

Museum Pahlawan Nasional MAYJEN.TNI (Purn) dr.AK.Gani: Revitalisasi dan Promosi

Bobby Halim^{1✉}, Yosef Yulius²

^{1,2}Universitas Indo Global Mandiri

bobby_dkv@uigm.ac.

Abstract

The author obtained data regarding the condition of the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) dr. AK. Gani, which is still empty of visitors, so efforts are needed to restore the level of visits to the museum for tourism purposes and education on the history of the struggle of National Heroes. The form of revitalization of the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) dr. AK. Gani, is the design of a sign system in the form of signs/name boards both on the side of the main road and in the vehicle parking area. Apart from the sign, the author also designed a brochure as a promotional medium for the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) dr. AK. Gani. Revitalization and Promotion of the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) Dr. AK. Gani using Qualitative Research Methods. Qualitative research is a type of research whose findings are not obtained through statistical procedures or other forms of calculation. The conclusion from the research and the design of the Revitalization and Promotion of the National Heroes Museum, Major General TNI (Ret.) dr. AK. Gani, is that the design greatly influences the level of public visits to the National Heroes Museum, Major General TNI (Ret.) dr. AK. Gani. The second is the importance of the right media so that the museum feels fresh in the sense that the museum adapts to the times, and brochure media so that the public can know important points from the historical side to the collections of the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) dr. AK. Gani. Third and finally, research regarding the National Heroes Museum, Maj. Gen. TNI (Ret.) dr. AK. Gani needs to continue to be carried out in the future so that this museum continues to survive in the future.

Keyword: Revitalization of the Museum, Museum Promotion, dr. A.K. Gani.

Abstrak

Penulis mendapatkan data mengenai kondisi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani yang masih sepi pengunjung, sehingga diperlukan upaya untuk pemulihan tingkat kunjungan ke museum untuk tujuan wisata maupun edukasi sejarah perjuangan pahlawan Nasional. Bentuk Revitalisasi dari Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani ini yaitu perancangan sign system berupa plang / papan nama baik di pinggir jalan utama maupun di area parkir kendaraan. Selain plang, penulis juga merancang brosur sebagai media Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani menggunakan Metode Penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Kesimpulan dari penelitian juga perancangan Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani ini bahwa desain sangat mempengaruhi tingkat kunjungan masyarakat ke Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Yang kedua yaitu pentingnya media yang tepat agar museum terasa segar dalam arti museum ini menyesuaikan kemajuan jaman, dan media brosur agar masyarakat dapat mengetahui poin-poin penting dari sisi sejarah hingga koleksi dari Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Ketiga sekaligus yang terakhir, penelitian mengenai Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani perlu terus dilakukan di kemudian hari agar museum ini tetap terus bertahan di masa depan.

Kata kunci: Revitalisasi Museum, Promosi Museum, dr.AK. Gani.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Warisan budaya memiliki dua jenis yakni warisan budaya benda (tangible) atau tak benda (intangible). Warisan budaya berbentuk benda alias tangible merupakan warisan budaya yang berwujud dan dapat dilihat, sebut saja seperti artefak, situs, arsitektur kuno, senjata kuno gerabah, atau kawasan. Sedangkan warisan budaya tak benda atau intangible cultural heritage bermakna warisan yang wujudnya tidak ada, abstrak, serta memiliki kelemahan karena mudah hilang tergerus oleh perkembangan zaman [1].

Bangsa yang besar adalah bangsa dimana masyarakatnya peduli dan mempertahankan warisan-warisan budaya dan sejarah baik yang *tangible* maupun *intangible*. Salah satu upaya untuk mempertahankan peninggalan/warisan leluhur maupun pahlawan Nasional yaitu dengan cara membangun museum. dr.AK.Gani merupakan salah satu pahlawan Nasional Indonesia yang berjasa banyak di beberapa bidang. Sebagai wujud hormat dan dedikasi perjuangannya maka dibangunlah Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr. AK.GANI yang berlokasi di Jl. MP. Mangkunegara No 1 RT 1 RW 1, Kec. Sako,

PALEMBANG. Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.GANI didirikan pada tahun 2004, yang dikelola oleh yayasan H.J.R.A Masturah. Koleksi museum terdiri dari barang-barang yang pernah menjadi milik dr.A.K.Gani seperti mesin ketik dan peralatan kesehatan, foto dan surat tulisan tangan A.K.Gani.

Misi museum adalah menyimpan, memelihara, melestarikan, dan selanjutnya menggunakan koleksi museum. Koleksi ini terdiri dari benda-benda ciptaan dr.AK Gani yang bernilai sejarah akan dipamerkan ke publik. Perbedaan Museum dr.AK Ghani dan Museum lainnya merupakan museum yang fokus pada penyajian, pelestarian, dan pengelolaan segala sesuatu yang berhubungan dengan dr.AK Gani. Hal ini dilakukan agar sosok pahlawan Nasional Sumsel lebih dikenal masyarakat [2].

Museum terpaksa ditutup karena pembatasan sosial yang meluas diberlakukan selama pandemi Covid-19 seperti yang tampak pada Gambar 1. Keadaan ini mengakibatkan ditutupnya gedung museum dan ruang pameran museum kurang terawat karena terbatasnya dana administrasi yang berasal dari minimnya sumbangan pengunjung dan yayasan. Jika hal ini terus berlanjut, tidak dapat dipungkiri kemungkinan museum tidak akan mampu bertahan.



Gambar 1. Tampak depan museum dr. A.K. Gani

Kehadiran museum-museum lain di Palembang yang mendapat pendanaan dari pemerintah dan ditingkatkan dengan diperkenalkannya teknologi informasi menjadi ancaman bagi dr.AK. Gani yang saling bersaing. Meski sudah dibuka untuk umum sejak masa PPKM level 3 kota Palembang, kunjungan ke museum masih belum meningkat. Padahal museum merupakan tempat yang menyajikan koleksi peninggalan budaya dan sejarah yang memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran [3]. Museum juga dapat menjadi ruang publik sebagai sarana kegiatan sosial dan rekreasi [4].

Penulis memiliki keresahan akan kondisi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani yang masih sepi pengunjung, sehingga upaya untuk pemulihan tingkat kunjungan ke museum untuk tujuan wisata maupun edukasi sejarah perjuangan pahlawan Nasional. Penulis terbesit untuk melakukan Revitalisasi karena selain untuk meningkatkan jumlah kunjungan, sekaligus untuk memberi dampak kepada masyarakat sekitar dan pemandu wisata (tour guide) [5]. Bentuk

Revitalisasi dari Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani ini yaitu perancangan *sign system* berupa plang / papan nama baik di pinggir jalan utama maupun di area parkir kendaraan [6]. Charles S. Pierce mengemukakan bahwa pada *sign system* terdapat tanda – tanda seperti ikon, simbol dan indeks yang merupakan patokan dasar ilmu semiotika visual serta menjadi representasi visual penanda suatu ruangan atau arah menuju ke suatu tempat [7].

Selain plang, penulis juga merancang brosur sebagai media Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Berdasarkan artikel jurnal berjudul “Efektifitas Metode Ceramah Dan Metode Leaflet/Brosur Terhadap Tingkat Pemahaman Ibu-Ibu Post Partum Tentang Asi Eksklusif” bahwa (metode) media brosur lebih efektif bila dibandingkan dengan metode ceramah [8]. Ciri-ciri brosur antara lain: 1) pernyataan bersifat tunggal, bertujuan menginformasikan, mengedukasi, dan membujuk atau memengaruhi orang lain untuk membeli produk atau melakukan apa yang disampaikan; 2) diterbitkan hanya satu kali dan dapat dicetak ulang, baik dengan perubahan maupun tanpa perubahan; 3) menarik perhatian orang lain; 4) punya media distribusi sendiri yang bukan merupakan bagian dari media lainnya; 5) salinan brosur dibuat jelas; dan 6) desain brosur harus menarik [9].

2. Metodologi Penelitian

Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya [10].

Tahap penelitian kualitatif diawali dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi atau observasi langsung di Museum Pahlawan Nasional Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani diterima karena menemukan masalah yang dapat diselesaikan dengan menyelesaikannya secara visual (melalui desain). Selanjutnya penulis melakukan wawancara seperti pada Gambar 2, dengan pengurus museum untuk mendapatkan data-data yang nantinya akan diolah dan divisualisasikan juga dicetak. Narasumber pada sesi wawancara yaitu ibu G.I Priyanti Gani, beliau merupakan anak dari Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani sekaligus Ketua Pengelola Museum Pahlawan Nasional Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani. Pada tahap ini, penulis menanyakan hal-hal yang nantinya menjadi acuan desain media-media seperti visi misi Museum hingga ekspetasi yang diharapkan dari pihak Museum.



Gambar 2. Wawancara dengan Pengelola Museum Pahlawan Nasional Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani.

Untuk perancangan Revitalisasi dan Promosi Museum ini perlu di lakukan beberapa analisis dengan menggunakan analisis data 5W+1H, yakni apa (What), dimana (Where), kapan (When), siapa (Who), mengapa (Why), dan bagaimana (How). Analisis 5W+1H merupakan sebuah analisis yang dicetuskan oleh William Cleaver Wilkinson pada tahun 1880-an [11].

Penulis menggunakan metode analisis 5W+1H ini agar mendapatkan data-data secara komprehensif dan tepat guna untuk menjawab permasalahan-permasalahan juga menjadi landasan penulis dalam mengimplementasikan ide-ide untuk proses mendesain Revitalisasi dan Promosi. Di bawah ini hasil dari rumusan 5W + 1H adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisa 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Bidang apa saja yang dikuasai oleh dr. A.K. Gani?	Kedokteran, Militer, Ekonomi dan Politik
Who	Siapa saja target dari pengunjung museum ini?	Mahasiswa, anak sekolah, turis asing.
Why	Apa saja alasan pengunjung ingin datang ke museum ini?	Ingin mengetahui sosok dr. A.K. Gani dan peninggalan-peninggalannya.
Where	Dimana lokasi dari museum ini?	Jl. MP. Mangkunegara No 1 RT 1 RW 1, Kec. Sako, PALEMBANG.
When	Kapan saja waktu kunjung museum ini dibuka?	Senin-Sabtu 09.00-17.00 WIB
How	Dengan apa saja pengunjung dapat mengunjungi museum ini?	Dengan kendaraan pribadi maupun umum (taksi, ojek, bus kota)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Metode Perancangan

Perancangan sign system berupa Plang juga Brosur memakai metode kreatif berupa Mind Mapping. Mind

Map merupakan metode pembelajaran dengan membuat catatan kreatif, efektif dan secara tidak langsung dapat mengelompokkan pikiran-pikiran para siswa, Mind Map dikatakan sebagai peta rute sehingga memudahkan siswa dalam mengingat serta membantu dalam hal penyusunan fakta, sehingga sistem kerja alamiah otak sejak awal dilibatkan [12]. Berikut Mind Mapping yang penulis sudah buat pada Gambar 3:

Mind Mapping



Gambar 3. Mind Mapping Perancangan

3.2. Demografis

Salah satu jenis data yang dibutuhkan oleh seorang desainer yaitu Demografis. Pasar telah dibagi kedalam beberapa grup kedalam pembagian usia, jenis kelamin, tingkat penghasilan, tingkat pendidikannya serta agama guna untuk mempermudah jangkauan pasar dalam sasaran, informasi demografi dalam berikan insight tentang trend sedang terjadi, walaupun tidak bisa dipakai dalam meramalkan perilaku pada konsumen namun penggunaan informasi demografis itu bisa mengetahui sebuah perubahan permintaan aneka dalam produk dan juga bisa dipakai dalam pengevaluasian kampanye bagi pemasaran [13].

Data demografi dikumpulkan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai kelompok sasaran seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pendapatan, minat, bahasa, dan kebutuhan. Kelompok sasaran perancangan sistem simbol ini adalah pengunjung Museum Pahlawan Nasional Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani pengunjung berkisar antara 12 hingga 50 tahun, Pria dan Wanita. Menariknya, subjek Museum Pahlawan Nasional adalah Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani merupakan komunitas dengan tingkat pendidikan mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Strata 1 (S1). Meseki terdapat klasifikasi khusus mengenai tingkat pendidikan pengunjung, namun sebagian pengunjung merasa kesulitan membaca informasi yang membosankan atau informasi yang terlalu banyak karakternya.

Karena populasi Palembang yang beragam secara geografis dan multietnis, bahasa Indonesia umumnya digunakan oleh wisatawan. Kebutuhan target audiens adalah tersedianya suatu media untuk menyampaikan

informasi yang mudah dipahami oleh kelompok sasaran itu sendiri. Media yang dibutuhkan harus mampu mempengaruhi perilaku audiens. Data demografi memungkinkan penulis memprediksi format visual mana yang dapat diterima oleh audiens target mereka. Oleh karena itu, sangat membantu dalam mempersiapkan isi pesan Anda dan informasi yang ingin ditampilkan pada sistem *signage*.

3.3. Konsep Kreatif

Dalam perancangan revitalisasi dan promosi diperlukan konsep kreatif. Konsep kreatif merupakan sebuah tahapan untuk penggambaran, penulisan, perancangan sebuah karya desain [14]. Konsep kreatif dalam perancangan *sign system* dan promosi ini menggunakan cara yaitu merancang suatu sistem *wayfinding* dan brosur yang informatif, komunikatif serta estetis dan mampu meningkatkan pelayanan serta memberikan pengalaman secara visual bagi pengunjung saat berkunjung ke Museum A.K. Gani untuk memperoleh pengalaman positif.

Adapun konsep kreatif perancangan *sign system* dan promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.GANI tervisualisasikan pada Gambar 4:



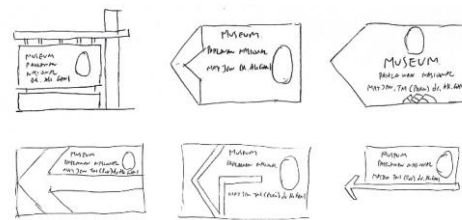
Gambar 4. Keyvisual Perancangan

Konsep kreatif perancangan *sign system* dan promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr. dr.Gani mengkombinasikan antara unsur identitas Indonesia yaitu bendera Merah Putih dengan identitas Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani yaitu foto dr.AK.GANI itu sendiri dengan nuansa gaya desain Late Modern.

Pemilihan gaya desain Late Modern pada perancangan revitalisasi dan promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani yaitu agar menarik dilihat dan mudah dibaca oleh setiap orang yang melintasi depan museum dan juga yang membaca brosur yang sudah di-desain oleh penulis. Gaya Late Modern itu sendiri memiliki prinsip kesederhanaan dengan bentuk geometris yang terdistorsi, minimalis dan non-dekoratif [15].

3.4. Sketsa

Sketsa adalah suatu gagasan atau pemikiran yang diungkapkan dalam bentuk sederhana, berisi rancangan kasar untuk ditransformasikan menjadi sebuah karya. Membuat sketsa kasar merupakan langkah yang dilakukan setelah penulis memperoleh *keyvisual* yang berfungsi sebagai sumber ide desain. Penulis pada tahap ini membuat sketsa Plang dan brosur. Adapun bentuk sketsa desain pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Sketsa Plang



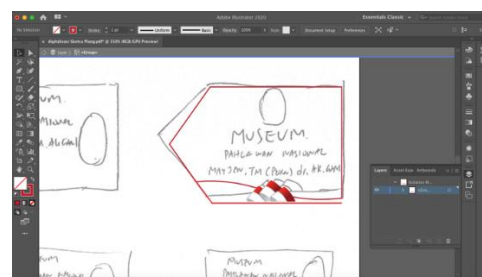
Gambar 6. Sketsa Brosur

3.5. Proses Digitalisasi

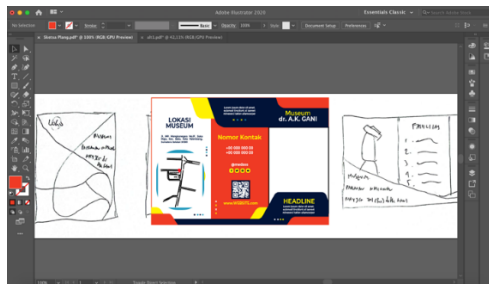
Tahap digitalisasi dilakukan melalui 7 langkah yaitu: perencanaan digitalisasi, menghimpun/ menyeleksi koleksi, mempersiapkan koleksi dan peralatan untuk digitalisasi, proses digitalisasi, editing, pendistribusian, dan penyimpanan koleksi hasil digitalisasi [16]. Tahap digitalisasi ini perlu dilakukan agar sketsa yang terpilih diolah menggunakan komputer sehingga menghasilkan karya maupun produk yang matang. Aplikasi desain yang dipakai oleh penulis yaitu *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* adalah sebuah software untuk editor grafik yang berbasis vektor, dikembangkan dan dipasarkan oleh perusahaan software terkemuka *Adobe Syste* [17]. Dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, penulis dapat menghasilkan desain-desain yang rapih dan berkualitas tinggi.

Langkah awal penulis lakukan pada saat digitalisasi yaitu men-scan sketsa yang sudah dibuat terlebih dahulu di atas kertas. Lalu hasil scan tersebut digambar ulang menggunakan *Adobe Illustrator* dengan metode *tracing*. *Tracing* sketsa menggunakan *Pen Tool* agar bentuk yang digambar sesuai harapan penulis seperti pada Gambar 7 dan Gambar 8. Untuk membuat teks, penulis menggunakan *Type Tool* dan menggunakan karakter sesuai konsep desain kreatif.

Setelah memperoleh bentuk visual lengkap sesuai desain atau sketsa yang dijadikan acuan, penulis menggunakan *Color Tool* untuk melalui proses pewarnaan desain sesuai palet warna yang ditentukan.



Gambar 7. Proses Tracing sketsa Plang Dengan *Pen Tool* di *Adobe Illustrator*

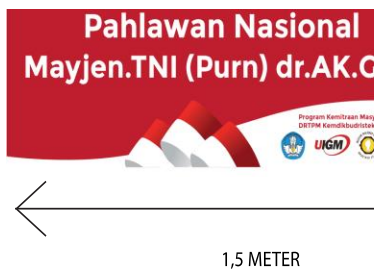


Gambar 8. Proses Tracing sketsa Brosur dan pewarnaan menggunakan Adobe Illustrator

3.6. Final Desain Revitalisasi dan Promosi

Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah proses visualisasi tema atau sumber ide desain yang diberikan, sketsa sesuai gaya desain Late Modern. Perancangan akhir dirancang sesuai dengan kategori *sign system* yang dibutuhkan oleh pengelola Museum dr. AK. Gani yaitu plang. Sedangkan untuk promosi yaitu media brosur yang didesain. Berikut bentuk visual sign system:

3.6.1. Plang



Gambar 9. Final desain Plang Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani

Kondisi bangunan Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani berada dibalik Kawasan SPBU Simpang BLK, hal ini menjadi permasalahan karena menyulitkan para calon pengunjung maupun pengunjung yang hendak mengunjungi museum. Penulis memadukan bentuk panah dan bendera Merah Putih dalam desain Plang ini dengan alasan bentuk panah merupakan bentuk dasar dan jelas menunjukan posisi museum, sedangkan elemen bendera Merah Putih mempertegas bahwa dr.AK.Gani merupakan seorang pahlawan Nasional Indonesia sekaligus warna merah yang kontras dengan warna putih, menekankan kejelasan visual dari Plang itu sendiri sehingga visual akhir pada Gambar 9.

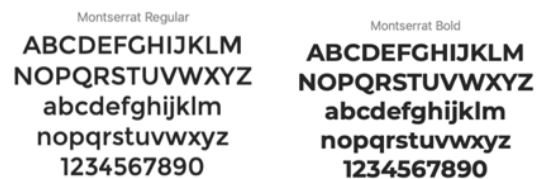
3.6.2. Brosur



Gambar 10. Final desain Brosur Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diperoleh, belum pernah ada media brosur terkait Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Agar selaras dengan media Plang, penulis menerapkan gaya Late Modern dan nuansa merah putih pada desain brosur. Brosur dibuat model lipat 2 dan bolak balik. Pada bagian depan terdapat 3 bagian: Judul beserta foto Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani, Fasilitas Museum beserta kontak, lokasi museum beserta *QR Code* lokasi (Google Maps). Pada bagian belakang (isi): Sejarah museum, Profil Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani, 3 gerakan yang diprakarsai oleh Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani, sehingga visual akhir pada Gambar 10.

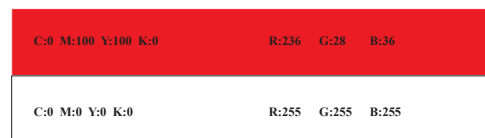
3.6.3. Tipografi



Gambar 11. Font Montserrat

Tipografi tidak dapat dipisahkan dalam membuat desain yang dapat memudahkan pembaca dalam membaca maksud serta ide yang ingin disampaikan [18]. Huruf yang digunakan dalam perancangan Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani yaitu Montserrat. Pemilihan font ini karena gaya desain dan aspek keterbacaan sistem penulisan. Penulis memilih font ini karena kejelasan dan keterbacaannya dari jarak jauh. Gambar 11 menampilkan jenis font yang digunakan pada perancangan ini.

3.6.4. Warna



Gambar 12. Kode Warna Perancangan Revitalisasi dan Promosi

Sari berpendapat bahwa warna dapat mempengaruhi manusia baik dari segi emosional maupun dari segi fisik [19]. Pemilihan untuk media Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani mengusung tema Nasionalisme (Indonesia) yaitu Merah dan Putih. Dengan pemilihan warna ini diharapkan menarik minat orang-orang yang melintasi jalan Mangkunegara khususnya di depan museum, juga masyarakat yang sudah melihat brosur yang sudah dirancang [20]. Warna yang dipakai tampak pada Gambar 12 yang tersaji dibawah ini.

4. Kesimpulan

Dari penelitian juga perancangan Revitalisasi dan Promosi Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani dapat disimpulkan bahwa desain sangat mempengaruhi tingkat kunjungan masyarakat ke museum-museum khususnya Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Yang kedua yaitu pentingnya media yang tepat agar museum terasa segar dalam arti museum ini menyesuaikan kemajuan jaman, dan media brosur agar masyarakat dapat mengetahui poin-poin penting dari sisi sejarah hingga koleksi dari Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani. Ketiga sekaligus yang terakhir, penelitian mengenai Museum Pahlawan Nasional Mayjen.TNI (Purn) dr.AK.Gani perlu terus dilakukan di kemudian hari agar museum ini tetap terus bertahan di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada ibu G.I Priyanti Gani, beliau merupakan anak dari Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani sekaligus Ketua Pengelola Museum Pahlawan Nasional Mayjen TNI (Purn) dr.A.K. Gani.

Daftar Rujukan

- [1] Rahma, A. A. Z., Hati, L. P., Financia, L., & Nurhabsyah. (2023). Rumah Adat Siwaluh Jabu Desa Budaya Lingga Di Kabupaten Karo Sebagai Warisan Budaya Intangible. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i9.6211>
- [2] Setiawan, A. A. (2021). *Perkembangan Museum Pahlawan Nasional dr. A.K.Gani Tahun 2004-2019 (Sumbangan Materi Pada Mata Kuliah Sejarah Lokal Sumatera Selatan)* (Vol. 2019). <https://repository.unsri.ac.id/55722/>
- [3] Puspasari, S., Suhandi, N., & Iman, J. (2019). *Enhancing The Visitors Learning Experience in SMB II Museum Using Augmented Reality Technology*. <https://doi.org/10.1109/ICEEI47359.2019.8988831>
- [4] Hardi, R. A., & Pramitasari, D. (2023). Penilaian Placemaking Di Ruang Terbuka Publik Kawasan Jam Gadang. *ALUR: Jurnal Arsitektur*, 6(2), 64–73. <https://doi.org/10.54367/alur.v6i2.2585>
- [5] Astriani, F., & Fitriasia, A. (2022). Objek Wisata Sejarah Lubang Jepang: Studi Sosial dan Ekonomi Masyarakat di Panorama Kota Bukittinggi tahun 2001-2020. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 164–173. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i2.437>
- [6] Marta, W. (2019). *Perancangan Sign System Green House Lezatta*. 1(2), 10–12. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- [7] Himawan, I. J., Aryanto, H., Desain, J., Bahasa, F., & Seni, D. (2020). Perancangan Sign System Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(2), 13–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV>
- [8] Aminuddin, M., & Bong, Fl. S. (2018). Efektifitas Metode Ceramah Dan Metode Leaflet/Brosur Terhadap Tingkat Pemahaman Ibu-Ibu Post Partum Tentang Asi Eksklusif. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 1(1), 51–71. <http://dx.doi.org/10.30872/j.kes.pasmi.kal.v1i1>
- [9] Riska, I. W. (2024). Pengembangan Brosur Kesehatan Masyarakat Berbasis Pengobatan Herbal. *Educatioria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v4i1.241>
- [10] Hanggraito, A. A., Sumarwan, U., Iman, G., Andersson, T. D., Mossberg, L., Therkelsen, A., & Arikunto, S. Teknologi, Badan Pengkajian Dan Penerapan. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1.
- [11] Rasyid, W., & Widiarti, L. (2014). Desain Buku Psikologi Warna. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 17(3), 1–26. <https://doi.org/10.24036/dekave.v3i1.5646>
- [12] Tambunan, P. K., Pertiwi, C., Wicaksono, R. S., Wahyudi, D., & Simamora, V. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Penabur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 196–205. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i02.1613>
- [13] Agustim, W. (2017). Analisis Segmentasi, Targeting Dan Positioning Melalui Program Siaranpada Radio Mitra 97.0 Fm. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akuntansi*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.32861/jssr.53.676.682>
- [14] Widakdo, D. T., Moussadecq, A., & Muryasari, D. (2024). Perancangan Sign System sebagai Sarana Informasi bagi Klinik Flora Bandar Lampung. *Jurnal Desain*, 11(1), 28–39. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v11i1.15118>
- [15] Nusantara, U. M. (2023). *Perkembangan Aliran Style Desain Grafis dari Masa ke Masa*. <https://www.umn.ac.id/perkembangan-aliran-style-desain-grafis-dari-masa-ke-masa/>
- [16] Prabowo, A. B., & Rukiyah, R. (2019). Digitalisasi Arsip Foto Indonesian Visual Art Archive Dalam Rangka Melestarikan Arsip Foto di Indonesian Visual Art Archive Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 71–80. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26796>
- [17] Hasanah, F. N. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>
- [18] Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- [19] Mulyati, M. I. (2015). Peran Warna Pada Interior Rumah Sakit Untuk Mencapai Kenyamanan Dalam Kaitannya Penyembuhan Pasien Rawat Inap. *Imaji*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i1.6642>
- [20] Gabir, M. N. Y., Robot, M., & Jama, K. B. (2023). Ikonitas Nasionalisme dalam Film Rumah Merah Putih Karya Ari Sihasale (Sebuah Kajian Semiotika Charles S. Peirce). *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 4(1), 20–25. <https://ejournal.undana.ac.id/index.php/optimismeGabir,dkk/> <https://doi.org/10.35508/optimisme.v4i1.10574>