

PERANCANGAN DESAIN MURAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN MUSEUM DAERAH TULUNGAGUNG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Steven Lanang Yoga Brata¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹stevenlanang17@gmail.com

Received:

25-07-2026

Reviewed:

26-07-2026

Accepted:

27-07-2026

ABSTRAK: Rendahnya minat kunjungan siswa Sekolah Dasar ke Museum Daerah Tulungagung dipengaruhi oleh minimnya media promosi dan media komunikasi visual yang mampu mengenalkan fungsi, sejarah, dan koleksi museum secara menarik. Penelitian ini bertujuan merancang desain mural sebagai media promosi, media edukasi, dan media bantu interpretasi bagi staf museum dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Penelitian menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, serta penyebaran kuesioner. Kelayakan produk diuji melalui validasi ahli media dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan uji efektivitas kepada 41 responden yang terdiri atas siswa SD, guru pendamping, staf Museum Daerah Tulungagung, dan pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulungagung. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain mural memperoleh nilai 89% dari ahli media dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh nilai 79% dengan kategori cukup layak dan direvisi sesuai masukan validator. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa mural dinilai menarik, komunikatif, mudah dipahami, serta mampu membantu staf museum menjelaskan sejarah, fungsi, dan koleksi museum kepada siswa. Selain itu, mural dinilai berpotensi meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk mengenal museum dan mendukung promosi melalui daya tarik visualnya. Dengan demikian, desain mural dinyatakan layak direalisasikan sebagai media

promosi, edukasi, dan interpretasi non-personal di Museum Daerah Tulungagung. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fungsi mural sebagai media promosi, media interpretasi museum, sekaligus media pembelajaran berbasis komunikasi visual yang secara khusus dirancang untuk siswa Sekolah Dasar pada konteks Museum Daerah Tulungagung.

Kata Kunci: desain mural, media promosi, museum daerah, interpretasi museum, komunikasi visual.

ABSTRACT: *The Tulungagung Regional Museum has considerable potential as a medium for history and cultural education. However, its utilization remains suboptimal due to the lack of attractive visual communication media, particularly for elementary school students. Information is generally delivered through conventional explanations, making historical content less engaging and more difficult for children to understand. This study aims to design a mural as both a promotional and educational medium that introduces the history, functions, development, and collections of the Tulungagung Regional Museum. The research employed the Design Thinking approach consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data were collected through observation, interviews, documentation, literature review, and questionnaires. The mural design was validated by media and content experts before being tested on 41 respondents, including elementary school students, teachers, museum staff, and officials from the Department of Culture and Tourism of Tulungagung Regency. The validation results showed that the mural achieved a feasibility score of 89% from the media expert, categorized as highly feasible, while the material expert assessment reached 79% after revisions. The effectiveness test indicated that the mural was visually appealing, communicative, easy to understand, and capable of supporting museum staff in explaining the museum's history and collections. Therefore, the mural is considered feasible as a promotional, educational, and interpretive visual medium for the Tulungagung Regional Museum.*

Keywords: mural design, promotional media, regional museum, visual communication, elementary school.

PENDAHULUAN

Museum memiliki peran yang penting sebagai lembaga yang menjaga, melestarikan, sekaligus menyebarkan pengetahuan tentang warisan budaya, sejarah, dan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Menurut Yuni et al., (2026), museum yang dikembangkan sebagai wisata edukasi merupakan upaya akademis untuk memperluas pemahaman masyarakat mengenai

fungsi museum. Melalui kunjungan ke museum, pengunjung dapat memperoleh tambahan pengetahuan, memperdalam pemahaman, serta memperluas wawasan sejarah.

Oleh karena itu, museum dapat dipahami sebagai ruang belajar publik yang mampu menjembatani masyarakat dengan nilai-nilai historis dan kultural bangsa. Peran tersebut pada dasarnya dapat diwujudkan melalui keberadaan museum yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Museum Daerah Tulungagung adalah sebuah tempat tersimpannya peninggalan sejarah yang terletak di Desa Boyolangu, Kabupaten Tulungagung dengan ukuran bangunan sekitar 8 x 15 meter dan berdiri di atas lahan yang cukup luas, kurang lebih 5.706 m². Museum Daerah Tulungagung mulai berdiri pada akhir tahun 1996. Sejak saat itu, museum ini difungsikan sebagai tempat untuk menampung sekaligus menyimpan berbagai koleksi bersejarah. Jumlah koleksinya sekitar 247 benda, yang terdiri dari beberapa jenis. Sebagian besar koleksinya merupakan koleksi etnografi, sekitar 133 benda. Di dalamnya terdapat mainan anak-anak tradisional, alat pertanian, hingga peralatan perikanan yang digunakan pada masa lampau. Selain itu, ada juga 11 koleksi arkeologi, seperti arca, batu candi, dan prasasti. Benda-benda tersebut menjadi bukti peninggalan sejarah yang memiliki nilai penting bagi daerah setempat (Ahmad Syaifuddin et al., 2021).

Namun di sisi lain, museum juga berusaha menciptakan suasana yang nyaman dan menarik agar pengunjung khususnya para siswa sekolah dapat menikmati pengalaman berkunjungnya sebagai lembaga yang menyimpan, merawat, dan merepresentasikan peristiwa serta koleksi bernilai sejarah yang ada di Kabupaten Tulungagung (Shabhikis dan Hijrin, 2021). Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tulungagung tahun 2024, sebagian besar wisatawan dengan tipologi pelajar sekolah lebih tertarik memilih destinasi lain, seperti *coffe shop* dan tempat wisata alam pantai. Dibandingkan museum, lokasi-lokasi tersebut dianggap lebih menarik dan sesuai dengan minat mereka saat ini (Andre et al., 2025). Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan sejarah, seperti kunjungan ke museum maupun ke situs-situs bersejarah, serta kurangnya pengenalan atau daya tarik sebuah museum itu sendiri.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan museum belum sepenuhnya dikenal atau dipahami oleh masyarakat yang berada di daerah Tulungagung (Natya et al., 2022). Hal tersebut cukup disayangkan, karena belum sepenuhnya dipandang sebagai persoalan serius oleh pihak pengelola museum. Situasi ini seolah dianggap sebagai hal yang wajar, sehingga belum terlihat adanya upaya yang signifikan untuk mengatasinya. Menurut Hanafi et al., (2023), upaya promosi objek wisata bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah semata, tetapi juga melibatkan peran aktif masyarakat serta para pelaku pariwisata.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media komunikasi visual yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak-anak. Salah satu media yang dinilai sesuai adalah mural. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, mural merupakan media visual berukuran besar yang mampu menggabungkan ilustrasi, tipografi, warna, dan informasi secara terpadu sehingga pesan dapat diterima lebih efektif oleh audiens. Selain memiliki nilai estetis, mural juga mampu membangun identitas ruang sekaligus menjadi media interpretasi yang memperkuat pengalaman pengunjung ketika berada di museum.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mural efektif digunakan sebagai media edukasi, media komunikasi visual, serta daya tarik suatu kawasan. Namun, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada edukasi budaya, ruang publik, maupun destinasi wisata. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan fungsi mural sebagai media promosi, media interpretasi museum, dan media pembelajaran sejarah bagi siswa sekolah dasar pada

Museum Daerah Tulungagung masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menjadi kebaruan (novelty) dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan merancang desain mural yang mampu berfungsi sebagai media promosi, media edukasi, serta media interpretasi visual di Museum Daerah Tulungagung. Melalui pendekatan *Design Thinking*, diharapkan rancangan mural yang dihasilkan dapat meningkatkan daya tarik museum, memudahkan penyampaian informasi sejarah kepada siswa sekolah dasar, serta mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui media komunikasi visual yang lebih efektif.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Brown (2009). Metode ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna (*human-centered design*) sehingga mampu menghasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan karakteristik target audiens, yaitu siswa sekolah dasar. Selain digunakan untuk memecahkan permasalahan desain, *Design Thinking* memberikan tahapan yang sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi hasil rancangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilaksanakan secara langsung di Museum Daerah Tulungagung untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan museum, media informasi yang telah tersedia, karakteristik pengunjung, serta potensi lokasi penerapan mural. Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola museum guna memperoleh informasi mengenai sejarah museum, koleksi unggulan, target pengunjung, serta permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi dan kegiatan promosi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto bangunan, koleksi museum, denah lokasi, serta kondisi area yang akan dijadikan media mural. Sementara itu, studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teoritis mengenai museum sebagai wisata edukatif, interpretasi museum, media promosi, komunikasi visual, serta mural sebagai media edukasi dan promosi.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk merumuskan konsep perancangan mural. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik target audiens, potensi visual museum, serta materi sejarah yang akan disampaikan melalui media mural. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan konsep komunikasi, konsep visual, gaya ilustrasi, warna, tipografi, serta penyusunan alur informasi yang akan diterapkan pada desain.

Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, khususnya siswa sekolah dasar sebagai target utama serta pihak pengelola Museum Daerah Tulungagung. Pada tahap ini ditemukan bahwa museum masih memerlukan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara menarik sekaligus meningkatkan daya tarik pengunjung.

Tahap *define* merupakan proses merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil pengumpulan data. Permasalahan yang ditemukan adalah belum adanya media interpretasi visual yang mampu menggabungkan fungsi edukasi dan promosi dalam satu media. Selain itu, penyampaian informasi sejarah masih didominasi media konvensional sehingga kurang menarik bagi pengunjung usia sekolah dasar.

Tahap *ideate* dilakukan dengan menghasilkan berbagai alternatif konsep desain mural. Konsep visual disusun berdasarkan materi sejarah Museum Daerah Tulungagung dan koleksi unggulan yang dimiliki, kemudian dikembangkan menjadi ilustrasi yang komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Pada tahap ini juga ditentukan

konsep warna, tipografi, tata letak, gaya ilustrasi, serta alur penyampaian informasi agar mural mampu berfungsi sebagai media interpretasi sekaligus media promosi.

Tahap *prototype* merupakan proses visualisasi konsep menjadi desain mural digital. Pembuatan sketsa dilakukan secara bertahap mulai dari *thumbnail sketch*, pengembangan ilustrasi digital, pewarnaan, penyusunan komposisi visual, hingga simulasi penerapan desain pada dinding Museum Daerah Tulungagung. *Prototype* yang dihasilkan menjadi acuan sebelum proses produksi mural dilakukan.

Tahap *test* bertujuan mengevaluasi hasil rancangan berdasarkan aspek komunikasi visual, estetika, keterbacaan informasi, serta kesesuaian konsep dengan tujuan perancangan. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli desain komunikasi visual serta pihak Museum Daerah Tulungagung. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain sehingga mural yang dihasilkan mampu menyampaikan informasi sejarah secara efektif, menarik perhatian pengunjung, serta mendukung fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif.

Melalui tahapan tersebut dihasilkan sebuah rancangan mural yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media interpretasi non-personal dan media promosi Museum Daerah Tulungagung. Pendekatan *Design Thinking* memungkinkan proses perancangan berlangsung secara sistematis, berorientasi pada pengguna, serta menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan museum dan karakteristik target audiens.



Gambar 1. Kerangka Penelitian (Sumber: Brata, 2026)

KERANGKA TEORETIK

A. Museum sebagai Wisata Edukatif

Museum merupakan lembaga yang berfungsi mengumpulkan, melestarikan, merawat, meneliti, serta mengomunikasikan benda-benda yang memiliki nilai sejarah, ilmu pengetahuan, maupun kebudayaan kepada masyarakat. Selain berperan sebagai tempat penyimpanan koleksi, museum juga menjadi media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi pengunjung dengan objek-objek bersejarah.

Sebagai destinasi wisata edukatif, museum memiliki fungsi untuk meningkatkan pengetahuan, membangun kesadaran sejarah, serta menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya. Menurut Juwita dan Musadad (2025), keberhasilan museum sebagai wisata edukatif dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu daya tarik koleksi, kualitas sumber daya manusia, fasilitas edukasi, serta strategi pengelolaan wisata. Oleh karena itu, museum memerlukan media komunikasi yang mampu membantu pengunjung memahami informasi sejarah secara menarik dan mudah dipahami.

Dalam konteks penelitian ini, Museum Daerah Tulungagung diposisikan sebagai ruang edukasi yang membutuhkan media interpretasi visual agar penyampaian informasi kepada siswa sekolah dasar menjadi lebih komunikatif dan mampu meningkatkan minat berkunjung.

B. Interpretasi Museum

Interpretasi merupakan proses komunikasi yang bertujuan membantu pengunjung memahami makna suatu objek, peristiwa, maupun warisan budaya yang terdapat di museum. Interpretasi tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga bertujuan membangun pengalaman belajar yang bermakna sehingga pengunjung mampu memahami nilai sejarah dari koleksi yang dipamerkan.

Menurut Puguh et al. (2025), interpretasi museum dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu interpretasi personal dan interpretasi non-personal. Interpretasi personal dilakukan secara langsung melalui pemandu museum (*interpreter*), sedangkan interpretasi non-personal memanfaatkan media komunikasi seperti panel informasi, ilustrasi, infografis, audio visual, maupun media visual lainnya.

Penelitian ini menggunakan konsep interpretasi non-personal melalui media mural. Penggunaan mural diharapkan mampu melengkapi penyampaian informasi yang selama ini hanya bergantung pada papan informasi dan penjelasan pemandu. Dengan demikian, pengunjung tetap memperoleh informasi sejarah secara mandiri melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami.

C. Mural sebagai Media Komunikasi Visual

Mural merupakan karya seni rupa berukuran besar yang diaplikasikan pada dinding sebagai media penyampaian pesan kepada masyarakat. Dalam perkembangannya, mural tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan edukatif, sosial, budaya, maupun promosi melalui perpaduan ilustrasi, warna, tipografi, dan komposisi visual.

Menurut Ibrahim et al. (2023), mural memiliki fungsi edukatif, komunikatif, dan estetis. Sebagai media edukasi, mural mampu menyampaikan informasi secara sederhana melalui visual yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Sebagai media komunikasi, mural mampu menarik perhatian masyarakat sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diterima dibandingkan media informasi yang hanya berupa teks. Sementara sebagai elemen estetis, mural mampu memperkuat identitas suatu ruang sekaligus menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi pengunjung.

Dalam penelitian ini, mural dirancang sebagai media interpretasi visual yang menyajikan sejarah Museum Daerah Tulungagung beserta koleksi unggulannya dalam bentuk ilustrasi yang komunikatif. Selain menyampaikan informasi sejarah, mural juga diharapkan menjadi daya tarik visual dan spot foto yang mendukung promosi museum secara tidak langsung melalui media sosial.

D. Promosi Museum melalui Media Visual

Promosi merupakan salah satu bentuk komunikasi pemasaran yang bertujuan memperkenalkan suatu produk, jasa, maupun destinasi kepada masyarakat agar tercipta ketertarikan untuk berkunjung atau menggunakan layanan yang ditawarkan. Dalam konteks museum, promosi tidak hanya berfungsi meningkatkan jumlah kunjungan, tetapi juga membangun citra museum sebagai destinasi wisata edukatif yang menarik.

Menurut Aruanda et al. (2023), promosi destinasi wisata dapat dilakukan melalui berbagai media, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu strategi promosi tidak langsung adalah menciptakan elemen visual yang mampu menarik perhatian pengunjung sehingga mendorong mereka membagikan pengalaman kunjungannya kepada masyarakat luas.

Media mural memiliki karakteristik tersebut karena mampu menjadi identitas visual sekaligus spot foto yang menarik. Dokumentasi pengunjung bersama mural yang dibagikan melalui media sosial secara tidak langsung menjadi bentuk promosi yang dapat memperluas jangkauan informasi mengenai Museum Daerah Tulungagung. Dengan demikian, mural tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai media promosi yang mendukung peningkatan daya tarik museum.

E. Sintesis Kerangka Teoritik

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat dipahami bahwa museum memerlukan media interpretasi yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara efektif kepada pengunjung. Interpretasi non-personal melalui media mural menjadi alternatif yang sesuai karena menggabungkan fungsi komunikasi visual, edukasi, estetika, dan promosi dalam satu media. Oleh karena itu, perancangan mural pada Museum Daerah Tulungagung diharapkan mampu memperkuat fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif, meningkatkan kualitas penyampaian informasi sejarah, serta menarik minat kunjungan masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan Mural

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur, ditemukan bahwa Museum Daerah Tulungagung memerlukan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara menarik kepada pengunjung, khususnya siswa sekolah dasar. Media informasi yang telah tersedia masih berupa papan informasi dan penjelasan dari pemandu museum sehingga kurang mampu menarik perhatian anak-anak yang cenderung lebih responsif terhadap media visual yang komunikatif.

Konsep perancangan mural kemudian dikembangkan dengan menggabungkan fungsi edukasi dan promosi ke dalam satu media visual. Mural dirancang sebagai media interpretasi non-personal yang mampu memberikan informasi awal mengenai sejarah museum, koleksi unggulan, serta identitas Museum Daerah Tulungagung sebelum pengunjung memasuki ruang pameran.

Konsep visual menggunakan ilustrasi bergaya kartun (*flat illustration*) yang disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi dipadukan dengan warna-warna cerah dan tipografi yang mudah dibaca sehingga informasi dapat diterima secara cepat oleh pengunjung. Selain sebagai media edukasi, mural juga dirancang menjadi spot foto sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi tidak langsung melalui dokumentasi pengunjung di media sosial.



Gambar 2. Gaya Semi Realis (Sumber: muralpalembang.id)



Gambar 3. Huruf Crazy Block Demo (Sumber: www.1001font.com)



Gambar 4. Palet warna *Enchanted Forest* (Sumber: Brata, 2026)

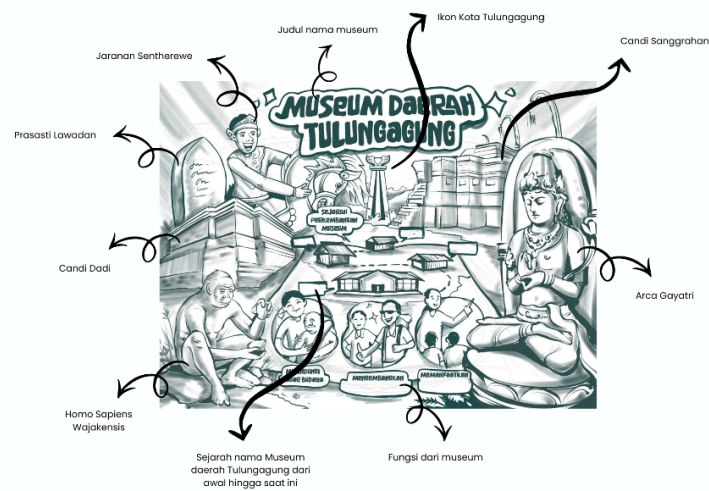
B. Visualisasi Desain Mural

Tahap visualisasi dimulai dari penyusunan sketsa kasar (*thumbnail sketch*) berdasarkan materi sejarah yang diperoleh dari Museum Daerah Tulungagung. Selanjutnya dilakukan proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak desain hingga menghasilkan ilustrasi final.

Visual utama menampilkan sejarah Museum Daerah Tulungagung beserta koleksi-koleksi unggulannya, seperti replika Homo Sapiens Wajakensis, Prasasti Lawadan, arca, dan berbagai peninggalan sejarah lainnya. Setiap objek divisualisasikan menggunakan gaya ilustrasi sederhana agar mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar.

Komposisi visual dirancang menggunakan alur baca dari kiri ke kanan sehingga informasi dapat dipahami secara runtut. Penggunaan warna-warna hangat dipadukan dengan warna identitas museum memberikan kesan ramah, edukatif, dan menyenangkan. Tipografi menggunakan jenis huruf yang sederhana agar memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sedangkan elemen dekoratif diterapkan secukupnya agar tidak mengganggu penyampaian informasi.

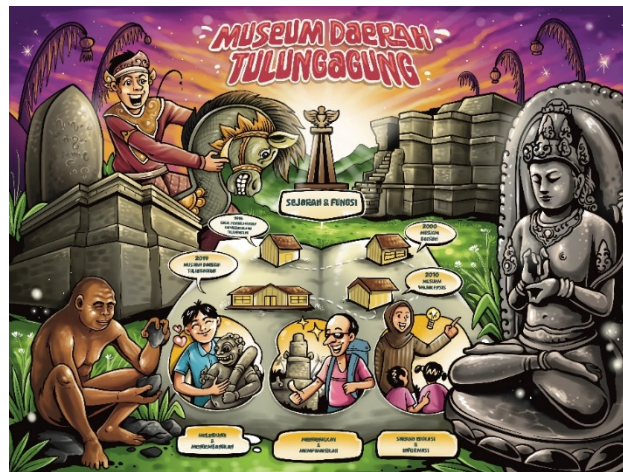
Penyusunan ilustrasi memperhatikan prinsip desain komunikasi visual, seperti keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), hirarki visual (*visual hierarchy*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*) sehingga menghasilkan tampilan yang menarik sekaligus informatif.



Gambar 5. Sketsa desain mural (Sumber: Brata, 2026)



Gambar 6. Hasil desain mural setelah coloring (Sumber: Brata, 2026)



Gambar 7. Hasil desain mural setelah revisi (Sumber: Brata, 2026)

C. Implementasi Desain pada Media Mural

Hasil akhir perancangan diwujudkan dalam bentuk mural yang diaplikasikan pada dinding Museum Daerah Tulungagung sebagai media interpretasi visual. Penempatan mural disesuaikan dengan area yang mudah terlihat oleh pengunjung sehingga mampu menarik perhatian sejak awal kedatangan.

Mural menyajikan informasi mengenai sejarah museum dan koleksi unggulan secara ringkas melalui perpaduan ilustrasi dan teks. Penyampaian informasi dilakukan secara bertahap sehingga pengunjung memperoleh gambaran awal mengenai isi museum sebelum memasuki ruang pameran. Dengan demikian, mural berfungsi sebagai media pendukung interpretasi non-personal yang melengkapi penjelasan dari pemandu museum.

Selain menyampaikan informasi sejarah, keberadaan mural juga memberikan nilai estetis pada lingkungan museum. Komposisi visual yang menarik memungkinkan mural dimanfaatkan sebagai latar dokumentasi pengunjung sehingga berpotensi meningkatkan eksposur Museum Daerah Tulungagung melalui media sosial.



Gambar 8. Mockup Hasil Desain Final (Sumber: Brata, 2026)



Gambar 9. Hasil Realisasi Mural dengan Staff Museum (Sumber: Brata, 2026)

D. Testing

Pada tahap ini, desain final yang telah dibuat dalam bentuk *mockup* mural diuji kepada target audiens untuk memperoleh masukan dan penilaian. Uji coba dilakukan saat kunjungan siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Tulungagung, dengan responden yang terdiri atas siswa, guru pendamping, serta staf Museum Daerah Tulungagung maupun staff pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulungagung dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Berdasarkan hasil uji efektivitas terhadap 41 responden, dapat disimpulkan bahwa desain mural memperoleh tanggapan yang positif. Mayoritas responden menilai mural memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi dan warna yang sesuai dengan karakter Museum Daerah Tulungagung, serta informasi yang disampaikan mudah dipahami. Selain itu, mural dinilai dapat membantu staf museum menjelaskan sejarah, koleksi, dan fungsi museum kepada pengunjung, khususnya siswa Sekolah Dasar.

Hasil penilaian juga menunjukkan bahwa mural mampu meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk mengenal sejarah museum, berkeliling area museum, serta berpotensi menjadi media promosi melalui daya tarik visualnya. Secara keseluruhan, desain mural

dinilai efektif sebagai media edukasi, media promosi, dan media penyampaian informasi sejarah sehingga layak untuk direalisasikan di Museum Daerah Tulungagung.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan mural sebagai media promosi dan pengenalan Museum Daerah Tulungagung berhasil menghasilkan media komunikasi visual yang menggabungkan fungsi edukasi, interpretasi, dan promosi. Melalui metode *Design Thinking*, dihasilkan desain mural yang mampu menyampaikan informasi mengenai sejarah dan koleksi museum secara menarik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sebagai target utama. Selain berfungsi sebagai media interpretasi non-personal, mural juga berpotensi meningkatkan daya tarik Museum Daerah Tulungagung sebagai destinasi wisata edukatif.

Untuk pengembangan selanjutnya, Museum Daerah Tulungagung disarankan merealisasikan mural sebagai media edukasi dan promosi yang terintegrasi dengan media interpretasi lainnya. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan media yang lebih interaktif, seperti integrasi dengan teknologi digital, serta menguji efektivitas mural terhadap peningkatan minat kunjungan dan pemahaman pengunjung.

REFERENSI

1, 2 1,2. (2024). 4(2), 583–592.

Aprilia, D. P. (2024). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile*. 4(6), 2850–2860.
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914>

Aruanda, A., Ilmu, F., Politik, I., Mulawarman, U., Muara, J., No, M., & Kelua, G. (2023). *Strategi Promosi UPTD Museum Negeri Mulawarman Provinsi Kalimantan Timur Dalam Meningkatkan Minat Kunjungan Wisatawan*. 11(2), 104–110.

Ayu, G., Rahayu, S., Mahatri, N. A., Wibowo, E. A., & Dynasty, M. (2025). – *Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual Untuk Mendukung Edukasi Dan Kreativitas Di Desa Buncitan : Studi Kasus Program KKN*. 1(2), 16–21.

Baehaqi, F. A., Cahyana, A., Nagara, M. R., & Falah, A. M. (2024). *Analisis Proses Kreatif Komunitas Artnonymous Visual Dalam Penciptaan Karya Mural Di Cianjur*.

Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(01), 41–52.
<https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>

Canggal, D. I. D., & Tempel, M. (2022). *MURAL SEBAGAI MEDIA INSPIRASI DAN EDUKASI BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK ANAK*. 179–184.

Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27.

Dasar, S. (2025). *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual Visualisasi Nilai Sekolah Ramah Anak Melalui Mural Edukatif di*. 7(November), 1–14.

Dasar, S. S., & Rendah, K. (2024). *KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR*. 4(1), 1–9.

- Denpasar, D. I. K. (2025). 4 1,3,4. 5(1), 571–584.
- Deris Lazuardi. (2023). <https://journal.unnes.ac.id/>. 8(2), 87–108.
- Desain, J., & Seni, F. (2022). *PERANCANGAN ILUSTRASI MURAL BERGAYA*.
- District, P. S., Pembangunan, U., Veteran, N., & Timur, J. (2023). *Perancangan Mural sebagai Daya Tarik Wisata Alas Outbound Edukasi di Desa Simpang Kecamatan Prambon Sidoarjo Mural Design as an Educational Outbound Pedestal Tourist Attraction in Simpang Desa yang diinisiasi oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional " Veteran " Jawa Timur dipilih karena Outbound Edukasi di Desa Simpang . Di sekitar kolam renang , terdapat tembok kosong yang menarik bagi pengunjung wisata .* 1(4), 202–220.
- Eissn, I., & Surakarta, B. K. (2025). *Media wisata*. 23(1), 148–163.
<https://doi.org/10.36276/mws.v23i1.873>
- Fadhilah, C. A., Isya, F., Zahra, A., & Fany, A. M. (2025). *Potensi Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Edisi Revisi Tahun 2023*. 7(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v7i1.14643>
- Fadilah, S. N. (2024). *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK) Peran Promosi dan Citra Destinasi dalam Pengalaman Berkunjung*. 6(1), 84–97.
- Farid, M., Nurpadila, R. S., Hasyim, R. H., & Rahmad, A. M. S. (2024). *Perancangan Video Profil dan Kreasi Mural Sebagai Bentuk Promosi Efektif dalam Peningkatan Eksistensi SMK*
Keywords : *profile videos , information media , school existence , mural creation*. 4, 311–315.
- Ibrahim, M., Aeni, M. S., Riyadi, A., Nugroho, E. A., Madiun, U. M., Islam, U., Raden, N., Said, M., Islam, U., Walisongo, N., Akpelni, P. B., Islam, U., Salatiga, N., Timur, J., Tengah, J., Tengah, J., Tengah, J., & Tengah, J. (2023). *REPRESENTASI SENI MURAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN DAKWAH*. 07(01), 99–109.
<https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.1014>
- Junaid, I., Dzakwan, M., & Ilham, M. (2022). *MODEL PENGEMBANGAN INTERPRETASI PARIWISATA EDUKASI DI MUSEUM KOTA MAKASSAR* *Development Models of Interpretation for Educational Tourism in Makassar City Museum*. 16(2), 216–236.
- Juwita, M., & Musadad, A. A. (2025). *MUSEUM KARST INDONESIA SEBAGAI WISATA EDUKASI SEJARAH BAGI MASYARAKAT DI KABUPATEN WONOGIRI*. 24(2), 20–31.
- Keolahragaan, S. I., Olahraga, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *IDENTIFIKASI MINAT PENGUNJUNG MUSEUM MPU TANTULAR TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI KECAMATAN BUDURAN KABUPATEN SIDOARJO* Muhammad Sabikhis Hijrin Fithroni. 311–318.
- Kesenian, P. (2020). *Perkembangan Kesenian Jaranan di Tulungagung pada Tahun 1995 Hingga 2020 M*.
- Kurung, D. (2024). *PERANCANGAN MURAL DAMAR KURUNG TENTANG SOSIAL BUDAYA*. 6(1), 13–24.
- Lestari, M. A. (2022). *Perkembangan Museum Wajakensis Tulungagung Dalam*

- Meningkatkan Wawasan Sejarah Tahun 1996-2020. *Skripsi*, 1-251.
- Martahayu, V., Irfansyah, R., & Anharudin, A. (2020). *PENGUNAAN KARYA SENI MURAL DI PEMANDIAN AIR BARAT DESA RANGGUNG SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BERBASIS EDUKASI SOSIAL*. 3, 224-232.
- Merman, H., Tahir, A., Adibah, N., Mohd, N., Zakaria, S., Saad, M. N., Iskandar, C. S., & Perak, K. (2022). *LUKISAN MURAL SEBAGAI WADAH HEBAHAN MAKLUMAT SEJARAH DI BANDAR WARISAN BATU GAJAH*. 10(2), 80-92.
- Natya, A., Bangsa, P. G., Seni, I., Yogyakarta, I., Parangtritis, J., & Adhyatma, M. K. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MUSEUM KESEHATAN DR . ADHYATMA , MPH SURABAYA Abstrak Pendahuluan*. 1-12.
- Pendidikan, M., & Universitas, S. (2025). *Pendidikan Sejarah Indonesia*. 8(1), 42-60.
- Pratama, I. G. Y. (2022). *Desain Mural Sebagai Media Komunikasi Visual Perwujudan Destination Branding Desa Wisata Bongan*. 06(01), 81-89.
- Promosi, S., & Sosial, M. (2024). *PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA ORGANICA*. 2(1), 127-138.
- Rahmi, A. (n.d.). *PEMBUATAN BUKU PANDUAN MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN*. September 2017, 19-27.
- Regiagita, D., Program, M., & Pendidikan, S. (2023). *PEMBELAJARAN TARI JARANAN SENTHEREWE UNTUK ANAK-ANAK DENGAN METODE NYACAH DI SANGGAR*. 12(1), 105-123.
- Rijal, M. S., Fathira, A., Aryda, K., & Maruf, A. (2024). *Mural sebagai Media Edukasi dan Perbaikan Visual Sekolah di SMPN 6 Majene*. 4, 316-324.
- Ringan, M. (2022). *PERANCANGAN ULANG VISUAL KEMASAN BOSS CHIPS DENGAN MERANCANG IDENTIVIKASI VISUAL KEMASAN*. 340-364.
- S, A. S., Triwahyono, D., & Putra, G. A. (n.d.). *PERANCANGAN ARSITEKTUR MUSEUM SEJARAH DAN BUDAYA KABUPATEN TULUNGAGUNG TEMA : TRADISIONAL*. 309-328.
- Sitorus, J. H. P., Sakban, M., Informatika, M., & Nusantara, A. P. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar*. 5(2).
- Studi, P., Komunikasi, D., Mural, S., & Sosial, P. (2021). *DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE Fenti Mariska Yohana Abstrak PENDAHULUAN01(02)*, 60-74.
- Triani, A., Yusiana, L. S., & Bawono, R. A. (2022). *Studi Potensi Wisata Situs Bersejarah di Kabupaten Tulungagung*. 8(2), 61-70.
- Untuk, S., Vandalisme, M., & Smk, D. I. (2023). *SENI MURAL SEBAGAI UNGKAPAN EKSPRESI DAN MEDIA EDUKASI*.
- Visual, D. K., & Tarumanagara, U. (2026). *PERANCANGAN SIGN SYSTEM INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN OBJEK PAMERAN DI MUSEUM Desain*

Komunikasi Visual , Universitas Tarumanagara. 3(1), 184–188.

Yellonita, V., Nugroho, S. H., & Maheni, M. R. R. T. (2023). *PENERAPAN TEORI DESIGN THINKING TERHADAP PERANCANGAN COMPANY PROFILE DIGITAL PT . MEDITERA GLOBAL TEKNOLOGI*. 01(01), 39–50.

Zulvira, R. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 5, 1846–1851.