

Perancangan Media Informasi Museum Buya Ahmad Syafii Maarif di Nagari Sumpur Kudus

Annisa Sakinah

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

annisasakinah254@gmail.com yuliarni2807@gmail.com

Abstrak

Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif di Nagari Sumpur Kudus memiliki nilai sejarah dan edukasi yang tinggi, namun belum didukung media informasi yang memadai sehingga kurang dikenal, khususnya oleh generasi muda. Perancangan ini bertujuan menghadirkan media informasi yang informatif dan menarik untuk mengenalkan sosok Buya Ahmad Syafii Maarif dan museumnya. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner yang dianalisis secara kualitatif. Media utama yang dirancang berupa buku berbasis foto arsip, di dukung media pendukung seperti brosur, x-banner, pembatas buku, tempat dudukan buku, dan merchandis dengan target audiens pelajar dan mahasiswa usia 17–25 tahun. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan pemahaman, minat kunjungan, serta pelestarian museum sebagai warisan sejarah dan budaya.

Kata Kunci: Media Informasi, Museum Buya Ahmad Syafii Maarif, Sumpur Kudus.

The Buya Ahmad Syafii Maarif Childhood Home Museum in Nagari Sumpur Kudus holds significant historical and educational value; however, it is not yet supported by adequate informational media, resulting in limited public recognition, particularly among younger generations. This design project aims to present informative and engaging informational media to introduce the figure of Buya Ahmad Syafii Maarif and the museum. The methods employed include observation, interviews, literature review, and questionnaires analyzed qualitatively. The primary medium designed is an informational book based on archival photography, supported by complementary media such as brochures, x-banners, bookmarks, book stands, and merchandise, targeting students and university students aged 17–25 years. This project is expected to enhance public understanding, increase visitor interest, and support the preservation of the museum as a historical and cultural heritage site.

Keywords: Informational Media, Buya Ahmad Syafii Maarif Museum, Sumpur Kudus.

PENDAHULUAN

Museum Buya Ahmad Syafii Maarif di Nagari Sumpur Kudus merupakan salah satu situs bersejarah yang memiliki nilai penting dalam aspek sejarah, budaya, dan pendidikan. Museum ini tidak hanya menyimpan jejak perjalanan hidup Buya Ahmad Syafii Maarif sebagai tokoh nasional dan cendekiawan Muslim, tetapi juga menjadi saksi sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Keberadaan museum hingga saat ini belum didukung oleh media informasi yang memadai. Informasi mengenai museum dan sosok Buya Ahmad Syafii Maarif masih terbatas, penyajiannya belum terstruktur, dan belum mampu menjangkau khalayak luas, khususnya generasi muda. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya tingkat pengetahuan, minat kunjungan, serta apresiasi masyarakat terhadap museum sebagai warisan sejarah dan budaya.

Permasalahan yang belum optimalnya fungsi museum sebagai media edukasi dan informasi akibat minimnya media komunikasi visual yang informatif, menarik, dan mudah dipahami. Museum cenderung hanya dikenal oleh kalangan tertentu, sementara pelajar dan mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa belum sepenuhnya memperoleh akses informasi yang efektif mengenai nilai historis dan ketokohan Buya Ahmad Syafii Maarif. Selain itu, keterbatasan media informasi juga berdampak pada kurangnya perhatian publik dan pemangku kepentingan terhadap upaya pelestarian museum. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan perancangan media informasi berupa buku dengan pendekatan foto arsip. Media buku dipilih karena mampu menyajikan informasi secara mendalam, sistematis, dan berkelanjutan, serta dapat mengombinasikan kekuatan visual fotografi dengan narasi sejarah yang faktual. Pendekatan ini digunakan untuk menampilkan museum, artefak, dan lingkungan sosial budaya secara kontekstual, sehingga informasi yang disampaikan tidak hanya bersifat dokumentatif, tetapi juga komunikatif dan edukatif. Dengan demikian, media yang dirancang diharapkan mampu menjadi sarana informasi, promosi, sekaligus edukasi yang efektif bagi masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah merancang media informasi berupa buku yang mampu menyampaikan informasi mengenai Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif secara informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh target audiens, khususnya pelajar dan mahasiswa usia 17–25 tahun. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, minat kunjungan, serta apresiasi masyarakat terhadap museum sebagai warisan sejarah dan budaya. Harapan yang ingin dicapai agar media informasi yang dirancang dapat menjadi sarana edukasi yang berkelanjutan, mendukung pelestarian museum, serta berkontribusi dalam memperkenalkan nilai ketokohan Buya Ahmad Syafii Maarif kepada masyarakat luas.

METODE PENCIPTAAN

Persiapan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara berkunjung langsung ke Museum serta berinteraksi dengan pengurus, sehingga dapat memperoleh informasi Buya Ahmad Safii Maarif serta keadaan Museum. Setelah melakukan observasi ditemukan sejumlah permasalahan seperti, belum adanya media informasi yang dilakukan. Berikut adalah hasil dokumentasi saat observasi perancangan Museum Buya Safii Maarif.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan bersama orang yang mengetahui Buya Ahmad Safii Maarif serta sejarah dari Museum. Wawancara yang dilakukan kepada narasumber merupakan wawancara terstruktur agar mendapatkan informasi yang jelas. Wawancara ini dilakukan di Nagari Sumpur Kudus tepatnya di Museum tersebut. Dalam perancangan media informasi ini dengan melakukan wawancara bersama Yusmarni Adepra, S.Pd pengurus museum. Disini beliau berpendapat “ bahwa pentingnya media informasi bagi Museum Buya Safii Maaarif. Media promosi penting untuk kemajuan dan perkembangan museum, Selain di lirik pengunjung, juga dilirik serius oleh pemerintah dalam perbaikan karna terbilang ini adalah rumah gadang yang sudah tua belum pernah ada renovasi. Seperti yang pernah di katakan Wakil Bupati pada saat peresmian akan adanya perbaikan lantai sama dinding, namun sampai sekarang belum ada titik terangnya”. (Wawancara Yusmarni Adepra, Sumpur Kudus 10 Januari 2025) Efrizal Mantan Wali Nagari di Sumpur Kudus beliau juga menyampaikan “bahwa Dengan adanya media informasi, museum akan lebih di lirik oleh para pengunjung serta dikenalnya seorang Toko bangsa dari nagari ini apalagi sekarang teknologi sudah canggih, sehingga tersampiakn dengan cepat kepada khalayak luas”. (Wawancara Efrizal, Sumpur Kudus 10 Januari 2025). Dari jabaran hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa adanya keinginan besar masyarakat dalam memperkenalkan museum dan membanggakan tokoh nasional yang berada di Nagari Sumpur Kudus tersebut.

c. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mencari permasalahan dari teori-teori serta media yang akan di gunakan, serta mencari sumber dari perpustakaan yang berkaitan dengan perancangan media infomasi berupa buku dalam pengambilan foto arsip, teori warna, teori tipografi, media informasi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian.

d. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan guna untuk mengetahui seberapa tahu pelajar tentang siapa Buya Ahmad Safii Maarif dan mengetahui keberadaan Museum Buya Ahmad Safii Maarif di Nagari Sumpur Kudus. Dalam kuesioner ini pengkarya mengetahui pendapat dari responden tentang apakah Museum ini membutuhkan media informasi.

2. Metode Analisis Data

A. Analisis Target Audiens

Target audiens adalah kelompok orang yang menjadi sasaran komunikasi, promosi atau pemasaran produk, layanan atau ide. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang membuatnya relevan dengan pesan yang disampaikan. Berikut ruang lingkup perancangan media promosi Museum Buya Safii Maarif.

1) Segmentasi Geografis

Di peruntukan kepada seluruh pelajar di provinsi Sumatera Barat dan tidak menutup kemungkinan menyasar ke luar Sumatera Barat bahkan seluruh Indonesia.

2) Pelajar dan Mahasiswa usia 17-25 tahun

Ditujukan kepada pelajar dan Mahasiswa umur 17 -25 tahun, mereka berhak mengetahui media informasi berupa buku tentang Museum nantinya. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, target utama audiens ditawarkan untuk seluruh pelajar dan tidak menutup kemungkinan kepada pemerintahan, dan masyarakat lainnya.

3) Segmentasi psikografi

- a. Secara Sikap
Audiens yang kebiasaannya haus akan ilmu-ilmu baru, serta menyukai tempat bersejarah.
- b. Gaya Hidup
Sikap audiens yang suka akan sejarah tokoh nasional dan ilmu pengetahuan.

B. SWOT

- a. *Strength* (kekuatan)
Adanya nilai sejarah dalam Museum tersebut. selain mengenal tokoh Buya Safii Maarif, terdapat koleksi yang dimiliki museum yang menjadikan daya tarik khusus dalam media informasi.
- b. *Weakness* (kelemahan)
Kelemahan yang dimiliki oleh Museum Buya Safii Maarif sedikitnya media informasi yang ada, sedikitnya renovasi yang dilakukan, sehingga daya tarik pengunjung tidak banyak.
- c. *Opportunities* (peluang)
Peluang yang dimiliki oleh Museum Buya Safii Maarif yang dapat diidentifikasi diantaranya adanya dukungan dari pemerintah Sijunjung dan dari kampus Universitas Muhammadiyah (UM) Sumatera Barat.
- d. *Treats* (ancaman)
Ancaman yang dimiliki yang dapat diidentifikasi diantaranya mengenalkan museum ke generasi muda, memunculkan citra positif di media, kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang museum. Dengan adanya perancangan media informasi museum memberikan inovasi dalam membangun kepercayaan publik.

Perancangan

- a. Strategi perancangan
Berdasarkan rumusan masalah di atas, digunakan strategi perancangan yang dapat menyelesaikan masalah dalam perncangan ini. Strategi perancangan yakni pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dengan pelaksanaan, dan eksekusi sebuah aktifitas dalam kurun waktu tertentu. Perancangan yang akan di gunakan adalah merancang media informasi berupa buku tentang Buya Ahmad Safii Maarif melalui museum di Nagari Sumpur Kudus serta mengenal sosok beliau dalam bentuk etnofotografi dan disertai keterangan informasi. Guna untuk menambah pengetahuan kepada pelajar, khususnya Sumatera Barat. Dalam Perancangan ini akan menggunakan teknik etnofotografi juga teks sebagai penjelas dari visual yang di tampilkan.
- b. Strategi Visual
Dalam visual tipografi, *layout*, ilustrasi serta warna yang akan di rancang bersifat naturalis dan realis. Dalam hal ini diutamakan keterbacaan pada tipografi yang akan digunakan serta foto atau gambar yang akan disajikan kedalam buku, agar dapat dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

- a. Media Informasi
Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi suatu system tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Jogiyanto HM, 2005).
- b. Teori Komunikasi
Pengertian secara terminologis, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Pengertian ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang atau manusia, sehingga komunikasi seperti ini disebut sebagai Human Communication (komunikasi manusia). Sedangkan pengertian secara paradigmatis, meskipun banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, namun dari semua definisi itu dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media). Dari definisi tersebut tersimpul bahwa tujuan komunikasi dalam pengertian paradigmatic adalah untuk mendapatkan efek tertentu pada komunikan.

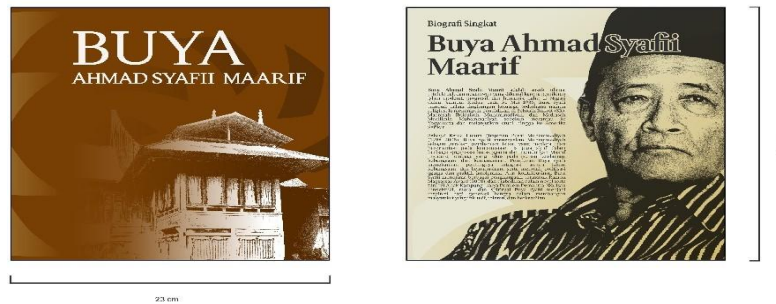
- c. **Teori Komunikasi Persuasif**
Komunikasi persuasif diartikan sebagai komunikasi membujuk, merayu, meyakinkan dan bagaimana komunikasi dapat mempengaruhi perilaku, pendapat dan keputusan orang lain. (H.A.W. Widjaja 2002: 66) Kegiatan komunikasi tidak hanya informatif yaitu agar orang lain mengerti, tetapi juga persuasif yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu faham atau keyakinan untuk melakukan suatu perbuatan, kegiatan dan lain-lain. Berikut komunikasi secara verbal dan visual.
- d. **Foto Arsip**
Foto dianggap sebagai rekaman dari peristiwa yang faktual, benar-benar terjadi sebagaimana kenyataannya. Rekaman kamera seolah-olah menghadirkan kembali peristiwa yang sudah berlangsung pada ruang dan waktu yang telah lalu ke ruang dan waktu yang berbeda. Foto arsip merupakan dokumentasi visual yang merekam peristiwa, tempat, tokoh ataupun kondisi tertentu pada masa lampau dan kemudian dikelola, disimpan sebagai sumber informasi dan bukti sejarah di kemudian hari. Foto arsip memiliki konteks waktu, tempat, dan peristiwa yang jelas. Memiliki nilai penting karena menjadi saksi atas suatu kejadian nyata yang pernah terjadi. Dalam buku etnofotografi, foto arsip dipergunakan untuk menampilkan kondisi Museum di masa lalu, potret tokoh, ataupun peristiwa sejarah.
- e. **Ilustrasi**
Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengkombinasikan pemikiran (Joneta Witabora, 2012: 660).
- f. **Warna**
Warna merupakan persepsi visual yang dihasilkan oleh cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh objek, yang ditangkap oleh mata manusia. Cahaya putih, seperti cahaya matahari, terdiri dari berbagai warna, yang dapat dipisahkan menjadi spektrum warna, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Warna-warna ini dapat muncul dalam berbagai nuansa dan intensitas, tergantung pada panjang gelombang cahaya yang diterima oleh mata.
- g. **Gambar**
Gambar adalah representasi visual yang menggunakan bentuk, warna, ruang dan tekstur dalam mengkomunikasikan ide, konsep atau objek. Gambar memiliki peran yang sangat besar dalam dunia modern, gambar membantu peran seorang desainer komunikasi visual, ahli-ahli keteknikan, serta dalam lingkungan masyarakat yang sangat kompleks seperti sekarang ini. Menggambar merupakan upaya mengkomunikasikan isi pikiran, Ide atau gagasan yang diwujudkan dalam diagram dan gambar dapat memudahkan orang untuk menguraikan, menjelaskan, dan memaparkan gagasannya.
- h. **Tipografi**
Typography adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengetahuan penyebarannya pada ruang-ruang yang ada, untuk menciptakan kesan tertentu semaksimal mungkin. Dengan tujuan memberikan kenyamanan kepada pembaca agar maksud yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pembaca. Pengertian Tipografi menurut Roy Brewer (1971) tipografi dapat dimaknai sebagai pemilihan berbagai hal yang memiliki hubungan dengan pengaturan baris serta typeset, tidak termasuk bentuk ilustrasi dan unsur lain yang bukan susunan huruf.
- i. **Museum Buya Safii Maarif di Nagari Sumpur Kudus**
Museum memiliki peran penting dalam melestraikan warisan budaya dan sejarah, serta meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadapnya. Rumah masa kecil Buya Safii Maarif merupakan rumah gadang yang di jadikan sebagai Museum. Museum ini telah di resmikan pada 19 September 2022 lalu oleh Wakil Bupati Sijunjung Iradatillah dan Rektor Universitas Muhammadiyah (UM) Sumatera Barat. Alasan dijadikan museum karena Buya Safii Maarif adalah tokoh penting dalam sejarah Indonesia dan budaya Minangkabau.

2. Hasil Desain Media Informasi

- a. **Buku Biografi**



Buku Biografi yang memuat permasalahan kurangnya media informasi Museum Buya Ahmad Syafii Maarif yang menekankan isi laporan nilai seja rah, edukasi, budaya serta pentingnya buku sebagai media informasi Museum.



Gambar 1. Desain buku

b. X-Banner

X-banner dirancang dengan ukuran 60 cm x 160 cm, menggunakan pendekatan visual yang menggabungkan gaya *modern heritage* dan desain editorial. Pilihan warna utama, *old gold* (HEX #D0B666) dan *graphite* (HEX #333333), berfungsi sebagai elemen estetika juga sebagai representasi nilai- nilai yang ingin diangkat.



Gambar 2. Penerapan desain x-banner

c. Brosur

ini dirancang dalam format lanskap A4 (29,7 cm x 21 cm) yang dilipat menjadi tiga bagian (*trifold brochure*), memungkinkan pembagian informasi secara sistematis dan mudah diakses oleh pembaca. Struktur lipatan ini dipilih untuk mengarahkan alur baca secara alami dari sampul menuju isi, sekaligus memberikan ruang visual yang cukup untuk menyampaikan narasi tentang Buya Ahmad Syafii Maarif dan Museum Rumah Kecil.



Gambar 3. Penerapan Desain brosur

d. Pembatas Buku

Pembatas buku ini dirancang dengan ukuran 4 cm x 6,5 cm dan mengusung bentuk siluet rumah gadang sebagai elemen utama, terinspirasi langsung dari arsitektur Museum Rumah Kecil, rumah masa kecil Buya Ahmad Syafii Maarif. Bentuk gonjong (atap khas Minangkabau) disederhanakan menjadi bentuk geometris yang tetap mempertahankan karakter budaya, menjadikannya simbol visual yang kuat dan mudah dikenali. Desain ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda halaman, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai lokal yang membumikan penuh makna.



Gambar 4. Penerapan Desain Pembatas buku

e. Tempat Dudukan Buku

Book stand holder atau dudukan buku ini dirancang sebagai alat bantu membaca yang fungsional, juga sebagai elemen visual yang memperkuat identitas budaya dan naratif dari buku yang dipajang. Dengan ukuran dan struktur yang ergonomis, dudukan ini memungkinkan buku untuk berdiri tegak dan dibaca tanpa perlu dipegang, sehingga tangan pembaca tetap bebas untuk melakukan aktivitas lain.



Gambar 5. Penerapan desain tempat dudukan buku

f. Stiker

Stiker dirancang sebagai media kecil yang ekonomis dan mudah didistribusikan, menjadikannya alat strategis untuk memperkenalkan identitas visual buku dan Museum Rumah Kecil kepada khalayak luas. Meskipun berukuran hanya 5 cm x 7 cm, desain stiker memaksimalkan ruang visual dengan pendekatan yang komunikatif dan bermakna. Elemen bentuk mengambil inspirasi dari siluet rumah tradisional Minangkabau, khususnya rumah gadang, yang disederhanakan menjadi bentuk geometris khas sebagai simbol warisan budaya.



Gambar 6. Penerapan desain stiker

g. *Mug*

ini dirancang sebagai objek sehari-hari yang menyatu dengan momen reflektif seperti menikmati kopi atau teh, aktivitas yang secara simbolis selaras dengan tema biografi Buya Ahmad Syafii Maarif yang mengajak pembaca untuk merenung dan memahami nilai-nilai kehidupan. Desain *mug* mengacu pada konsep visual *modern heritage*, yang menggabungkan elemen budaya lokal dengan pendekatan estetika kontemporer.



Gambar 7. Penerapan desain *mug*

h. *Tumbler*

Tumbler ini dirancang sebagai simbol gaya hidup modern yang mendukung prinsip keberlanjutan (*sustainability*), sekaligus menjadi medium visual yang merepresentasikan nilai-nilai tradisi dalam konteks kontemporer. Pendekatan desainnya mengacu pada konsep *modern heritage*, yaitu upaya menyatukan warisan budaya dengan estetika dan fungsi masa kini. Bentuk *tumbler* yang ramping dan praktis mencerminkan mobilitas dan kesadaran lingkungan, menjadikannya relevan dengan gaya hidup urban yang aktif dan reflektif.



Gambar 8. Penerapan desain *tumbler*

i. Pin

Pin ini dirancang sebagai media identitas yang sederhana namun sarat makna simbolik. Dengan bentuk lingkaran berdiameter 4,4 cm, pin menjadi representasi visual yang ringkas namun kuat, sering digunakan untuk menunjukkan afiliasi, dukungan, atau kebanggaan terhadap nilai-nilai tertentu. Dalam konteks ini, pin mengangkat identitas Buya Ahmad Syafii Maarif sebagai intelektual Islam Indonesia, menjadikannya bukan hanya aksesoris, tetapi juga pernyataan nilai dan penghormatan terhadap warisan pemikiran beliau.



Gambar 9. Penerapan desain pin.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif di Nagari Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, merupakan situs bersejarah yang memiliki nilai penting dari aspek sejarah, budaya, dan edukasi. Museum ini tidak hanya merepresentasikan perjalanan hidup Buya Ahmad Syafii Maarif sebagai tokoh nasional, cendekiawan, dan mantan Ketua Umum PP Muhammadiyah, tetapi juga menjadi saksi peristiwa penting perjuangan bangsa, khususnya pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Namun, berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner, ditemukan bahwa museum ini masih menghadapi berbagai permasalahan, antara lain kurangnya perhatian pemerintah, minimnya renovasi bangunan, serta keterbatasan media informasi yang menyebabkan rendahnya minat kunjungan masyarakat, khususnya generasi muda. Data kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar dan masyarakat membutuhkan media informasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami untuk mengenal museum dan sosok Buya Ahmad Syafii Maarif. Oleh karena itu, perancangan media informasi berupa buku dengan pendekatan etnofotografi dipilih sebagai solusi yang tepat. Buku ini diharapkan mampu menyajikan informasi secara faktual, visual, dan edukatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman, ketertarikan, serta kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif sebagai warisan budaya dan sejarah bangsa.

2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan dalam laporan ini, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut: Bagi Pengelola Museum Diharapkan pengelola museum dapat memanfaatkan media informasi berupa buku etnofotografi ini sebagai sarana edukasi dan promosi untuk memperkenalkan museum kepada masyarakat luas, khususnya pelajar dan generasi muda. Bagi Pemerintah Daerah, Pemerintah daerah Kabupaten Sijunjung diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terhadap keberadaan Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif, baik dalam bentuk renovasi bangunan, perawatan koleksi, maupun pengembangan program edukasi dan promosi museum. Bagi Institusi Pendidikan, Media informasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar atau referensi pendukung pembelajaran sejarah, budaya, dan tokoh nasional, terutama yang berkaitan dengan Sumatera Barat dan perjuangan bangsa. Bagi Peneliti dan Perancang Selanjutnya, Diharapkan penelitian dan perancangan selanjutnya dapat mengembangkan media informasi lain, seperti media digital, audiovisual, atau interaktif, guna menjangkau audiens yang lebih luas dan mengikuti perkembangan teknologi. Bagi Masyarakat, Masyarakat diharapkan dapat lebih peduli dan berperan aktif dalam menjaga serta melestarikan Museum Rumah Masa Kecil Buya Ahmad Syafii Maarif sebagai bagian dari identitas budaya dan sejarah Nagari Sumpur Kudus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga pengkarya masih diberi kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan Skripsi Karya yang merupakan salah satu persyaratan dalam memenuhi tugas akhir program (S1) dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yang berjudul **Perancangan Media Informasi Museum Buya Ahmad Syafii Maarif Di Nagari Sumpur Kudus**. Pada kesempatan ini, izinkan pengkarya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materil, sehingga Skripsi Karya ini bisa terselesaikan dengan baik. Dengan hati yang tulus, pengkarya ingin berterimakasih kepada:

1. Kedua orang tua. Ibunda Sasriwati, semoga tuhan kelak memberimu surga Firdaus sebagai imbalan atas setiap rasa sabar, rasa mengalahmu yang tak pernah habis dalam membesarkan pengkarya agar hidup bahagia. Terima kasih untuk masakanmu yang selalu menyambut kepulangan pengkarya, untuk canda tawamu, marahmu, terima kasih. Maaf atas segala kesalahan dan keterlambatan, walaupun begitu, kasihmu tak pernah padam terhadap anakmu. Ayahanda Efrizal, orang hebat yang selalu menjadi penyemangat pengkarya dalam menjalani kehidupan, terima kasih telah menjaga dan mencintai bagaimana selayaknya seorang ayah. Semoga lelahmu menjadi amal jariyah dalam memberikan pendidikan dan mengusahakan hidup yang layak bagi anakmu.
2. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum., sebagai Rektor ISI Padangpanjang.
3. Bapak Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain komunikasi Visual dan selaku dosen Penguji yang memberikan bimbingan, serta saran dalam perancangan ini.
6. Ibu Eva Yanti, S.Ds., M.Sn., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing pengkarya selama perkuliahan.
7. Ibu Dr. Yuliami, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan, saran dan arahan selama pengkaryaan skripsi karya ini.
8. Ibu Dr. Roza Muliati, S.S., M.Si., selaku Ketua Penguji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam perancangan skripsi karya ini.
9. Seluruh dosen dan pegawai di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
10. Staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah membantu proses peminjaman buku untuk melengkapi data-data tertulis.
11. Untuk ketiga saudara pengkarya, Muhammad Fitrah Al-Faridzi, Dedi Darma Rozaki, Zakia Lisana Sidqin, terima kasih atas pengertiannya, dukungan moril maupun material yang telah diberikan kepada pengkarya selama ini.
12. Terima kasih pengkarya ucapkan kepada keluarga besar Family Buah Manggi dan Matraf Family, yang selalu memberi dukungan kepada pengkarya agar segera Sarjana.
13. Terima kasih pengkarya ucapkan kepada teman-teman, sahabat, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup pengkarya selama perkuliahan. Mereka adalah Eya, Virma, Uty, Egik, Susan, kak Nisak, Nipa, (Alm) kak Put, Zizit, Aisyah, Ipit, Fitri, Sri, kak Dila, Dipa, kak Ros, Khairul, Affan, dan Agung. Pengkarya bersyukur bertemu orang-orang baik seperti mereka, tidak iri hati, tidak menjatuhkan, saling memaafkan dan saling menjaga. Dimanapun saudara tak sedarah pengkarya berada, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrubaie, F., & Daniel, E. G. S. (2017). *Revisiting the cognitive processes of the brainstorming technique: Theoretical considerations from a synthesis of Piaget, Vygotsky, and SIAM for learning science*. Research Publish Journals.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *The Fundamentals of Typography*. London: Bloomsbury Publishing.
- Asmara, D. (2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 2, No. 1.
- Chapman, C. (2025, December 4). *What Is a Mood Board and How to Create One*. Toptal.
- Design Encyclopedia. (n.d.). Editorial Design. *Design Encyclopedia*.
- Du, H., Huang, Z., Chapman, S., & Yu, X. (2023). Toward a Unified Framework for RGB and RGB-D Visual Navigation. Cham: Springer.
- Elisabet, N., dkk. (2018). Desain komunikasi visual iklan layanan masyarakat tentang pelecehan seksual pada anak di Kota Medan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol. 4, No. 2.

Encyclopedia.com. (2001, updated). *Threshold Effects. Applied and Social Sciences Magazines*.

Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2018). *Digital Image Processing* (4th ed.). New York: Pearson.

Istano, H. F. (2000). *Gambar sebagai alat komunikasi visual*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Loren-Méndez, M. & Alonso-Jiménez, R. F. (2025). *What is modern heritage? A methodology to bridge the research gap in this emerging category of the built environment*. *Heritage*, Vol. 8, No. 8.

Mayo, B., Hazan, T., & Tal, A. (2021). *Visual navigation with spatial attention*. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2021.

Nurhadi, F. Z. (2017). *Kajian tentang efektivitas pesan dalam komunikasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 1