



Pemanfaatan Infografis Sebagai Media Pengemasan Ulang Informasi Koleksi Budaya di Museum Adityawarman

Helmi Ramadhan

UIN Imam Bonjol Padang
hramadhan010@gmail.com

Cindy Fatika Sari

UIN Imam Bonjol Padang
fs.cindy04@gmail.com

Ahsanu Nadiya

UIN Imam Bonjol Padang
ahsanunadiya270@gmail.com

Received: 5 Desember 2025

Accepted: 25 Desember 2025

Published: 30 Desember 2025

ABSTRACT - Cultural collection information plays a critical role in strengthening public understanding and cultural literacy in museums. However, the Adityawarman Museum in Padang still relies on conventional interpretive methods such as long textual descriptions and static dioramas, which are less communicative and misaligned with the expectations of today's digital-oriented visitors. This study employs a qualitative case study approach through field observations, interviews, documentation, and literature review to analyze the potential of infographics as a medium for repackaging cultural information. The findings reveal three major insights: (1) infographics effectively simplify complex cultural narratives and enhance knowledge retention, (2) visual formats increase visitor engagement across diverse literacy levels, and (3) infographics support the creation of accessible, inclusive, and adaptive museum learning environments. Nevertheless, implementation challenges persist, including limited human resources, the complexity of cultural materials, and insufficient digital infrastructure. The study concludes that developing infographic-based interpretation in museums requires an integrated strategy involving staff capacity building, interdisciplinary collaboration, and the formulation of culturally grounded visual communication guidelines. Infographics offer a promising solution for bridging cultural heritage with the learning needs of contemporary digital audiences.

Keywords: Infographics; Information Repackaging; Cultural Collections; Museum Interpretation; Adityawarman Museum

ABSTRAK - Informasi koleksi budaya memiliki peranan strategis dalam memperkuat pemahaman publik dan literasi budaya di lingkungan museum. Namun, Museum Adityawarman di Padang masih bergantung pada metode interpretasi konvensional seperti deskripsi teks panjang dan diorama statis, yang kurang komunikatif serta tidak sesuai dengan karakteristik pengunjung era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus melalui

observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk mengkaji potensi infografis sebagai media kemas ulang informasi koleksi budaya. Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama: (1) infografis mampu menyederhanakan narasi budaya yang kompleks dan meningkatkan retensi informasi, (2) format visual meningkatkan keterlibatan pengunjung dengan tingkat literasi yang beragam, serta (3) infografis mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran museum yang lebih inklusif, adaptif, dan mudah diakses. Meski demikian, implementasi masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan SDM, kompleksitas materi budaya, dan minimnya infrastruktur digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan interpretasi berbasis infografis memerlukan strategi terpadu melalui penguatan kapasitas staf, kolaborasi lintas disiplin, dan penyusunan pedoman komunikasi visual yang berakar pada nilai budaya lokal. Infografis berpotensi menjadi solusi efektif untuk menjembatani warisan budaya dengan kebutuhan pembelajaran pengunjung digital masa kini.

Kata kunci: Infografis; Kemas Ulang Informasi; Koleksi Budaya; Interpretasi Museum; Museum Adityawarman

A. PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga pelestarian budaya yang menyimpan berbagai koleksi bersejarah dengan nilai edukatif tinggi. Pengemasan ulang informasi koleksi budaya di museum memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengunjung terhadap warisan budaya yang dipamerkan.

Namun, tantangan utama yang dihadapi museum saat ini adalah menyampaikan informasi koleksi budaya secara menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung, terutama generasi muda yang terbiasa dengan visualisasi informasi yang ringkas dan interaktif (Susanto dkk., 2024). Informasi yang disajikan secara konvensional dalam bentuk teks panjang dan statis cenderung tidak menarik minat baca serta gagal menyampaikan esensi budaya yang

terkandung dalam koleksi (Bunda dkk., 2022; Fatmawati, 2022).

Pustakawan harus memikirkan cara yang tepat untuk mengemas ulang informasi tersebut kepada pemustakanya (Arwendria, 2022; Nanda Yudisman & Bidayah Sari, 2022). Salah satu metode efektif dalam mengemas ulang informasi adalah dengan memanfaatkan infografis. Infografis adalah sebuah desain grafis yang menggabungkan visualisasi data, ilustrasi, text dan gambar menjadi satu kedalam sebuah format yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau cerita yang lengkap (Anggraeni & Arfa, 2017).

Secara teoritis, pemanfaatan infografis dapat dijelaskan melalui teori komunikasi visual dan teori kognitif multimedia. Teori komunikasi visual menekankan bahwa informasi visual lebih mudah diproses oleh otak manusia

dibandingkan informasi verbal (Subria Mamis dkk., 2023).

Penyajian informasi koleksi budaya di Museum Adityawarman menunjukkan adanya upaya digitalisasi melalui pemanfaatan QR Code yang terpasang pada beberapa koleksi. Melalui pemindaian kode ini, pengunjung diarahkan ke halaman website yang berisi informasi detail mengenai objek terkait. Namun, pemanfaatan teknologi ini belum berjalan optimal.

Masalah teknis seperti perubahan domain situs resmi menyebabkan sebagian QR Code menjadi tidak aktif, sehingga informasi digital tidak dapat diakses dengan baik (Sidyawati dkk., 2019). Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan infografis sebagai media penyampaian informasi, kajian tersebut umumnya masih berfokus pada efektivitas visual secara umum dan belum mengkaji secara mendalam pengemasan ulang informasi koleksi budaya museum yang bersifat naratif, simbolik, dan historis.

Selain itu, integrasi infografis dalam sistem penyajian informasi museum berbasis media digital, seperti QR Code, masih jarang ditelaah secara strategis. Dengan demikian, terdapat celah

penelitian berupa ketiadaan kajian yang secara khusus menganalisis pemanfaatan infografis sebagai media pengemasan ulang informasi koleksi budaya di Museum Adityawarman.

Hal ini menjadi hambatan dalam menyampaikan nilai edukatif koleksi secara komunikatif, khususnya bagi pengunjung dari kalangan generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap media visual. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pelengkap berupa infografis yang dapat mengemas ulang informasi koleksi dalam bentuk visual yang informatif, menarik, dan mudah dipahami. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan infografis sebagai strategi pengemasan ulang informasi koleksi budaya di Museum Adityawarman secara lebih terstruktur dan aplikatif.

B. LANDASAN TEORI

1. Kemas Ulang Informasi

Kemas ulang informasi merupakan proses pengolahan kembali data atau pengetahuan menjadi format baru yang lebih ringkas, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini mencakup seleksi, penyederhanaan, dan penyusunan ulang informasi. Karakter

koleksi budaya umumnya memiliki narasi kompleks, historis, dan simbolik yang sulit dipahami jika disampaikan hanya melalui teks mentah atau tanpa konteks visual yang memadai (Purnomo dkk., 2022).

2. Infografis sebagai Media Komunikasi Visual

Infografis dipahami sebagai representasi visual yang menggabungkan teks, ikon, ilustrasi, dan warna untuk menyampaikan data atau pesan secara cepat dan efektif. Infografis mampu meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan audiens karena mempercepat proses interpretasi dibandingkan dengan teks deskriptif konvensional (Handayani, 2021).

3. Komunikasi Visual

Prinsip dasar teori komunikasi visual mencakup keterbacaan, hierarki visual, komposisi, serta penggunaan simbol dan warna untuk membentuk makna. Visualisasi dalam museum dipandang sebagai strategi untuk membangun interpretasi yang lebih intuitif dan menarik, terutama bagi pengunjung dengan latar belakang literasi yang beragam (Listya, 2018).

4. Kognitif Multimedia

Teori Kognitif Multimedia yang dikembangkan Mayer dan Moreno menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yakni visual dan verbal, yang bekerja secara paralel (Mayer & Moreno, dalam Damayanti, 2013).

C. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses dan efektivitas pemanfaatan infografis sebagai media kemas ulang informasi koleksi budaya di Museum Adityawarman. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara holistik dan kontekstual berdasarkan kondisi nyata di lapangan, sebagaimana telah diterapkan dalam penelitian kontemporer di beberapa museum Eropa untuk menelusuri inovasi media edukasi berbasis teknologi cerdas (Kasperuniene & Tandzegolskiene, 2020).

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, guna memperoleh data empiris terkait interaksi pengunjung

dengan media informasi koleksi museum (Istina, 2022).

Tahap kedua adalah proses perancangan infografis, yakni pengemasan ulang informasi koleksi terpilih ke dalam bentuk visual menggunakan perangkat lunak desain seperti *Canva*. Tahap ketiga adalah uji efektivitas, di mana infografis yang telah dibuat kemudian diuji kepada pengunjung melalui diskusi kelompok terarah (FGD) dan wawancara lanjutan, untuk mengukur tingkat pemahaman, ketertarikan, dan keterlibatan mereka terhadap informasi yang disampaikan (Hazmi & Damayanti, 2022).

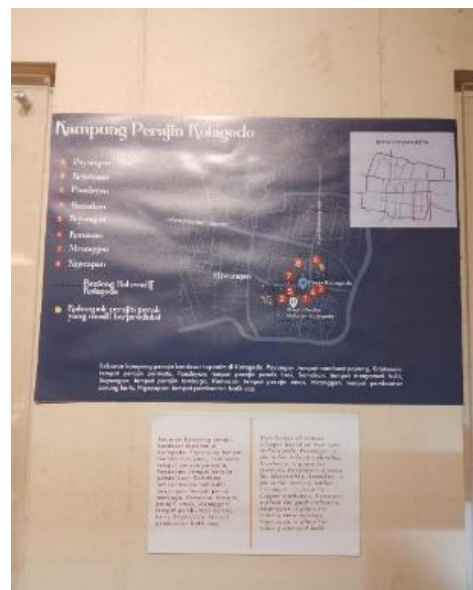
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. (Ilyasa, 2023).

Metode studi kasus sangat tepat untuk mengeksplorasi inovasi media informasi seperti infografis, karena memberikan ruang analisis yang mendalam terhadap proses, tantangan, dan dampak media baru terhadap pengalaman belajar pengunjung museum (Ilhami dkk., 2024).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

PERBANDINGAN DENGAN PRAKTIK DI MUSEUM LAIN

Gambar 1. Peta Sumatera dan Koleksi Perhiasan di Museum Adityawarman



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Salah satu tantangan utama dalam pengelolaan museum di era digital adalah bagaimana menghadirkan informasi koleksi budaya secara komunikatif dan relevan dengan preferensi pengunjung modern. Museum Adityawarman, sebagai salah satu institusi budaya penting di Sumatera Barat, hingga kini masih mempertahankan pola penyajian informasi yang bersifat tradisional. Koleksi-koleksi budaya yang ditampilkan umumnya disertai dengan

papan informasi berupa teks panjang tanpa visual pendukung, diorama statis, serta display artefak yang tidak terhubung dengan media informasi digital atau interaktif.

Berbeda dengan kondisi tersebut, sejumlah museum lain di Indonesia telah memulai langkah integratif dalam penggunaan media visual sebagai bagian dari strategi komunikasi museologis. Museum Nasional Indonesia, misalnya, mengembangkan sistem panel informasi interaktif berbasis layar digital, yang tidak hanya menampilkan teks singkat dan ilustrasi, tetapi juga narasi audiovisual yang menyatu dengan desain pameran yang imersif (Robin & Jumardi, 2023).

Dalam konsep ini, pengunjung diposisikan sebagai aktor utama dalam pengalaman belajar di museum, bukan sekadar penerima informasi pasif, melainkan sebagai partisipan aktif yang terlibat dalam proses eksplorasi dan interpretasi mandiri melalui penggunaan teknologi interaktif (T.I.A dkk., 2023).

Penggunaan pendekatan ini telah terbukti meningkatkan waktu kunjungan, kepuasan pengunjung, serta persepsi terhadap museum sebagai institusi edukatif yang modern dan

terbuka terhadap inovasi (Wulandari dkk., 2019). Penyampaian informasi tidak lagi bergantung pada teks naratif panjang, melainkan pada peta laut kuno, jalur pelayaran visual, dan ikonografi kapal tradisional yang disajikan dalam format cetak maupun digital (Sulistyo, 2018, hlm. 12).

Dalam konteks Museum Adityawarman, kondisi tersebut menghadirkan tantangan sekaligus peluang strategis untuk merevitalisasi fungsi komunikatif museum melalui adopsi pendekatan yang telah terbukti efektif di sejumlah institusi serupa, baik pada tingkat nasional maupun internasional.

Potensi Manfaat Infografis dalam Konteks Museum Adityawarman

Gambar 2. Infografis Peta Kampung Perajin di Kotagede, Yogyakarta



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Infografis didefinisikan sebagai representasi visual dari data, konsep, atau narasi, yang menggabungkan unsur teks, gambar, ikon, dan layout grafis dengan tujuan menyampaikan informasi secara cepat, efisien, dan menarik (Anggraeni & Arfa, 2017, hlm. 42).

Museum Adityawarman, yang memiliki koleksi etnografis, historis, dan budaya Minangkabau yang sangat kaya, menghadapi tantangan dalam menyampaikan makna simbolik, historis, dan sosial dari koleksi tersebut secara padat dan mudah dipahami.

Simbol-simbol adat, sistem kekerabatan matrilineal, arsitektur rumah gadang, hingga nilai-nilai filosofis seperti “adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah” dapat direpresentasikan secara naratif dan visual, sehingga pengunjung tidak hanya melihat bentuk fisik koleksi, tetapi juga menangkap makna yang lebih dalam. Hal ini memberikan nilai tambah bagi sistem informasi digital yang selama ini masih terbatas pada teks deskriptif (Rahmawati dkk., 2024).

Optimalisasi peran infografis tidak hanya akan memperkaya pengalaman pengunjung, tetapi juga mereposisi museum sebagai institusi yang relevan

dan adaptif terhadap perkembangan komunikasi informasi visual di era digital.

STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL YANG DIREKOMENDASIKAN

Dalam kasus Museum Adityawarman, yang memiliki beragam koleksi dengan tingkat kompleksitas naratif yang tinggi, pendekatan komunikasi visual yang terstruktur, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan pengunjung menjadi sangat krusial.

Rekomendasi strategi komunikasi visual harus mempertimbangkan keragaman karakteristik pengunjung baik dari segi usia, latar belakang pendidikan, maupun preferensi media serta memperhitungkan bentuk koleksi yang kaya akan makna simbolik dan historis.

Strategi pertama yang direkomendasikan adalah penerapan prinsip *layered information design* atau desain informasi bertingkat, di mana informasi disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana ke yang lebih memungkinkan infografis museum diakses secara fleksibel oleh berbagai kategori pengunjung.

Strategi berikutnya adalah integrasi elemen desain universal seperti ikonografi, warna yang komunikatif, dan tata letak yang konsisten. Ikonografi dapat membantu menyederhanakan narasi budaya menjadi simbol yang mudah dikenali dan dimaknai lintas usia dan latar belakang. Dalam konteks budaya Minangkabau, simbol-simbol seperti rumah gadang, suntiang, balairung, atau motif songket dapat diterjemahkan ke dalam ikon yang mengomunikasikan identitas budaya secara kuat.

Warna juga memainkan peran penting dalam membangun emosi dan memperkuat pesan. Misalnya, penggunaan warna emas dan merah dalam infografis dapat mengindikasikan nilai kebangsawanan dan spiritualitas, yang sering kali muncul dalam artefak dan tradisi Minangkabau.

Tata letak infografis yang mengikuti alur logis baik secara kronologis, geografis, maupun tematis akan memudahkan pengunjung menavigasi informasi dan mengaitkannya secara kognitif. Prinsip lain yang perlu diterapkan dalam strategi komunikasi visual adalah pendekatan naratiftematik. Informasi koleksi dapat dikemas

berdasarkan tematisasi narasi budaya seperti "Sistem Kekerabatan Matrilineal", "Filosofi Adat dan Agama", atau "Transformasi Ekonomi Minangkabau dari Masa ke Masa". Infografis tematik semacam ini dapat menggantikan pola penyajian konvensional berbasis jenis koleksi menjadi narasi lintas objek yang lebih kontekstual (Fadli dkk., 2020).

Pada anak-anak, infografisnya memanfaatkan ilustrasi kartun, karakter tokoh budaya lokal, serta narasi berbasis cerita (*storytelling visual*), sementara infografis untuk pengunjung dewasa dapat menggabungkan data statistik budaya, bagan alur sejarah, atau pemetaan spasial berbasis kronologi.

Gambar 3. Prosesi Budaya Tabuik di Pariaman dalam Format Narasi V



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Segmentasi ini harus diakomodasi dalam desain yang fleksibel dan terintegrasi, misalnya dengan

menggunakan format ganda: satu versi panel fisik dan satu versi digital yang dapat dikustomisasi berdasarkan pilihan pengunjung.

Beberapa museum internasional, proses desain komunikasi bahkan melibatkan pengguna dalam tahap awal pengembangan infografis melalui uji coba desain atau survei preferensi visual. Strategi partisipatif semacam ini dapat diadaptasi dalam konteks Museum Adityawarman untuk menjamin bahwa infografis yang dikembangkan benar-benar relevan dengan ekspektasi dan kebutuhan informasi pengunjung.

RENCANA PROSES PERANCANGAN INFOGRAFIS

Perancangan infografis sebagai media kemas ulang informasi di museum memerlukan tahapan yang sistematis dan berbasis kebutuhan komunikasi institusional. Dalam konteks Museum Adityawarman, rencana perancangan infografis perlu diawali dengan tahap audit konten, yakni mengidentifikasi koleksikoleksi yang memiliki nilai edukatif tinggi, kompleksitas narasi, dan potensi visualisasi yang kuat.

Langkah awal yang krusial dalam proses ini adalah pengumpulan dan

seleksi informasi dari sumber primer dan sekunder yang valid, termasuk katalog koleksi, dokumen kuratorial, referensi ilmiah, serta hasil wawancara dengan ahli budaya lokal atau kurator. Data yang dikumpulkan harus diklasifikasikan berdasarkan jenis informasi, misalnya data faktual (tahun, nama, tempat), data kontekstual (fungsi, makna budaya), dan data naratif (cerita rakyat, mitos, sejarah lisan).

Tahapan berikutnya adalah perumusan struktur visual, yaitu menyusun kerangka infografis berdasar prinsip dasar komunikasi visual yang efektif mencakup penentuan format penyajian, seperti infografis kronologis, perbandingan, hirarki sosial, siklus, atau peta. Pemilihan format harus menyesuaikan dengan karakter informasi yang ingin disampaikan. Misalnya, untuk menjelaskan struktur adat dalam masyarakat Minangkabau, format infografis berbentuk bagan hirarki atau diagram sosial akan lebih tepat dibandingkan format linier.

Sementara untuk sejarah perjuangan tokoh budaya atau asal usul artefak, format *timeline* kronologis dinilai lebih efektif dalam menunjukkan alur waktu dan transformasi.

Gambar 4. Panel Informasi Situs
Prasejarah Indonesia



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah struktur ditentukan, dilakukan proses perancangan elemen visual, yaitu mengembangkan ikonografi, palet warna, tipografi, dan ilustrasi yang relevan secara budaya. Pemilihan warna dan bentuk harus mempertimbangkan dengan makna lokal. Misalnya, warna emas dan merah yang sering diasosiasikan dengan kebangsawanan dan spiritualitas dalam budaya Minangkabau dapat digunakan untuk menekankan nilai simbolik.

Ilustrasi atau ikon sebaiknya mengacu pada bentuk artefak asli, dengan gaya visual yang konsisten, agar infografis tidak hanya menjadi alat informasi, tetapi juga bentuk representasi budaya yang otentik

Dalam tahap implementasi teknis, penggunaan perangkat lunak desain

seperti Canva, Adobe Illustrator, atau Inkscape dapat dimanfaatkan untuk memproduksi versi digital maupun cetak dari infografis. Pemilihan perangkat ini bergantung pada tingkat kompleksitas visual dan kebutuhan output, apakah infografis akan digunakan dalam panel pameran fisik, katalog cetak, atau media daring.

Desain harus diuji terlebih dahulu secara internal untuk memastikan keterbacaan, kejelasan narasi, dan keutuhan informasi. Kriteria teknis seperti ukuran huruf, kontras warna, distribusi ruang kosong (*white space*), dan keseimbangan visual menjadi indikator penting dalam tahap ini (Handayani, 2021:160).

Langkah selanjutnya adalah simulasi penggunaan infografis dalam ruang pamer yang dirancang, untuk menilai posisinya dalam alur kunjungan dan interaksinya dengan koleksi.

Terakhir, tahapan yang tidak kalah penting adalah monitoring dan revisi periodik. Infografis sebagai produk komunikasi visual tidak bersifat statis. Perubahan kurikulum pendidikan, tren desain, ataupun perubahan konteks sosialbudaya dapat mempengaruhi efektivitas infografis dari waktu ke

waktu. Oleh karena itu, museum perlu menyusun jadwal evaluasi dan pembaruan konten serta desain secara berkala.

Evaluasi ini dapat dilakukan melalui survei pengunjung, pengamatan perilaku interaksi pengunjung terhadap infografis, atau forum diskusi dengan komunitas pengguna museum.

TANTANGAN YANG DIHADAPI MUSEUM

Upaya penerapan infografis sebagai media kemas ulang informasi koleksi budaya di Museum Adityawarman menghadapi sejumlah tantangan struktural, teknis, dan kultural yang perlu dipahami secara menyeluruh agar pengembangannya berjalan optimal. Tantangan utama terletak pada keterbatasan sumber daya manusia (SDM) yang belum memiliki kompetensi memadai dalam desain komunikasi visual dan literasi digital. Sebagian besar staf museum berlatar belakang sejarah, antropologi, atau arkeologi, sehingga meski memahami substansi koleksi, mereka belum tentu terampil mengubah narasi budaya yang kompleks menjadi visual yang komunikatif.

Selain itu, kompleksitas materi koleksi khususnya koleksi etnografis yang sarat nilai, simbol, dan konteks historis menjadi hambatan tersendiri dalam merancang infografis yang akurat dan estetis. Keberagaman karakteristik pengunjung, mulai dari pelajar hingga peneliti, juga menuntut adanya media informasi yang adaptif terhadap tingkat literasi dan preferensi komunikasi yang berbeda-beda.

Tantangan lainnya muncul dari keterbatasan anggaran dan infrastruktur teknologi. Pengadaan perangkat interaktif, printer format besar, atau sistem berbasis QR code membutuhkan biaya tinggi dan tidak selalu tersedia dalam anggaran museum daerah. Hambatan kelembagaan berupa budaya kerja birokratis turut memperlambat inovasi.

Secara eksternal, rendahnya kesadaran publik terhadap museum sebagai ruang edukasi bukan sekadar tempat melihat benda kuno juga memengaruhi efektivitas media baru seperti infografis.

SOLUSI YANG DIREKOMENDASIKAN

Menimbang kompleksitas tantangan dalam pengembangan infografis di

Museum Adityawarman, diperlukan solusi strategis yang tidak hanya menysasar aspek teknis, tetapi juga membangun fondasi kelembagaan bagi transformasi komunikasi visual secara berkelanjutan. Rangkaian solusi berikut menjadi langkah prioritas:

1. Peningkatan kapasitas sumber daya manusia.

Museum perlu memperkuat kompetensi staf melalui pelatihan desain komunikasi visual, literasi digital, dan prinsip dasar visualisasi informasi. Penguasaan perangkat seperti Canva, Illustrator, atau Figma dapat dipadukan dengan pelatihan konseptual mengenai etika representasi budaya dan sensitivitas lokal agar media yang dikembangkan tetap akurat secara substansial.

2. Kemitraan kolaboratif dengan perguruan tinggi dan komunitas kreatif.

Kolaborasi dengan program studi desain komunikasi visual, antropologi, atau ilmu perpustakaan dapat dioptimalkan melalui magang, proyek tugas akhir, maupun pengabdian masyarakat. Keterlibatan

komunitas kreatif lokal juga meningkatkan relevansi desain serta mendorong inovasi lintas disiplin.

3. Pengembangan template infografis standar.

Template visual berprinsip komunikasi yang baik mempermudah staf memperbarui atau memproduksi media baru tanpa merancang ulang dari awal, sekaligus menjaga konsistensi identitas visual museum.

4. Penerapan model hibrida cetak-digital.

Infografis dapat disajikan dalam panel fisik sambil diperkuat versi digital melalui integrasi QR Code. Museum perlu menata sistem informasi digital yang stabil, memperbarui tautan, dan mengadopsi repositori berbasis cloud demi memastikan kelangsungan akses publik.

5. Evaluasi dan revisi berkala.

Monitoring dilakukan melalui observasi perilaku pengunjung dan umpan balik kuesioner. Temuan evaluatif menjadi dasar penyempurnaan konten dan desain infografis sebagai bagian

dari siklus pengembangan media yang adaptif.

6. Penyusunan pedoman komunikasi visual.

Pedoman resmi berisi standar desain, struktur konten, bahasa, serta tata kelola visual branding akan memastikan konsistensi kualitas media, baik yang diproduksi internal maupun oleh mitra eksternal.

7. Peningkatan literasi informasi pengunjung.

Program edukatif seperti tur interpretatif, lokakarya budaya, buku saku, atau kuis interaktif perlu dikembangkan untuk membantu pengunjung memahami infografis secara lebih kritis dan partisipatif.

E. SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa Museum Adityawarman menghadapi kesenjangan signifikan antara kebutuhan komunikasi pengunjung modern dan pola penyajian informasi yang masih konvensional. Penyampaian informasi melalui teks statis membuat koleksi budaya kurang terhubung dengan pola belajar generasi visual yang mengutamakan kejelasan, ringkasan, dan

interaktivitas. Sebaliknya, berbagai museum nasional dan internasional telah menunjukkan bahwa infografis mampu memperkuat daya tarik kognitif dan afektif melalui penyajian visual yang terstruktur, ringkas, dan mudah dicerna. Mekanisme visual ini bukan hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkaya pengalaman interpretatif atas nilai budaya yang kompleks.

Temuan ini memiliki implikasi strategis bagi pengembangan komunikasi museologis. Museum Adityawarman perlu mengadopsi pendekatan desain informasi yang lebih adaptif melalui penguatan kompetensi SDM, kolaborasi kreatif lintas institusi, serta penyusunan standar visual yang selaras dengan identitas budaya Minangkabau. Penguatan infrastruktur digital dan penyediaan media visual yang inklusif juga menjadi kebutuhan mendesak.

Dengan demikian, transformasi dari penyajian teks statis menuju komunikasi visual berbasis infografis menuntut strategi yang kontekstual dan berkelanjutan. Museum memiliki posisi kunci untuk menjembatani pemahaman budaya, memperkuat edukasi publik, dan memastikan warisan Minangkabau tetap relevan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., & Arfa, M. (2017). Efektivitas Produk Kemasan Ulang Informasi Berupa Infografis Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 Tembarak Kabupaten Temanggung). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 241–250. <https://doi.org/10.14710/jip.v6i1.241-250>
- Arwendria. (2022). Kerangka Pikiran Kemasan Ulang Informasi: Suatu Kajian Berpikiran Desain. *Jurnal Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 2(1), 14–26. <https://doi.org/10.37108/almaarif.v2i1.816>
- Bunda, M. P., Zalmi, F. N. H., Rahmi, L., & Hasfera, D. (2022). Rancangan Indeks Peraturan Nagari Di Kecamatan Sutura Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2010-2021. *Al-Ma'arif: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 27–37.
- Damayanti, F. (2013). Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Fadli, M., Hasfera, D., Zalmi, F. N. H., & Gustia, A. Y. (2020). Storytelling Sejarah Melalui Foto Beranotasi: Koleksi Foto PDIKM Padangpanjang. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(3), 297–307. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.3.297-307>
- Fatmawati, E. (2022). Alih Media Digital Dalam Kegiatan Pelestarian Informasi. *Jurnal Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 2(1), 92–106. <https://doi.org/10.37108/almaarif.v2i1.822>
- Handayani, D. (2021). Visualisasi informasi koleksi museum berbasis infografis. *JODIS*. <http://jodis.id/index.php/jodis/article/view/159>
- Hazmi, F. A., & Damayanti, H. R. (2022). Pengelolaan Koleksi Museum Wayang Kekayon Sebagai Ruang Pelestarian Seni Budaya. *JURNAL IMAJINASI*, 6(1), 19. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.32734>
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif.

- <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11180129>
- Ilyasa, D. (2023). Preventive preservation efforts in museum libraries. *Record and Library Journal*, 9(2), 255–267. <https://doi.org/10.20473/rlj.V9-I2.2023.255-267>
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95–104. <https://doi.org/10.24821/jtks.v8i2.7096>
- Kasperuniene, J., & Tandzegolskiene, I. (2020). Smart learning environments in a contemporary museum: A case study. *Journal of Education Culture and Society*, 11(2), 353–375. <https://doi.org/10.15503/jecs2020.2.353.375>
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>
- Nanda Yudisman, S., & Bidayah Sari, S. (2022). Strategi Dan Tahapan Kemas Ulang Informasi Dalam Era New Normal Di Universitas PGRI Silampari Lubuk Linggau Sumatera Selatan. *Jurnal Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 2(1), 68–77. <https://doi.org/10.37108/almaarif.v2i1.820>
- Purnomo, E., Z, R. A., W, A. H., & Sari, D. M. (2022). Promosi Objek Wisata Bangunan Bersejarah Di Kota Sawahlunto Dalam Desain Infografis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.36371>
- Rahmawati, R., Sapto, A., Widiadi, A. N., & Utami, I. W. P. (2024). Eksplorasi Tata Pamer Museum Edukasi Universitas Negeri Malang. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 8(1), 129–144. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.25199>
- Robin, A. A., & Jumardi, J. (2023). Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 629. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1437>
- Saputro, B. (2021). Strategi komunikasi visual dalam museum. *Anuva*. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/9309>

- Sidyawati, L., Sudarmanto, J. A., Prasetyo, A. R., & Hawari Bin Berahim, E. M. (2019). Nusantara Mask Heritage Malaysia: Infographic Application Development Of Masks Of Malaysian Indigenous Tribes At The Museum Of Asian Art Malaysia Based On Augmented Reality As Media Of Tourism Education. *Jurnal IPTA*, 7(2), 163. <https://doi.org/10.24843/IPTA.2019.v07.i02.p07>
- Subria Mamis, Paharuddin, Eka Aprilya Handayani, Fatmawaty Rumra, & Yon Ade Lose Hermanto. (2023). *Desain Komunikasi Visual*. MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA. https://www.researchgate.net/publication/394236958_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL
- Sulistyo, T. (2018). *Museum Maritim Indonesia*. https://www.academia.edu/download/59364283/Museun_Maritim_Indonesia_Proses_Kuratorial20190522-90945-9ga5ne.pdf
- Susanto, A., Riyanto, B., & Ardianto, D. T. (2024). Perancangan Infografis Sejarah Museum Radya Pustaka Sebagai Media Edukasi Anak Kelas 5-6 Sd. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(01), 129-141. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i01.9665>
- T.I.A, E. D. A., Choir, J. A., Nasrulloh, N., & Busri, H. (2023). Pengembangan Media Infografis Untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(2), 253-260. <https://doi.org/10.25134/fon.v19i2.7827>
- Wulandari, A. A. A., Ruki, U. A., & Fajarwati, A. A. S. (2019). Subject-Object Engagement Study in Exhibition Spaces: A Comparison Between Taman Mini Indonesia Indah's Pavilion and Indonesia Kaya Gallery. *Humaniora*, 10(2), 127. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v10i2.5199>