

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual

Semester Genap tahun 2006/2007

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU "SERI PETUALANGAN MUSEUM"

Fredy Susanto 070070195

08 PBU

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, ialah terutama menanamkan kecintaan generasi muda terhadap museum. Selain itu juga menjadi sebagai salah satu strategi brand menampilkan museum sebagai tempat wisata keluarga yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN, dengan mencari data-data mengenai koleksi maupun sejarah museum itu sendiri dan mengembangkannya menjadi cerita menarik.

HASIL YANG DICAPAI adalah buku Seri Petualangan Museum dengan tujuh seri yang masing-masing mewakili Museum milik Pemerintah DKI Jakarta.

SIMPULAN dari Buku Seri Petualangan Museum ini adalah Buku Cerita anak-anak yang memberikan pengetahuan serta permainan mengenai Museum.

KATA KUNCI: Petualangan, museum, anak-anak, cerita, pengetahuan.

PRAKATA

Dalam pengerjaan Buku Seri Petualangan Museum ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi saya. Terutama dimana saya harus merangkap menjadi seorang penulis, ilustrator, editor, hingga desainer grafis. Ini merupakan pekerjaan yang cukup berat dimana konsep buku seperti ini tidak pernah ada sebelumnya, sehingga semua konsep harus di-*explore* dari nol.

Tentunya, semua ini bisa berhasil karena banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dan kepada mereka saya ingin mengucapkan terimakasih.

1. Tuhan YME, karena selalu memberikan kekuatan dimana saat saya menjadi lemah, semangat saat saya putus asa, dan mengingatkan saya untuk tidak sombong disaat saya berada di atas.
2. Keluarga saya yang selalu mendukung saya sepenuhnya.
3. Dosen pembimbing saya, Pak Julianto, co-pembimbing Pak Mendiola, serta Pak Has, dan Pak Hagung. Merekalah yang banyak membimbing serta memberi masukan kepada saya.
4. Lintang Widyokusumo Drs.,MFA. Selaku Kajur DKV Binus dan juga untuk Rina Kartika,S.Sn selaku Sekjur DKV Binus.
5. Teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan. Terutama kepada Tiong Han, Yansen, Eva, dan Suli yang selalu menjadi teman seperjuangan di dalam menghadapi tugas akhir ini. Robert yang telah meminjamkan kamera, Ribka yang telah meminjamkan *scanner*, serta mereka yang selalu mendukung dan

banyak memberikan masukan seperti Leonye, Wisie, Moses, Cynthia, Felice, Emeia, Ronald, Yana, Hendra, Hani, Edi, Gito, dan masih banyak lagi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

6. Pihak-pihak yang telah membantu saya dalam mencari informasi, Yaitu Museum Sejarah Jakarta, dan Museum Wayang.
7. XSATSOFT, yang merupakan tempat kerja saya yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Akhir kata, terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan, serta berbagi pendapat dan masukan kepada saya dalam pengerjaan Buku Seri Petualangan Museum ini.

Jakarta, 7 Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan <i>Softcover</i>	iii
Abstrak	iv
Prakata	v
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Tugas Akhir	2
BAB 2 DATA DAN ANALISA	3
2.1 Data dan Literatur	3
2.1.1 Data mengenai Museum Sejarah Jakarta	4
2.1.2 Museum Wayang	12
2.1.3 Museum Seni dan Keramik	13
2.1.4 Museum Joang 45	14
2.1.5 Museum Tekstil	16
2.1.6 Museum Bahari	16
2.1.7 Museum Prasasti	17

2.2 Data Produk	18
2.3 Target Market	19
2.4 Target Audience	20
2.5 Data Penyelenggara	21
2.6 Dana	22
2.7 Faktor Pendukung dan Penghambat	22
2.8 Analisa SWOT	23
BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN PENELITIAN	26
3.1 Identifikasi Masalah	26
3.2 Rumusan Masalah	26
3.4 Tujuan Desain	27
BAB 4 KONSEP DESAIN	28
4.1 Landasan Teori	28
4.1.1 Teori Pengertian Museum	28
4.1.2 Teori Komunikasi	30
4.1.3 Teori Mengenai Buku	32
4.1.4 Teori Mengenai Penulisan Karangan	34
4.1.5 Teori Mengenai Buku Bacaan Anak	35
4.1.6 Teori <i>Layout</i>	40
4.1.7 Teori Warna Dalam Desain	43
4.1.8 Teori Tipografi	44

4.1.9 Teori Ilustrasi	45
4.2 Strategi Kreatif	46
4.2.1 Strategi Komunikasi	46
4.2.1.1 Key word	46
4.2.1.2 Positioning	46
4.2.1.3 <i>Approach</i> (pendekatan)	47
4.2.2 Strategi Desain	47
4.2.2.1 <i>Tone and Manner</i>	47
4.2.2.2 Strategi Verbal	48
4.2.2.3 Gaya Ilustrasi	48
4.3 Pemilihan Item	48
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	49
5.1 Tokoh Karakter	49
5.2 Gaya Ilustrasi	50
5.3 Tipografi	50
5.4 Logo	51
5.5 Sistem Grid	52
5.6 Elemen Desain	53
5.7 Dropcap	54
5.8 Border	55
5.9 Spread	56
5.10 <i>Gatefold</i>	57

5.11 Jenis Permainan	58
5.12 Daftar Isi	59
5.13 Kata Pengantar	60
5.14 <i>Spread Full Picture</i>	61
5.15 Halaman Pengenalan	61
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	62
6.1 Kesimpulan	62
6.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
RIWAYAT HIDUP	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Tokoh Karakter	49
Gambar 5.2 Gaya Ilustrasi	50
Gambar 5.3 Tipografi	51
Gambar 5.4 Logo	51
Gambar 5.5a Sistem Grid Tunggal	52
Gambar 5.5b Sistem Grid <i>Double</i>	52
Gambar 5.6 Elemen Desain	53
Gambar 5.7 Dropcap	54
Gambar 5.8 Border	55
Gambar 5.9 Spread	56
Gambar 5.10 <i>Gatefold</i>	57
Gambar 5.11 Jenis Permainan	58
Gambar 5.12 Daftar Isi	59
Gambar 5.13 Kata Pengantar	60
Gambar 5.14 <i>Spread Full Picture</i>	61
Gambar 5.15 Halaman Pengenalan	61