

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MUSEUM SEJARAH JAKARTA UNTUK PENGUNJUNG ANAK-ANAK”. penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang tugas akhir pada program Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom.

Selama masa penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali bimbingan, baik berupa moril maupun materiil dari berbagai pihak, yang telah mengiringi penulis hingga pada tahap ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT., dan Rasulullah SAW., yang selalu hadir dan membuka hati penulis dikala menghadapi kesulitan.
2. Keluarga penulis, orang tua tercinta; Komarudin dan Tuti Alawiyah, adik; Muhammad Farhan, yang selalu memberikan semangat moril, dukungan finansial dan do’a untuk penulis dalam menjalani tugas akhir ini.
3. Bapak Didit Widatmoko, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom.
4. Bapak Syarip Hidayat, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Novian Denny Nugraha, Bapak Riky Azharyandi Siswanto, Bapak Arry Mustikawan, selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan saran dan motivasi selama proses tugas akhir.
6. Sahabat-sahabat penulis, Cipo, Nova, Ocha, Eldina dan Tiara yang selalu memberi dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga kini.
7. *Sistahood*, Fiany, Zanel, dan Puput, yang selalu siap memberikan waktu luangnya untuk penulis ketika sedang membutuhkan mereka.

8. Rekan-rekan penulis, Dyah, Bagus, Randy, Ichaul yang berjuang bersama-sama dengan penulis dari awal proses mata kuliah Tugas Akhir hingga menyelesaikan sidang akhir.
9. Dan seluruh teman-teman DKV angkatan 2010.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang tidak disebutkan namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Allah SWT.

Bandung, Juli 2014

Penulis,
Syifa Fauzia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Masalah Perancangan.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	3
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup Perancangan	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Cara Pengumpulan Data.....	4
1.6. Kerangka Perancangan.....	5
1.7. Pembabakan	6
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1. Pengertian Sejarah.....	7
2.2. Museum	8
2.2.1. Definisi Museum	8
2.2.2. Fungsi Museum	9
2.2.3. Jenis-jenis Museum	9
2.3. Pengertian Media Informasi.....	10
2.3.1. Pengertian Media.....	10
2.3.2. Pengertian Informasi	11
2.4. Pengertian Komunikasi	11
2.5. Teori Desain Komunikasi Visual	12

2.5.1	Teori Warna Terhadap Desain.....	12
2.5.2	Teori Tipografi	13
2.5.3	Teori Ilustrasi	13
2.5.4	Teori Tata Letak	14
2.6	Layanan Informasi Museum.....	15
2.7	Psikologi Anak-anak	16
2.8	Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.9	Museum Sebagai Sarana Edukasi	17
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH		
3.1	Data Pemberi Proyek.....	19
3.1.1	Sejarah Singkat Museum Sejarah Jakarta	20
3.1.2	Koleksi Museum Sejarah Jakarta	21
3.1.3	Koleksi Peninggalan Masa Kolonial	23
3.2	Karakteristik Pengunjung Museum Sejarah Jakarta.....	25
3.2.1	Data Khalayak Sasaran.....	26
3.3	Data Proyek Sejenis	26
3.4	Data Hasil Observasi dan Wawancara	28
3.5	Data hasil Kuesioner untuk Analisis Target Audiens	30
3.6	Analisis SWOT	31
3.7	Analisis Data Proyek Sejenis	34
3.8	Analisis Media Terhadap Teori Desain.....	35
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		
4.1	Konsep Pesan	37
4.1.1	Strategi Kreatif.....	37
4.1.2	Strategi Komunikasi.....	38
4.2	Konsep Kreatif	39
4.2.1	Strategi Pendekatan.....	39
4.2.2	Studi Indikator Visual	40
4.3	Konsep Media	42
4.3.1	Media Utama	42
4.3.2	Media Pendukung.....	42
4.3.3	Spesifikasi Media	43

4.4	Konsep Visual	44
4.4.1	Ilustrasi	44
4.4.2	Tipografi	46
4.4.3	Warna	48
4.4.4	Logo	48
4.4.5	Tata Letak	50
4.5	Hasil Perancangan	53
4.5.1	Buku Aktivitas Museum Sejarah Jakarta	53
4.5.2	Media Pendukung Buku Aktivitas Museum	57
BAB V. KESIMPULAN		61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		63

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar 3.1	Museum Sejarah Jakarta, Kawasan Kota Tua.....	19
Gambar 3.2	Logo Museum Sejarah Jakarta	20
Gambar 3.3	Lemari Sketsel dan Lemari Buku Besar.....	24
Gambar 3.4	Lukisan Gubernur Jenderal H.W. Daendels.....	24
Gambar 3.5	Meriam Si Jagur	25
Gambar 3.6	Lembar aktivitas Museum Balaputera Dewa	27
Gambar 3.7	Lembar Aktivitas National Museum of Singapore	28
Gambar 4.1	Gubernur Jenderal VOC di Batavia	40
Gambar 4.2	Keywords dari kata penjelajahan	41
Gambar 4.3	Referensi bentuk permainan di buku aktivitas	42
Gambar 4.4	<i>Rough sketch</i> karakter Jenderal.....	45
Gambar 4.5	Referensi tokoh kartun dengan rambut keriting.....	45
Gambar 4.6	Sketsa akhir tokoh Jenderal Hoon.....	46
Gambar 4.7	Sketsa <i>digital</i> tokoh Jenderal Hoon.....	46
Gambar 4.8	Batik Jakarta dengan warna mencolok.....	48
Gambar 4.9	Teknik <i>lettering</i> pada huruf “O”	49
Gambar 4.10	Logo buku aktivitas museum	49
Gambar 4.11	Konten buku aktivitas museum.....	50
Gambar 4.12	Sketsa komik oada buku aktivitas	51
Gambar 4.13	Sampul depan buku aktivitas museum.....	53
Gambar 4.14	Isi buku aktivitas museum.....	56
Gambar 4.15	Sampul belakang buku aktivitas museum	56
Gambar 4.16	<i>Merchandise</i> Eksplorasi Museum	57
Gambar 4.17	<i>Banner</i> untuk kebutuhan <i>outdoor</i>	58
Gambar 4.18	<i>Banner</i> untuk kebutuhan <i>indoor</i>	58
Gambar 4.19	Aplikasi <i>cut-out standee</i> Jenderal Hoon	59
Gambar 4.20	Brosur bagian luar	59
Gambar 4.21	Brosur bagian dalam	59
Gambar 4.22	<i>Flyer</i>	60

DAFTAR TABEL

Bagan 1.1	Kerangka perancangan	5
Tabel 3.1	Analisis SWOT Museum Sejarah Jakarta	32
Tabel 3.2	Penarikan strategi perancangan dari tabel kombinasi AN-LEM.....	33
Tabel 3.3	Analisis data proyek sejenis	34
Tabel 3.4	Analisis media terhadap teori desain	36