

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN**

**UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Dian Latifah**

**0000033605**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN**

**UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Dian Latifah**  
**0000033605**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dian Latifah  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000033605  
Program Studi : Seni dan Desain

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Maret 2022

  
Dian Latifah

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO**

Oleh

Nama : Dian Latifah  
NIM : 00000033605  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 14 Maret 2022

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

**LULUS**

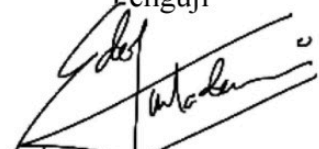
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.  
0309089201/E066120

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/ E023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ E043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Latifah  
NIM : 00000033605  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Maret 2022

Yang menyatakan,



Dian Latifah

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas selesainya penulisan Tugas Akhir ini dengan judul: “Perancangan Buku Aktivitas Museum Sangiran untuk Anak berusia 12-18 tahun” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nadia Mahatmi, M.Ds, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Kepada BPSMP Museum Sangiran selaku Narasumber
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada Kakak saya Mega Asih yang banyak memberikan motivasi, semangat dan doa dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
9. Para sahabat dan orang terdekat penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan menemani di setiap proses penulisan tugas akhir : Billy Satrio, Radhwa Nabilla, Vivi Indah Fitriani, Kanya Pramesi, Athiyah

Mumtazah, Agustine Larasati, Allamanda Catharica, Ramadhani Putri Annisa, Athiyah Mumtazah, Erin Pricillia, Dex Krifa Dayananda, Fadilla liska, Faqih Mudaffa dan Andika Febrian.

*10. Lat but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 15 Maret 2022



Dian latifah

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM SANGIRAN UNTUK USIA 12-18 TAHUN DI SOLO

Dian latifah

## ABSTRAK

Museum Sangiran merupakan salah satu museum purbakala yang menyimpan fosil manusia purba terlengkap di Jawa. Museum ini didirikan sebagai tempat pembelajaran peninggalan sejarah khususnya mengenai fosil manusia purba. Namun dari banyaknya potensi yang ada didalam Museum Sangiran, engagement serta wisata edukasi yang diberikan saat berada di dalam Museum Sangiran kurang dirasakan dan dinikmati oleh para siswa yang melakukan kunjungan ke Museum Sangiran. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk membuat buku aktivitas Museum Sangiran yang digunakan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan sebagai media pembelajaran peninggalan sejarah manusia purba agar kunjungan ke Museum Sangiran tidak hanya sebagai kegiatan melihat-lihat saja tetapi juga dapat menjadi kegiatan yang memiliki aktivitas yang memberikan keterikatan secara emosional saat berada di Museum Sangiran. Perancangan ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu dengan wawancara, *focus group discussion*, dan studi referensi untuk mendapatkan data-data yang digunakan sebagai media pendukung pembuatan konsep perancangan. Data dianalisis dengan menggunakan metode perancangan oleh Landa. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan pengalaman dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui aktivitas bagi anak-anak yang mengunjungi Museum Sangiran sehingga mendapatkan informasi mengenai peninggalan sejarah khususnya manusia purba.

**Kata kunci:** Buku Aktivitas, Museum Sangiran, Manusia Purba

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# ACTIVITY BOOK DESIGN FOR MUSEUM SANGIRAN FOR 12-18 YEARS OLD IN SOLO

Dian Latifah

## ***ABSTRACT (English)***

*Sangiran Museum is one of the ancient museums that stores the most complete ancient human fossils in Java. This museum was established as a place to study historical relics, especially regarding ancient human fossils. However, from the many potentials that exist in the Sangiran Museum, the engagement and educational tours provided while inside the Sangiran Museum are not felt and enjoyed by students who visit the Sangiran Museum. Therefore, this design aims to create a Sangiran Museum activity book that is used to get a more enjoyable experience as a learning medium for ancient human history so that a visit to the Sangiran Museum is not only a sightseeing activity but can also be an activity that has interesting activities. provide emotional attachment while at the Sangiran Museum. This design uses qualitative research, namely interviews, focus group discussions, and reference studies to obtain data that is used as a supporting medium for making design concepts. The data were analyzed using the design method by Landa. The author hopes that this design can provide experience and can be used as a medium of learning through activities for children who visit the Sangiran Museum so that they get information about historical relics, especially ancient humans.*

***Keywords:*** Activity book, Sangiran Museum, Ancient human

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Grafis.....	5
2.1.1 Elemen Desain .....	5
2.1.2 Prinsip Desain.....	9
2.2 Buku .....	13
2.2.1 Komponen Buku.....	13
2.2.2 <i>Layout</i> .....	16
2.2.3 <i>Binding</i> .....	21
2.2.4 Tipografi .....	22
2.3 Ilustrasi.....	28
2.4 Museum.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	42
3.1 Metodologi Penelitian.....	42
3.1.1 Wawancara .....	42
3.1.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....	47
3.1.3 Kuesioner.....	52

3.1.4	Observasi .....	55
3.2	Metode Perancangan .....	61
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>63</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	63
4.1.1	Analisis Data.....	63
4.1.3	Persiapan Perancangan.....	65
4.1.4	Proses Desain.....	69
4.1.5	Implementasi.....	91
4.2	Analisis Perancangan.....	95
4.2.1	Analisis Warna.....	96
4.2.2	Analisis Tipografi.....	98
4.2.3	Analisis Ilustrasi.....	99
4.2.4	Analisis Elemen Grafis.....	101
4.2.5	Analisis <i>Layout</i> Buku.....	103
4.2.7	Analisis Media Pendukung.....	108
4.3	<i>Budgeting</i> .....	114
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>118</b>
5.1	Simpulan .....	118
5.2	Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xxi</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Buku We're All Alone Together.....	59
Tabel 3. 2 Spesifikasi Buku Small Adventures Journal .....	60
Tabel 4. 1 Tabel Konten Buku .....	70
Tabel 4. 2 Konten Aktivitas .....	73
Tabel 4. 3 Headline.....	76
Tabel 4. 4 Subheadline.....	77
Tabel 4. 5 Bodytext .....	78
Tabel 4. 6 Alternatif Cover Buku.....	90
Tabel 4. 7 Perancangan Merchandise .....	95
Tabel 4. 8 Budgeting Media Utama.....	114
Tabel 4. 9 Budgeting Media.....	115
Tabel 4. 10 Budgeting Sampul.....	115
Tabel 4. 11 Modal buku.....	116
Tabel 4. 12 Budgeting Media Promosi.....	116
Tabel 4. 13 Budgeting Merchandise.....	117

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tipe-tipe Garis.....	6
Gambar 2. 2 Bentuk Dasar Bangun Datar .....	6
Gambar 2. 3 Bentuk Dasar Bangun Datar .....	6
Gambar 2. 4 Hue.....	6
Gambar 2. 7 Value.....	8
Gambar 2. 8 Saturation .....	8
Gambar 2. 11 Tekstur .....	9
Gambar 2. 12 Contoh Keseimbangan.....	9
Gambar 2. 13 Contoh Keseimbangan.....	10
Gambar 2. 14 Contoh Keseimbangan.....	10
Gambar 2. 15 Contoh Keseimbangan <a href="https://www.invisionapp.com">https://www.invisionapp.com</a> .....	10
Gambar 2. 16 Contoh Keseimbangan.....	10
Gambar 2. 17 Contoh Keseimbangan <a href="https://www.invisionapp.com">https://www.invisionapp.com</a> .....	12
Gambar 2. 18 The Block Book.....	12
Gambar 2. 19 The Block Book.....	14
Gambar 2. 20 The Block Book.....	14
Gambar 2. 21 The Block Book.....	15
Gambar 2. 22 The Block Book.....	15
Gambar 2. 23 Single-Column Grid .....	18
Gambar 2. 24 Single-Column Grid .....	18
Gambar 2. 25 Two-column Grid .....	18
Gambar 2. 26 Two-column Grid .....	19
Gambar 2. 27 Multicolumn Grids .....	19
Gambar 2. 28 Multicolumn Grids .....	19
Gambar 2. 29 Modular Grid.....	20
Gambar 2. 30 Modular Grid.....	20
Gambar 2. 31 Hirarchical Grids .....	20
Gambar 2. 32 Hirarchical Grids .....	20
Gambar 2. 33 Anatomi Tipografi .....	23
Gambar 2. 34 <i>Old Style Typeface</i> .....	24
Gambar 2. 35 <i>Old Style Typeface</i> .....	24
Gambar 2. 36 <i>Transitional Typeface</i> .....	24
Gambar 2. 37 <i>Transitional Typeface</i> .....	24
Gambar 2. 38 <i>Modern Typeface</i> .....	24
Gambar 2. 39 <i>Modern Typeface</i> .....	25
Gambar 2. 40 <i>Slab Serif Typeface</i> .....	25
Gambar 2. 41 <i>Slab Serif Typeface</i> .....	25
Gambar 2. 42 <i>Sans Serif Typeface</i> .....	25
Gambar 2. 43 <i>Sans Serif Typeface</i> .....	26
Gambar 2. 44 <i>Blackletter Typeface</i> .....	26
Gambar 2. 45 <i>Blackletter</i> .....	26
Gambar 2. 46 <i>Script Typeface</i> .....	26

Gambar 2. 47 Script Typeface.....	27
Gambar 2. 48 Display Typeface.....	27
Gambar 2. 49 Display Typeface.....	27
Gambar 2. 50 Contoh Dokumentasi .....	27
Gambar 2. 51 Contoh Dokumentasi, Refrensi, dan Instruksi .....	29
Gambar 2. 52 Iustrasi untuk komentar.....	29
Gambar 2. 53 Iustrasi untuk komenta.....	29
Gambar 2. 54 Ilustrasi untuk Komentar .....	30
Gambar 2. 55 Ilustrasi untuk Komentar .....	30
Gambar 2. 56 Ilustrasi untuk Komentar .....	31
Gambar 2. 57 Ilustrasi untuk Komentar .....	31
Gambar 2. 58 Ilustrasi untuk Identitas.....	31
Gambar 2. 59 Ilustrasi untuk Identitas.....	31
Gambar 2. 60 Ilustrasi Editoriall.....	31
Gambar 2. 61 Ilustrasi Editoriall.....	32
Gambar 2. 62Ilustrasi Book Publishing.....	32
Gambar 2. 63Ilustrasi Book Publishing.....	33
Gambar 2. 64 Ilustrasi Mode.....	33
Gambar 2. 65 Ilustrasi Periklanan.....	34
Gambar 2. 66 Ilustrasi Periklanan.....	34
Gambar 2. 67 Ilustrasi Industri Musik.....	34
Gambar 2. 68 Ilustrasi Industri Musik.....	34
Gambar 2. 69 Graphic Design Studio Collaboration.....	35
Gambar 2. 70 Graphic Design Studio Collaboration.....	35
Gambar 2. 71 Self-initiated illustration .....	35
Gambar 2. 70 Graphic Design Studio.....	35
Gambar 2. 71 Self-initiated illustration .....	35
Gambar 3. 1 Wawancara BPSMP Sangiran.....	45
Gambar 3. 2 Wawancara Illustrator Buku .....	47
Gambar 3. 3 Focus Group Discussion 1 .....	49
Gambar 3. 4 Focus Group Discussion 2.....	51
Gambar 3. 5 Rumus Slovin.....	52
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 1 .....	53
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 2 .....	53
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 3.....	54
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 4 .....	54
Gambar 3. 10 Observasi Museum Sangiran.....	55
Gambar 3. 11 Observasi Fosil Hewan Prasejarah .....	56
Gambar 3. 12 Virtual Tour Ruangan 2 Sangiran.....	56
Gambar 3. 13 Observasi Ruangan 3 .....	57
Gambar 3. 14 Bapak Santoso sebagai Tour Guide.....	58
Gambar 3. 15 Buku <i>We're All Alone</i> .....	59
Gambar 3. 16 Buku Small Adventures Journal.....	60

Gambar 4. 1 Mindmap.....	64
Gambar 4. 2 Alternatif Big Idea.....	65
Gambar 4. 3 Moodboard Exciting.....	66
Gambar 4. 4 Moodboard Adventurous.....	67
Gambar 4. 5 Moodboard Keseluruhan.....	68
Gambar 4. 6 Denah Museum.....	69
Gambar 4. 7 Kateren Buku.....	72
Gambar 4. 8 Moodboard warna.....	74
Gambar 4. 9 Warna utama.....	74
Gambar 4. 10 Warna Sekunder.....	75
Gambar 4. 11 Headline terpilih.....	77
Gambar 4. 12 Subheadline Terpilih.....	78
Gambar 4. 13 Bodytext terpilih.....	79
Gambar 4. 14 Moodboard Ilustrasi.....	80
Gambar 4. 15 Ilustrasi Manusia Purba.....	81
Gambar 4. 16 Proses ilustrasi Manusia Purba.....	81
Gambar 4. 17 Ilustrasi Fosil dan Hewan.....	82
Gambar 4. 18 Proses Ilustrasi Fosil Gajah.....	83
Gambar 4. 19 Elemen dalam Buku.....	84
Gambar 4. 20 Referensi dan Hasil Elemen.....	84
Gambar 4. 21 Elemen jurnal.....	85
Gambar 4. 22 Modular Grid.....	87
Gambar 4. 23 Flatplan.....	87
Gambar 4. 24 Proses Layout 1.....	88
Gambar 4. 25 Proses Layout 2.....	88
Gambar 4. 26 Hasil Proses Layout.....	89
Gambar 4. 27 Hasil Seluruh Layout.....	89
Gambar 4. 28 Perancangan Instagram Post.....	92
Gambar 4. 29 Hasil Perancangan Instagram Post.....	92
Gambar 4. 30 Perancangan Instagram Ads.....	93
Gambar 4. 31 Perancangan Haggging Banner.....	94
Gambar 4. 32 Perancangan Poster.....	94
Gambar 4. 33 Analisis warna 1.....	96
Gambar 4. 34 Analisis Warna 2.....	97
Gambar 4. 35 Analisis Tipografi.....	98
Gambar 4. 36 Analisis Ilustrasi.....	100
Gambar 4. 37 Analisis Ilustrasi 2.....	100
Gambar 4. 38 Analisis Elemen Grafis 1.....	101
Gambar 4. 39 Analisis Elemen Grafis 3.....	102
Gambar 4. 40 Analisis Elemen Grafis 2.....	102
Gambar 4. 41 Analisis Layout 1.....	103
Gambar 4. 42 Analisis Layout 2.....	104



Gambar 4. 43 Analisis Layout 3.....	105
Gambar 4. 44 Layout Keseluruhan.....	105
Gambar 4. 45 Analisis Konten Aktivitas Kognitif.....	106
Gambar 4. 46 Analisis Konten Aktivitas Psikomotor .....	107
Gambar 4. 47 Analisis Konten Aktivitas Afektif.....	108
Gambar 4. 48 Mockup Poster.....	110
Gambar 4. 49 Mockup Instagram Feeds.....	111
Gambar 4. 50 Mockup Instagram Ads.....	112
Gambar 4. 51 Mockup Notebook.....	112
Gambar 4. 53 Mockup Notebook.....	113
Gambar 4. 54 Mockup Totebag.....	113
Gambar 4. 55 Mockup Bucket Hat.....	114



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran B Surat Perizinan Wawancara.....	xxii
Lampiran C Daftar Kunjungan Museum Sangiran.....	xxiii
Lampiran D Wawancara Bapak Reza Andrea.....	xxiv
Lampiran E FGD SMP AL – Kautsar.....	xxxv
Lampiran F Hasil Turnitin.....	xxxviii

