

PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF MUSEUM

SONOBUDOYO



LAPORAN MAGANG

Rahmadhani Sahputra Hermawan

0000053122

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF MUSEUM

SONOBUDOYO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Rahmadhani Sahputra Hermawan

0000053122

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rahmadhani Sahputra Hermawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053122

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF MUSEUM SONOBUDOYO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Juni 2024



Handwritten signature of Rahmadhani Sahputra Hermawan.

Rahmadhani Sahputra Hermawan

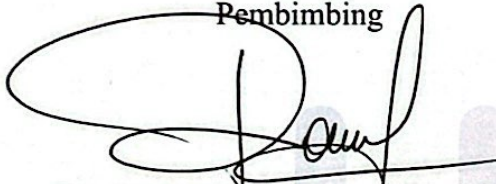
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF
MUSEUM SONOBUDOYO

Oleh
Nama : Rahmadhani Sahputra Hermawan
NIM : 00000053122
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

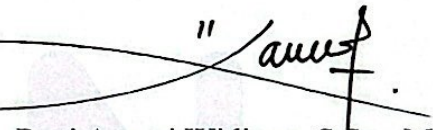
Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 14.30 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Roy Antonius Susanto S.Sn., M.Ds.
0402038006/061071

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yollandi, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Rahmadhani Sahputra Hermawan

NIM : 00000053122

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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

PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF MUSEUM SONOBUDOYO

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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 23 Mei 2024

Yang menyatakan,



Rahmadhani Sahputra Hermawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan karunia dan restunya sehingga penulisan laporan magang dengan judul Perancangan Desain Promosi Museum Sonobudoyo dapat terselesaikan. Ucapan rasa terima kasih juga tidak luput penulis tunjukan kepada :

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Bkti Kurniawan, S.Sn. M.A., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando S.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Harapan dibuatnya karya ilmiah ini dapat memberikan suatu pengetahuan dan pembelajaran baik untuk penulis maupun bagi pembaca di masa depan.

Tangerang, 23 Mei 2024



Rahmadhani Sahputra Hermawan

PERANCANGAN DESAIN DENAH INTERAKTIF MUSEUM

SONOBUDOYO

Rahmadhani Sahputra Hermawan

ABSTRAK

Desain promosi merupakan sebuah kegiatan untuk memasarkan sebuah ide, jasa, serta produk kepada target *audience*. Desain produk merupakan sebuah upaya suatu perusahaan untuk memasarkan barang dan jasanya kepada masyarakat yang lebih luas. Museum Negeri Sonobudoyo merupakan Unit Pelaksana Teknis Daerah pada Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki sebuah fungsi sebagai pengelolaan benda koleksi museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, meliputi koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif kultural. Museum Sonobudoyo memanfaatkan desain grafis sebagai sarana untuk menunjang promosi serta edukasi kepada masyarakat melalui media sosial dan juga media cetak. Penulis akan melaksanakan magang sebagai desain grafis pada seksi bimbingan informasi di museum Sonobudoyo selama 640 jam kerja. Selama pengerjaan proyek magang merdeka ini, penulis telah berpartisipasi dalam beberapa proyek yang diberikan oleh museum Sonobudoyo, penulis mendapatkan pengalaman kerja yang nyata melalui proyek ini.

Kata kunci: Desain Promosi, Museum Sonobudoyo, Magang.



DESIGN PLANNING FOR THE INTERACTIVE FLOOR PLAN OF SONOBUDOYO MUSEUM

Rahmadhani Sahputra Hermawan

ABSTRACT (English)

Promotional design is an activity aimed at marketing an idea, service, and product to the target audience. Product design is a company's effort to market its goods and services to a wider audience. The Sonobudoyo State Museum is a Technical Implementation Unit at the Department of Culture of the Special Region of Yogyakarta, with a function in managing museum collection items with cultural and scientific value, including collection development and cultural-educational guidance. Sonobudoyo Museum utilizes graphic design as a tool to support promotion and education to the public through social media and print media. The author will undertake an internship as a graphic designer in the information guidance section of the Sonobudoyo Museum for 640 working hours. During this independent internship project, the author has participated in several projects assigned by the Sonobudoyo Museum, gaining valuable work experience through this project.

Keywords: Design Promotion, Museum Sonobudoyo, Internship

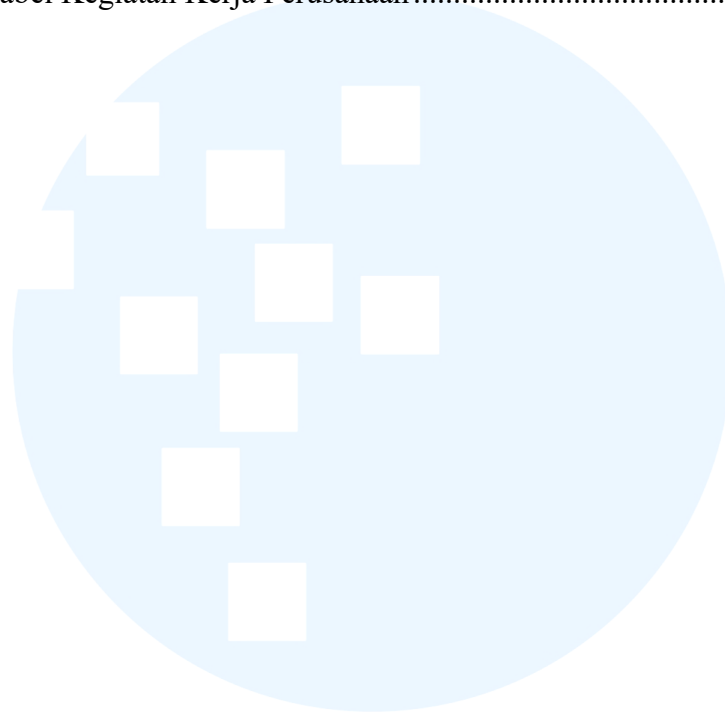
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.1.1 Visi Misi	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portfolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	28
3.3.1 Proses Pelaksanaan	28
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	57
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	58
BAB IV PENUTUP	60
4.1 Kesimpulan	60
4.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Kerja Perusahaan..... 20



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Museum Sonobudoyo Yogyakarta.....	6
Gambar 2.2 Ucapan Penghargaan.....	9
Gambar 2.3 Tampilan Website Museum Sonobudoyo	10
Gambar 2.4 Tampilan website Perpustakaan.....	11
Gambar 2.5 Tampilan Instagram	11
Gambar 2.6 Tampilan Kasir.....	12
Gambar 2.7 Tampilan Selasi.....	12
Gambar 2.8 Post Pagelaran Wayang kulit.....	13
Gambar 2.9 Post Pagelaran Wayang Wong.....	13
Gambar 2.10 Post Pagelaran Wayang Topeng Panji	14
Gambar 2.11 Abinaya Karya “KAMALA PADMA”	14
Gambar 2.12 AMEX “Beyond the Border”	15
Gambar 3.1 Moodboard Stempel.....	29
Gambar 3.2 Sketsa Ikon stempel 1.....	30
Gambar 3.3 typeface Roboto.....	31
Gambar 3.4 Typeface Monsterrat.....	31
Gambar 3.5 Proses digital 1	31
Gambar 3.6 Hasil digital	32
Gambar 3.7 Storybook Regular	33
Gambar 3.8 Sketsa icon stempel 2	33
Gambar 3.9 Digital icon stempel 2	34
Gambar 3.10 Implementasi Stempel Gedung Baru.....	34
Gambar 3.11 Implementasi Stempel Gedung Lama	35
Gambar 3.12 Implementasi Stempel Gedung Temporer.....	35
Gambar 3.13 Hasil Stempel	35
Gambar 3.14 Nama Gedung-gedung di Museum Sonobudoyo	36
Gambar 3.15 Referensi Ikon Bangunan.....	37
Gambar 3.16 Sketsa Ikon Bangunan.....	37
Gambar 3.17 Digital ikon bangunan	38
Gambar 3.18 Moodboard Kartu parkir.....	39
Gambar 3.19 Typeface Bebas Regular.....	39
Gambar 3.20 Typeface NexaX Bold.....	40
Gambar 3.21 Pembuatan Aset Motif Batik kontenporer.....	40
Gambar 3.22 Dokumentasi Topeng Panji.....	41
Gambar 3.23 Setting Gradient.....	41
Gambar 3.24 Gradient color background.....	41
Gambar 3.25 Digital pengerjaan kartu parkir	42
Gambar 3.26 Hasil digital kartu parkir	42
Gambar 3.27 penomoran kartu parkir	43
Gambar 3.28 Katu parkir.....	43
Gambar 3.29 Alternatif desain presentasi	45

Gambar 3.30 Refrensi pembuatan desain ppt	45
Gambar 3.31 Moodboard perancangan desain PPT.....	46
Gambar 3.32 Tahapan digital perancangan desain PPT.....	46
Gambar 3.33 hasil akhir dari perancangan desain PPT slide.....	47
Gambar 3.34 Moodboar denah Museum.....	48
Gambar 3.35 Alternatif Sketsa Denah	49
Gambar 3.36 Skertsa Piktogram	49
Gambar 3.37 Digitalisasi Piktogram.....	50
Gambar 3.38 Sketsa Ikon Gedung Denah.....	50
Gambar 3.39 Digitalisasi ikon bangunan untuk denah	51
Gambar 3.40 Penataan layout	52
Gambar 3.41 Finalisasi digital	52
Gambar 3.42 Implementasi Denah.....	53
Gambar 3.43 moodboard dan refrensi ucapan selamat lebaran	54
Gambar 3.44 skesta ucapan selamat lebaran.....	54
Gambar 3.45 outline ucapan selamat lebaran	55
Gambar 3.46 finalisasi ucapan selamat lebaran landscape	56
Gambar 3.47 digital ucapan selamat lebaran potret.....	56
Gambar 3.48 Implementasi poster ucapan selamat lebaran pada lift.....	57
Gambar 3.49 Implementasi poster ucapan selamat lebaran pada videotron	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xvi
Lampiran B Kartu MBKM 02	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxvi
Lampiran F Lembar Pengecekan Hasil Turnitin	xxvii
Lampiran G Hasil Karya	xxviii

