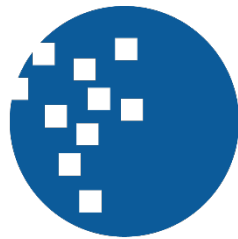


**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Maria Faustina Edita

00000043597

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Maria Faustina Edita

00000043597

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maria Faustina Edita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043597

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

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, 15 Mei 2024



(Maria Faustina Edita)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

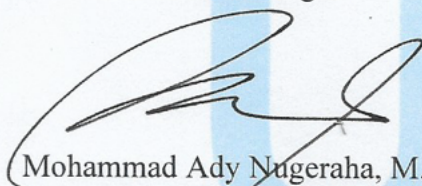
Oleh

Nama : Maria Faustina Edita
NIM : 00000043597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

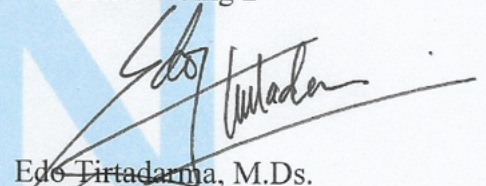
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing 1



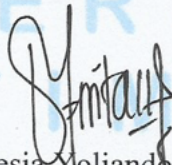
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Pembimbing 2



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

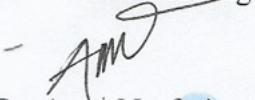
Oleh

Nama : Maria Faustina Edita
NIM : 00000043597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

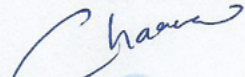
Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

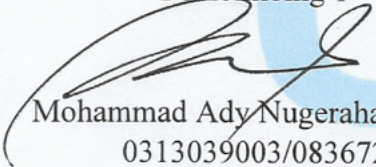
Ketua Sidang


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

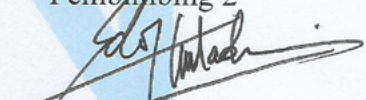
Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

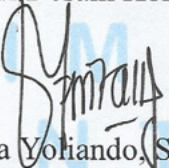
Pembimbing 1


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Pembimbing 2


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0924128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maria Faustina Edita
NIM : 00000043597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Maria Faustina Edita)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena anugerah-Nya, penulis dapat belajar dan menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir menjadi salah satu syarat kelulusan S1 bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Bagi penulis, pengerjaan tugas akhir ini sangat berkesan serta menambah banyak wawasan dan pengalaman baru. Pameran selalu menjadi hal yang menarik bagi penulis, terutama perannya sebagai media komunikasi, interaksi, dan informasi yang selaras dengan nilai-nilai utama dari Desain Komunikasi Visual. Harapannya, perancangan media informasi berupa buku mengenai desain pameran ini dapat menambah pengetahuan baru dan memperlengkapi pelaku kreatif di bidang DKV.

Penulis tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik tanpa mendapatkan banyak saran, motivasi, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Wibi Rizqi Triadi, Dr. Andang Iskandar, S.Pd., M.Ds., dan Anabelle Maharani sebagai narasumber yang telah membantu penulis memberikan ilmu pengetahuan baru dan *insight* dalam perancangan ini.

7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang telah mendoakan, memberi motivasi, saran, dan bantuan sehingga penulis dapat belajar banyak hal baru dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, khususnya pelaku kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 10 Juni 2024



(Maria Faustina Edita)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU DESAIN PAMERAN
BAGI PELAKU KREATIF
DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

(Maria Faustina Edita)

ABSTRAK

Pameran menjadi salah satu aspek yang termasuk dalam ranah kompetensi DKV. Pameran merupakan salah satu media untuk komunikasi atau menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam penyelenggaraan pameran, dibutuhkan desain pameran. Desain pameran berperan untuk memastikan audiens dapat menangkap pesan, cerita, atau informasi pameran melalui penataan ruang pameran. Desain pameran juga berperan untuk menawarkan pengalaman secara fisik dan psikologis. Namun, kesadaran akan peran dan tata cara dalam desain pameran di Indonesia masih relatif rendah. Media informasi tentang desain pameran yang berbahasa Indonesia juga belum banyak beredar. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku tentang desain pameran yang dapat memberikan informasi serta panduan bagi pelaku kreatif di bidang DKV. Dalam perancangan ini, digunakan metode penelitian *mixed methods*, yaitu kualitatif melalui wawancara, studi eksisting, dan referensi, serta kuantitatif melalui kuesioner. Metode perancangan yang digunakan adalah *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*.

Kata kunci: Pameran, Desain Pameran, Buku

U M M N
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

BOOK DESIGN ABOUT EXHIBITION DESIGN

FOR CREATIVE PROFESSIONALS OF

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

(Maria Faustina Edita)

ABSTRACT (English)

Exhibition is one of the aspects included in Visual Communication Design's competency. Exhibition is a medium for communication or conveying messages to the audience. In the preparation of an exhibition, exhibition design plays a big role. Exhibition design plays a role in ensuring that the audience can capture the message, story, or exhibition information through the arrangement of the exhibition space. Exhibition design also plays a role in offering a physical and psychological experience. However, awareness of the roles and process in exhibition design in Indonesia is still relatively low. There are not many media information about exhibition design in Indonesian. Therefore, it is necessary to design an information media about exhibition design that can provide information and guidance for practitioners of Visual Communication Design. One of the form of information media is printed book. In this final project, mixed methods research methods were used. Qualitative research through interviews, existing studies and references, and quantitative research through questionnaires. The design methods used are define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn.

Keywords: *Exhibition, Exhibition Design, Book*

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

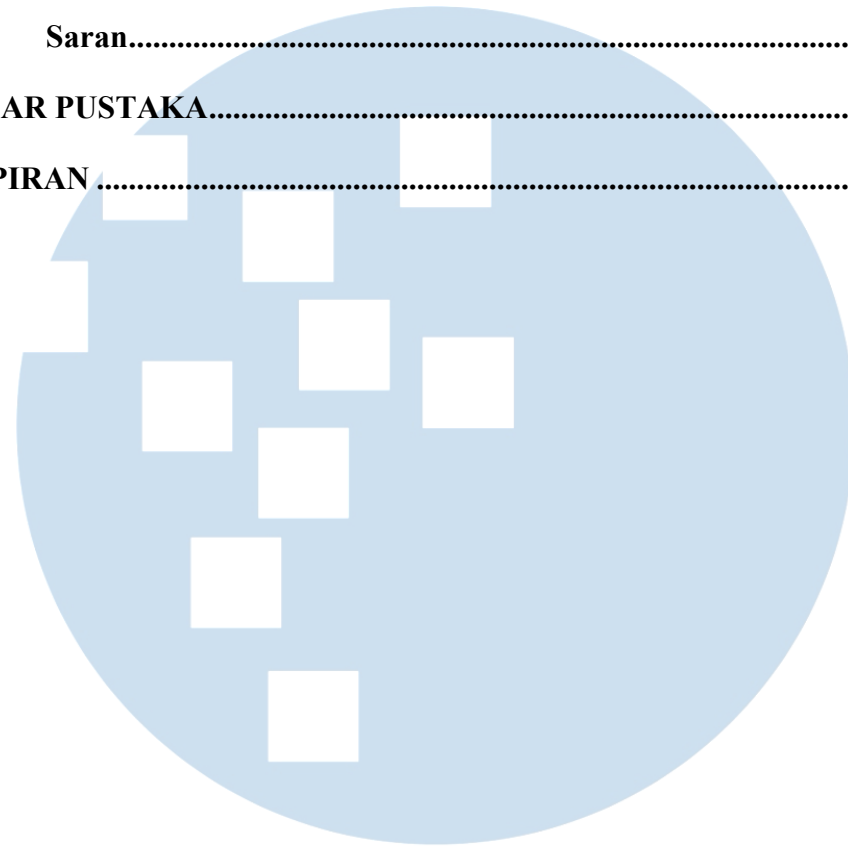
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.2 Desain Informasi	6
2.1.2 Prinsip Kognitif dalam Desain Informasi.....	7
2.1.1.1 <i>Memory</i>	8
2.1.1.2 <i>Perception and discernment</i>	9

2.1.1.3	<i>Information Overload</i>	10
2.1.2	Prinsip Komunikasi dalam Desain Informasi	10
2.1.3	Prinsip Estetis dalam Desain Informasi.....	12
2.1.3.1	<i>Layout</i>	12
2.1.3.2	<i>Grid Systems</i>	14
2.1.3.3	Hierarki	16
2.1.3.4	Warna	17
2.1.3.5	Kontras	21
2.1.3.6	Tipografi	23
2.3	<i>Image</i>	31
2.3.1	Ilustrasi	32
2.3.2	Fotografi dalam Desain	34
2.2.2.1	Klasifikasi Fotografi Berdasarkan Fungsi	35
2.4	Media Informasi	37
2.3.1	Buku	37
2.3.1.1	Anatomi dan Sampul Buku	38
2.3.1.2	Bagian Isi Buku.....	40
2.5	Pameran	43
2.5.1	Sejarah Pameran di Indonesia.....	44
2.5.2	Desain Pameran.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		53
3.1	Metodologi Penelitian	53
3.1.1	Metode Kualitatif	53
3.1.1.1	Wawancara Tidak Terstruktur.....	53
3.1.1.2	Studi Eksisting	66
3.1.1.3	Studi Referensi.....	68
3.1.1.4	Kesimpulan.....	70
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	71
3.1.2.1	Hasil Kuesioner.....	72
3.1.2.2	Kesimpulan Kuesioner	78

3.2	Metodologi Perancangan	78
3.3	Mandatory	79
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		80
4.1	Strategi Perancangan	80
4.1.1	<i>Define dan Research</i>	80
4.1.2	<i>Ideate</i>	83
4.1.3	<i>Prototype dan Select</i>	90
4.1.4	<i>Implement</i>	97
4.1.5	<i>Learn</i>	107
4.2	Analisis Perancangan	108
4.2.1	Analisis Media Utama Buku	108
4.2.1.1	Analisis Warna	108
4.2.1.2	Analisis Tipografi	109
4.2.1.3	Analisis Layout	111
4.2.1.4	Analisis Ilustrasi dan Foto	114
4.2.1.5	Analisis Sampul Buku	115
4.2.1.6	Gambaran Keseluruhan Buku	117
4.2.2	Analisis Media Sekunder	118
4.2.2.1	Instagram Posts dan Stories	118
4.2.2.2	Pembatas Buku	119
4.2.2.3	Perkakas, Pouch, dan Notebook	120
4.2.2.4	Tokopedia Web Banner	121
4.2.2.5	Pop-up Banner	122
4.2.2.6	Backdrop Diskusi Buku	123
4.2.2.7	Roll-up Banner	124
4.2.2.8	Point of Purchase	124
4.2.3	Analisis Beta Test	125
4.3	Budgeting	128
BAB V PENUTUP		132

5.1	Simpulan	132
5.2	Saran.....	133
	DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
	LAMPIRAN	xvi



UMMN

**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 TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT E-book Pameran Keliling: Sebuah Panduan Praktis Untuk Galeri dan Museum di Indonesia	67
Tabel 4.1 Tabel Creative Brief	81
Tabel 4.2 Tabel Pengembangan Big Idea	84
Tabel 4.3 Tabel Eksplorasi Judul Buku	88
Tabel 4.4 Budgeting Media Utama	128
Tabel 4.5 Budgeting Media Sekunder	131

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 The Gestalt Principles of Perception.....	10
Gambar 2.2 <i>Column-based grid</i>	15
Gambar 2.3 <i>Module-based grid</i>	16
Gambar 2.4 <i>Baseline grid</i>	16
Gambar 2.5 Contoh hierarki dalam <i>layout</i> buku.....	17
Gambar 2.6 Warna dan Emosi.....	19
Gambar 2.7 Warna sebagai identitas buku	20
Gambar 2.8 Penerapan kontras	23
Gambar 2.9 Contoh huruf <i>serif</i>	24
Gambar 2.10 Contoh huruf <i>sans serif</i>	25
Gambar 2.11 Contoh huruf <i>script</i>	27
Gambar 2.12 Contoh huruf dekoratif.....	28
Gambar 2.13 Contoh ilustrasi instruksi cara konstruksi perabotan IKEA.....	32
Gambar 2.14 Contoh ilustrasi <i>commentary</i> tentang permasalahan <i>over-fishing</i> ...	33
Gambar 2.15 Contoh ilustrasi <i>storytelling</i> yang menjelaskan plot sebuah serial ..	33
Gambar 2.16 Contoh ilustrasi identitas sebagai sampul buku Roald Dahl.....	34
Gambar 2.17 Contoh fotografi dalam desain poster	35
Gambar 2.18 Fotografi Dokumentasi Pernikahan	36
Gambar 2.19 Foto Jurnalistik CFD Jakarta	36
Gambar 2.20 Fotografi Periklanan Produk Merek Project1945	37
Gambar 2.21 Komponen Buku	38
Gambar 2.22 Pameran Dialektika di Cemara 6 Galeri, Toety Heraty Museum	50
Gambar 3.1 Pembukaan Pameran PERSAGI tahun 1941	45
Gambar 3.2 Artikel Pameran Pertoendjoekan Loekisan Kehidoepan di Djawa Baroe.....	46
Gambar 3.3 Sampul Katalog Pameran ‘Gambar Cetak Saring MCMLXXV’	48
Gambar 3.4 Pameran ‘Pasaraya Dunia Fantasi’ 1987	49
Gambar 3.5 Wawancara dengan Dr. Andang Iskandar, S.Pd., M.Ds.....	54
Gambar 3.6 Wawancara dengan Wibi Rizqi Triadi.....	58
Gambar 3.7 Wawancara dengan Anabelle Maharani	64
Gambar 3.8 <i>E-Book</i> Pameran Keliling: Sebuah Panduan Praktis untuk Galeri dan Museum Seni di Indonesia.....	66
Gambar 3.9 <i>Magazine F: Coffee</i>	68
Gambar 3.10 Buku <i>How Design Makes Us Think: and Feel and Do Things</i>	69
Gambar 3.11 <i>The Information Design Handbook</i>	70
Gambar 3.12 Diagram usia responden.....	72
Gambar 3.13 Diagram pekerjaan responden.....	72
Gambar 3.14 Diagram frekuensi berkunjung ke pameran.....	72

Gambar 3.15 Diagram aspek paling menarik perhatian dalam pameran.....	73
Gambar 3.16 Diagram perhatian terhadap tata letak ruang pameran	73
Gambar 3.17 Diagram pengaruh tata letak karya dan ruang pameran	74
Gambar 3.18 Diagram keterlibatan dalam pameran	74
Gambar 3.19 Diagram pengetahuan tentang desain pameran.....	75
Gambar 3.20 Diagram sumber pengetahuan tentang desain pameran.....	75
Gambar 3.21 Diagram pemahaman terhadap desain pameran	75
Gambar 3.22 Diagram kebutuhan informasi tentang desain pameran.....	76
Gambar 3.23 Diagram pengetahuan tentang SKKNI DKV.....	76
Gambar 3.24 Diagram penggunaan media informasi yang efektif.....	77
Gambar 3.25 Diagram faktor menarik dalam konten informasi.....	77
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	84
Gambar 4.2 <i>Moodboard Layout</i> dan Warna	86
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Ilustrasi, Foto, Tipografi	87
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Sampul Buku.....	88
Gambar 4.5 <i>Flatplan</i> dan <i>Katern</i>	90
Gambar 4.6 <i>Grid</i> dan <i>Margin</i> Halaman Buku	91
Gambar 4.7 <i>Typeface</i> Mynor Variable dan Inter	92
Gambar 4.8 Skema Warna	93
Gambar 4.9 Sketsa dan Digitalisasi Ilustrasi	94
Gambar 4.10 Proses Editing Foto	94
Gambar 4.11 Sketsa dan Alternatif Sampul.....	95
Gambar 4.12 Sampul Depan Buku	96
Gambar 4.13 <i>Sampling</i>	97
Gambar 4.14 <i>Content Plan</i> Instagram <i>Posts</i>	98
Gambar 4.15 <i>Grid</i> Instagram <i>Post</i>	99
Gambar 4.16 <i>Content Plan</i> Instagram <i>Stories</i>	100
Gambar 4.17 <i>Grid</i> Instagram <i>Story</i>	100
Gambar 4.18 Bidang Gambar dan <i>Margin</i> Pembatas Buku	101
Gambar 4.19 Proses Desain Perangkat dan <i>Notebook</i>	102
Gambar 4.20 Sketsa dan Digitalisasi <i>Pouch</i>	102
Gambar 4.21 <i>Grid</i> Tokopedia <i>Banner</i>	103
Gambar 4.22 <i>Grid</i> <i>Pop-up Banner</i>	104
Gambar 4.23 <i>Grid</i> <i>Backdrop</i> Diskusi Buku	105
Gambar 4.24 <i>Grid</i> <i>Roll-up Banner</i>	106
Gambar 4.25 Skematik <i>Point of Purchase</i>	107
Gambar 4.26 Bimbingan Spesialis	107
Gambar 4.27 Penggunaan Warna dalam Buku.....	109
Gambar 4.28 <i>Footer</i> pada Buku	109
Gambar 4.29 <i>Typeface</i> Mynor Variable dalam Buku.....	110
Gambar 4.30 <i>Typeface</i> Inter pada Buku	110

Gambar 4.31 <i>Column Grid, Baseline Grid, dan Margin</i> pada Buku	112
Gambar 4.32 <i>White Space</i> pada Halaman Isi Buku	112
Gambar 4.33 <i>Alignment Rata Kiri</i> pada Halaman Isi Buku.....	113
Gambar 4.34 <i>Unity</i> pada Halaman-halaman Isi Buku	114
Gambar 4.35 Ilustrasi pada Buku	115
Gambar 4.36 <i>Mockup Sampul Buku</i>	116
Gambar 4.37 <i>Mockup Sampul Buku bagian Dalam</i>	116
Gambar 4.38 <i>Gambaran Keseluruhan Buku</i>	117
Gambar 4.39 <i>Mockup Instagram Posts</i>	118
Gambar 4.40 <i>Mockup Instagram Stories</i>	119
Gambar 4.41 <i>Mockup Pembatas Buku</i>	120
Gambar 4.42 <i>Mockup Perkakas, Pouch, dan Notebook</i>	121
Gambar 4.43 <i>Mockup Tokopedia Banner</i>	122
Gambar 4.44 <i>Mockup Pop-up Banner</i>	123
Gambar 4.45 <i>Mockup Backdrop Diskusi Buku</i>	123
Gambar 4.46 <i>Mockup Roll-up Banner</i>	124
Gambar 4.47 <i>Mockup Point of Purchase</i>	125
Gambar 4.48 <i>Beta Test</i>	126



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Hasil Pengecekan Turnitin.....	xviii
Lampiran C <i>Mindmap</i> dan Karya	xxiii
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	xxviii

