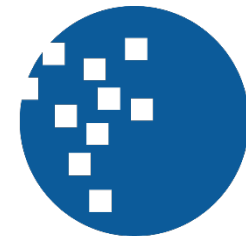


PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG

RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jessica Angelin

00000053570

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI SOSIAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG

RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni dan Desain

Jessica Angelin

00000053570

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Angelin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053570

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Jessica Angelin)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama Lengkap : Jessica Angelin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053570
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

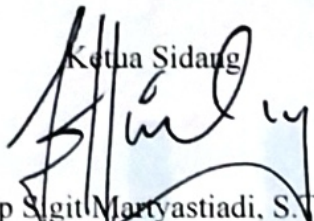
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

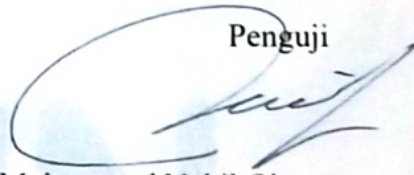
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



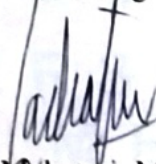
Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Penguji



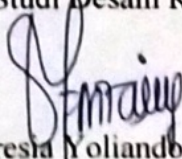
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing



Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Angelin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053570
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Jessica Angelin)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, 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 atas berkat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR” dengan baik dan tepat waktu, sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih Lampung sebagai objek utama tulisan karena Lampung merupakan salah satu daerah di Pulau Sumatra yang memiliki peninggalan-peninggalan kebudayaan yang dilestarikan dalam Museum Lampung Ruwai Jurai sebagai salah satu situs warisan budaya yang seharusnya dapat lebih diketahui oleh masyarakat Indonesia. Maka dari itu Penulis membuat perancangan ini agar masyarakat khususnya anak sekolah dasar memiliki minat untuk mengunjungi Museum Lampung Ruwai Jurai sebagai salah satu sumber edukasi kebudayaan.

Tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan selesai, oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Gloria Tufelita sebagai narasumber dari pihak Museum Lampung Ruwa Jurai yang telah meluangkan waktu dan bersedia diwawancarai
6. PK Joko Dwi Atmoko, S.Pd., sebagai narasumber dari pihak SD Xaverius 3 Bandar Lampung yang telah meluangkan waktu dan bersedia diwawancarai

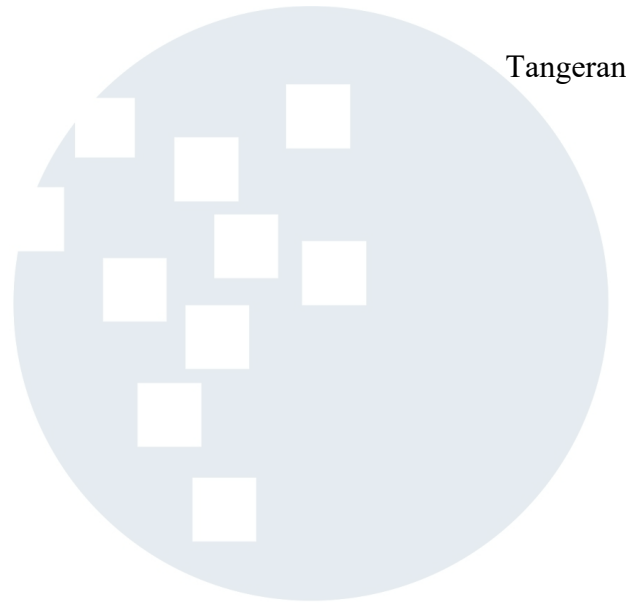
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 7 Januari 2025



(Jessica Angelin)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAMPUNG

RUWA JURAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

(Jessica Angelin)

ABSTRAK

Museum Lampung Ruwa Jurai merupakan museum terbesar di Lampung yang menyimpan berbagai peninggalan kebudayaan dan berfungsi sebagai salah satu konservasi cagar budaya dan pelestarian. Museum Lampung Ruwai Jurai menjadi salah satu pilihan kunjungan wisata dan edukasi non-formal berbasis kebudayaan, namun sayangnya proses penghayatan pembelajaran ini kerap kali bersifat seremonial sehingga pembelajaran terdistraksi oleh rasa aspek hiburan dan euforia kunjungan pada siswa. Oleh karena itu, sebuah solusi berupa buku aktivitas ditawarkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengarahkan fokusnya pada kunjungan studi ke Museum. Dalam prosesnya, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif berisi obeservasi langsung, wawancara, kuesioner, dan studi refrensi yang kemudian data tersebut diolah dengan mengacu pada lima tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Robin Landa pada bukunya Graphic Design Solutions. Melalui perancangan buku ini mengoptimalkan keberadaan Museum Lampung Ruwa Jurai sebagai penunjang pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar (SD), dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan kunjungan studi berlangsung.

Kata kunci: Museum Lampung, buku aktivitas, kunjungan studi



MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI ACTIVITY BOOK DESIGN FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

(Jessica Angelin)

ABSTRACT (English)

Museum Lampung Ruwa Jurai is the largest museum in Lampung that stores various cultural heritages and functions as one of the cultural heritage conservation and preservation. Lampung Ruwai Jurai Museum is one of the choices for non-formal cultural-based tourism and education visits, but unfortunately the process of experiencing this learning is often ceremonial so that learning is distracted by the sense of entertainment and euphoria of the visit for students. Therefore, a solution in the form of an activity book is offered to facilitate students in directing their focus on a study visit to the Museum. In the process, the research method used is a qualitative research method containing direct observation, interviews, questionnaires, and reference studies, which are then processed by referring to the five stages of the design process put forward by Robin Landa in his book *Graphic Design Solutions*. Through the design of this book, the existence of the Lampung Ruwa Jurai Museum is optimized as an educational support for Elementary School students, by providing learning media that can be used during study visit activities.

Keywords: Museum Lampung Ruwa Jurai, activity book, study tour

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Buku Aktivitas Anak	6
2.1.2 Perjenjangan Buku	7
2.1.3 Tipografi pada Buku Anak	8
2.1.4 Ilustrasi.....	9
2.1.3.1 Fungsi Ilustrasi	9
2.1.3.1 Gaya Ilustrasi.....	12
2.1.3.1 Ilustrasi Karakter	13
2.1.4 Layout	13
2.1.5 Komponen Buku.....	14
2.1.6 Book Binding.....	15
2.2 Museum.....	17
2.2.1 Tujuan Museum	17

2.2.2 Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar	18
2.2.1 Museum dalam Perspektif Pariwisata	19
2.3 Kunjungan Studi	17
2.3 Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	22
3.1 Subjek Perancangan	22
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	23
3.2.1 <i>Emphatize</i>	24
3.2.1 <i>Define</i>	24
3.2.1 <i>Ideate</i>	25
3.2.1 <i>Prototype</i>	26
3.2.1 <i>Testing</i>	26
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	26
3.3.1 Observasi.....	27
3.3.2 Wawancara	28
3.3.3 Kuesioner	29
3.3.4 Studi Refrensi	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	32
4.1 Hasil Perancangan	32
4.1.1 <i>Emphatize</i>	32
4.1.2 <i>Define</i>	59
4.1.3 <i>Ideate</i>	63
4.1.4 <i>Prototype</i>	75
4.1.4 <i>Test</i>	96
4.2 Pembahasan Perancangan.....	98
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	98
4.2.2 Analisis Desain Sampul Buku	101
4.2.3 Analisis Desain Halaman isi Buku.....	105
4.2.4 Analisis Desain Media Sekunder	109
4.2.5 Anggaran	117
BAB V PENUTUP.....	122
5.1 Simpulan	122

5.2 Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 4. 1 Tempat-Tempat Kunjungan Studi.....	41
Tabel 4. 2 Pengalaman Siswa dalam Berkunjung.....	43
Tabel 4. 3 Harapan Saat ke Museum	44
Tabel 4. 4 Preferensi Tugas yang Disukai	46
Tabel 4. 5 Spesifikasi Buku “ANIMALIUM”	48
Tabel 4. 6 Analisis <i>SWOT</i> Buku “ANIMALIUM”	50
Tabel 4. 7 Spesifikasi <i>Booklet</i> "Museum Guide for Children"	52
Tabel 4. 8 Analisis <i>SWOT Booklet</i> "Museum Guide for Children"	54
Tabel 4. 9 Spesifikasi Buku "Get Curious!"	55
Tabel 4. 10 Analisis <i>SWOT</i> Buku "Get Curious!"	58
Tabel 4. 11 Tabel Konten Buku Kelas 3—4	67
Tabel 4. 12 Tabel Konten Buku kelas 5—6	69
Tabel 4. 13 Alternatif Sampul Depan	84
Tabel 4. 14 <i>Gimmick</i>	91
Tabel 4. 15 Kuesioner Terkait Kegunaan	95
Tabel 4. 16 Kuesioner Terkait Desain.....	96
Tabel 4. 17 Kuesioner Terkait Desain Sampul	97
Tabel 4. 18 Kuesioner Terkait Desain Konten.....	99
Tabel 4. 19 Biaya Desain Buku.....	121
Tabel 4. 20 Biaya Produksi Buku	121
Tabel 4. 21 Biaya Produksi Media Sekunder.....	122
Tabel 4. 22 Harga Produksi Satuan <i>Activity Pack</i>	123
Tabel 4. 23 Harga Produksi Buku Satuan	124
Tabel 4. 24 Harga Jual <i>Merchandise</i>	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran...	5
Gambar 2. 2 Buku Aktivitas Anak	7
Gambar 2. 3 Tipografi Serif & Sans Serif pada Buku Aktivitas Anak	8
Gambar 2. 4 Jenis Huruf untuk Keterbacaan	9
Gambar 2. 5 Ilustrasi sebagai Alat Informasi.....	10
Gambar 2. 6 Ilustrasi Sebagai Opini	10
Gambar 2. 7 Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak	11
Gambar 2. 8 Ilustrasi Kampanye Ayo Menabung.....	11
Gambar 2. 9 Ilustrasi sebagai Identitas Merk Disney	12
Gambar 2. 10 Anatomi Buku	15
Gambar 2. 11 Museum Lampung Ruwa Jurai	18
Gambar 2. 12 Kunjungan Studi ke Museum Lampung.....	20
Gambar 3. 1 Lima Taapan Design Thinking.....	24
Gambar 4. 1 Gedung Pameran Utama Museum Lampung	33
Gambar 4. 2 Lantai 1 Museum Lampung Ruwa Jurai	34
Gambar 4. 3 Lantai 2 Museum Lampung Ruwa Jurai	34
Gambar 4. 4 Dokumentasi Wawancara dengan Museum Lampung.....	36
Gambar 4. 5 Wawancara dengan SD Xaverius 3 Lampung.....	38
Gambar 4. 6 Pengisian Kuesioner oleh Siswa SD	40
Gambar 4. 7 Diagram Sampel Kelas SD.....	40
Gambar 4. 8 Kuesioner Siswa dalam Berkunjung ke Museum Lampung	41
Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner Kesan Siswa dalam Kunjungan.....	42
Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner Alasan Siswa ke Museum.....	42
Gambar 4. 11 Hasil Kuesioner mengenai Tugas <i>Study Tour</i>	45
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner mengenai Pengetahuan akan Buku Aktivitas	45
Gambar 4. 13 Buku Aktivitas Museum ANIMALIUM.....	47
Gambar 4. 14 Contoh Konten pada Halaman	49
Gambar 4. 16 <i>Booklet</i> "Museum Guide for Children".....	52
Gambar 4. 17 Halaman Aktivitas pada <i>Booklet</i>	53
Gambar 4. 18 Buku "Get Curious! The Official Interactive Family Guide"	55
Gambar 4. 19 Interaktivitas <i>Movable Book</i> pada Buku	56
Gambar 4. 20 Interaktivitas pada Buku "Get Corious!"	58
Gambar 4. 21 <i>Mind Map</i> Buku Aktivitas Museum Lampung	60
Gambar 4. 22 Kain Tapis yang Disulam.....	61
Gambar 4. 23 Siger Lampung sebagai Simbol Kemegahan	62
Gambar 4. 24 Alternatif <i>Big Idea</i>	62
Gambar 4. 25 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 4. 26 <i>Refrence Board</i> Visual Buku.....	66
Gambar 4. 27 Katern.....	71
Gambar 4. 28 Gambaran <i>Layout</i> pada Katern.....	72
Gambar 4. 29 <i>Main Color Palette</i>	73

Gambar 4. 30 Warna Turunan.....	73
Gambar 4. 31 <i>Headline</i>	73
Gambar 4. 32 <i>Sub-heading</i>	74
Gambar 4. 33 <i>Body-text</i>	75
Gambar 4. 34 Radin Intan II	76
Gambar 4. 35 Alternatif Gaya Ilustrasi	77
Gambar 4. 36 Proses Ilustrasi.....	78
Gambar 4. 37 Ilustrasi Karakter Gajah	79
Gambar 4. 38 Kain Tapis sebagai Refrensi Visual	80
Gambar 4. 39 Elemen Pengisi Khas Lampung	81
Gambar 4. 40 Proses Elemen Stiker Foto	81
Gambar 4. 41 <i>Grid dan Margin</i>	82
Gambar 4. 42 Proses <i>layout</i> Halaman 6-7.....	83
Gambar 4. 43 Proses <i>Layout 2</i>	83
Gambar 4. 44 Sampul Final	86
Gambar 4. 45 <i>Museum Sticker</i>	91
Gambar 4. 46 <i>Wristband Ticket</i>	91
Gambar 4. 47 Desain <i>Activity Package Map</i>	92
Gambar 4. 48 Desain <i>Sticker Pack</i>	93
Gambar 4. 49 Desain <i>Flyer</i> Buku Aktivitas.....	94
Gambar 4. 50 Desain <i>Feeds</i> Instagram	94
Gambar 4. 51 <i>Alpha Testing Prototype Day</i>	95
Gambar 4. 52 Revisi Tipografi pada Halaman Konten.....	100
Gambar 4. 53 Revisi Konten pada Halaman.....	100
Gambar 4. 54 <i>Beta Testing</i> di Museum.....	103
Gambar 4. 55 Perbandingan Pengerjaan Kelas 3 dan 5	104
Gambar 4. 56 Sampul Buku Ketiga Level	105
Gambar 4. 57 Analisis Sampul Level A.....	107
Gambar 4. 58 Sampul Belakang Buku.....	108
Gambar 4. 59 Konten Halaman 6 dan 7	110
Gambar 4. 60 Konten Halaman Buku.....	111
Gambar 4. 61 Konten Halaman 4 dan 5	112
Gambar 4. 62 Konten Halaman 14 dan 15	113
Gambar 4. 63 <i>Museum Sticker Sheet</i>	114
Gambar 4. 64 <i>Wristband Ticket</i>	115
Gambar 4. 65 <i>Museum Activity Pack</i>	116
Gambar 4. 66 <i>Acrylic Keychain</i>	117
Gambar 4. 67 <i>Merchandise Sticker Pack</i>	117
Gambar 4. 68 <i>Flyer</i> Buku Aktivitas Museum Lampung.....	119
Gambar 4. 69 Tampilan <i>Feeds</i> Instagram bagi Museum Lampung.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxix
Lampiran Kuesioner.....	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara Museum Lampung	xxxv
Lampiran Transkrip Wawancara Sekolah.....	xl
Lampiran Dokumentasi Observasi Museum.....	li
Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	li
Lampiran Dokumentasi Pengisian Kuesioner.....	lii
Lampiran <i>Alpha Testing</i>	liii
Lampiran <i>Beta Testing</i>	liv
Lampiran Transkrip <i>FGD Beta testing</i>	lvi

