

Design Document


BUKU AKTIVITAS

MUSEUM LAMPUNG RUWA JURAI



Jessica Angelin (53570)





Copyright © 2024 by
Jessica Angelin
All rights reserved.

No part of this publication may be produced or transmitted in any form by any means, electronics or mechanical, including photocopying, recording or any information storage on retrieval system, without written permission from the publisher and copyright owners, except in the case of educational purposes.

Children Activity Book for Museum Lampung Ruwa Jurai,
Bandar Lampung, Printed in Indonesia First Printing, 2024





Table of Content

Daftar Isi

01. Overview

Background	02
Problem Statement	04
Design Target	05

02. Ideate

Mind Map	06
Big Idea	07
Tone of Voice	08
Moodboard	09
Refrence Board	10
Content	11
Color Palette	12
Typography	13
Katern	14
Sketch	15

03. Prototype

Character	16
Visual Asset	18
Layout	22
Cover	23
Main Product	24
Secondary Media	27

04 Test

Alpha Testing	32
Beta Testing	33

05 Closing

Conclusion	34
Suggestion	35

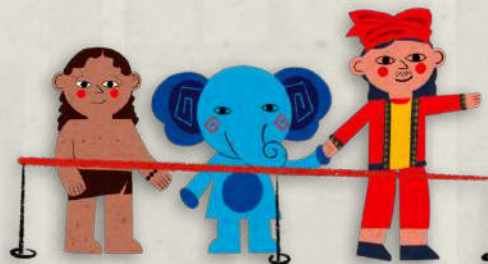


Background

Latar Belakang

Museum Lampung Ruwai Jurai adalah museum umum yang menyimpan berbagai benda koleksi kebudayaan dan peninggalan di Lampung dengan jumlah koleksi 4.782 dengan 10 kategori koleksi. Museum terbesar di Lampung ini memiliki fungsi sebagai salah satu konservasi cagar budaya dan pelestarian. (Febrianti, A. L & Suryati, W., 2021, h.111).

Lampung Ruwai Jurai Museum is a public museum that stores various cultural collections and relics in Lampung with a collection of 4,782 with 10 collection categories. The largest museum in Lampung functions as one of the cultural heritage conservation. (Febrianti, A. L & Suryati, W., 2021, h.111).





Museum Lampung memiliki nilai:

edukatif

historis

cagar budaya

Oleh karena itu,

museum ini sering dijadikan tujuan kunjungan studi oleh sekolah-sekolah di Lampung

Selain itu,

Pemerintah menghimbau agar museum dijadikan penunjang pembelajaran dengan beberapa inisiatif dan regulasi seperti:



Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 45 tahun 2017 tentang museum

Surat Edaran Kemendikbud tentang Pemanfaatan Museum sebagai sumber Belajar (No. 101/S/2019)

"Program Belajar di Museum"
oleh Kemendikbud

museumbudaya.kemendikbud.go.id



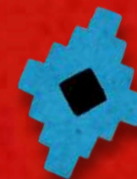


Problem Statement

Rumusan Masalah

***Namun sayangnya,** para siswa menganggap metode kunjungan ini bersifat seremonial, dimana peserta hanya melihat dan mendengar informasi koleksi yang ada namun proses penghayatan mereka terdistraksi oleh euphoria kunjungan. Oleh karena itu, sekolah-sekolah menganggap bahwa pembelajaran lebih efektif dilakukan di dalam kelas (Acim & Fadli, 2022, h.104) sehingga tujuan utama kunjungan sebagai sumber pengetahuan kurang tercapai. Hal ini menyebabkan visi Museum Lampung sebagai tempat edukasi pelestarian kebudayaan dan menumbuhkan minat generasi muda untuk berkunjung ke museum tidak tercapai.*

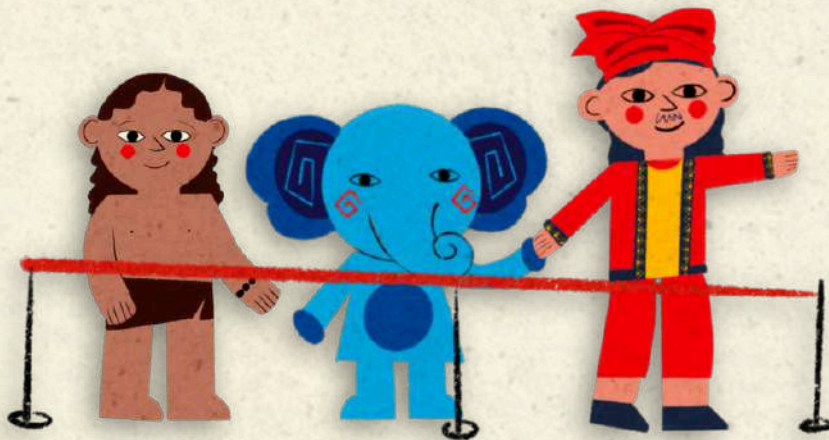
***Berdasarkan paparan latar belakang tersebut,** maka diperlukan sebuah media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran siswa selama kunjungan museum dilakukan. Buku aktivitas ditawarkan sebagai solusi untuk promosi museum sekaligus memfasilitasi siswa untuk mengarahkan fokusnya pada kunjungan studi ke museum. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wulandari et. al, 2022, h.5) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mengarahkan hingga meningkatkan perhatian siswa pada proses belajar, sehingga memunculkan motivasi belajar.*





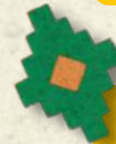
Design Target

Target Perancangan



Demografis

- Laki-Laki dan Perempuan
- Usia 6--12 tahun (SD)
- SES B--C



Demografis

Kota Bandar Lampung dan Sekitarnya

Demografis

- siswa SD yang menyukai aktivitas pembelajaran interaktif
- memiliki gaya belajar visual
- membutuhkan panduan dan struktur yang jelas dalam pembelajaran





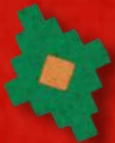
Big Idea Konsep Besar



WEAVING,

(*menenun*)

Diartikan sebagai ruang untuk merajut benang-benang sejarah, budaya, dan identitas masyarakat menjadi sebuah warisan yang kaya makna. Dapat juga diartikan sebagai proses dan perjalanan seseorang.



TIME,

(*waktu*)

waktu menjadi jembatan untuk menghubungkan ruang di mana masa lalu, masa kini dan masa depan saling bertemu. Lewat koleksi dan sejarah, museum menyajikan perjalanan waktu

SPLENDID

(*mewah*)

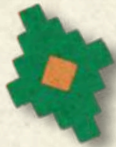
Kemegahan sejarah dan kemewahan warisan yang berguna untuk memperkaya masa depan, yang dikumpulkan dalam satu istana memori, yaitu museum.

**“WEAVING SPLENDID ADVENTURE
THROUGH THE PALACE OF MEMORIES”.**



Tone of Voice

Karakter Penyampaian Pesan



FRIENDLY

(*ramah*)

Bersifat ramah melalui penggunaan elemen, gestur, hingga *copy-writing* konten mengingat target perancangan yang merupakan anak-anak.

EDUCATIVE

(*edukatif*)

Diterapkan sebagai bentuk fungsi media perancangan berupa buku aktifitas sebagai media pembelajaran bagi siswa SD saat berkunjung ke Museum Lampung Ruwa Jurai.

INCLUSIVE

(*inklusif*)

Buku aktivitas Museum Lampung ini akan memberikan informasi dan aktivitas edukasi yang relevan terhadap kunjungan, berfokus pada interaktivitas dan partisipasi siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih enjoyable



Moodboard

Papan Suasana





Reference Board

Refrensi



Penyusunan refrensi ilustrasi buku aktivitas interaktif dilakukan sebagai acuan dalam menentukan *art-style* yang akan digunakan. Berikut ini merupakan refrensi art-style yang akan digunakan, yaitu menekankan pada bentuk-bentuk geometris sederhana dengan metode color blocking.



Content

Konten

Melalui teori perjenjangan buku Kemendikbud, terdapat tiga tahapan pembaca yaitu pembaca dini, pembaca awal, dan pembaca lancar. Sehingga perancangan buku aktivitas Museum Lampung akan terbagi menjadi tiga jenjang. Level A untuk siswa kelas 1—2, level B untuk siswa kelas 3—4, dan level C untuk siswa kelas 5—6.

Perbedaan karakter pada tahapan pembaca mempengaruhi **kemampuan kognitif siswa** dalam berfikir, mencerna, dan penyerapan kata, sehingga mempengaruhi jenis isi konten, jenis aktivitas, dan jumlah halaman yang disajikan. Karena itu ditetapkan 14 halaman buku untuk level B dan 22 halaman untuk level C.

Namun karena adanya pertimbangan budgeting dan kegunaannya, perancangan ini akan dilakukan terhadap siswa kelas 3—4 dan 5—6. Berikut ini merupakan daftar konten buku yang disajikan melalui tabel:

Selengkapnya dapat dilihat melalui:
bit.ly/TabelKontenBuku

Kelas 4—5		
Konten	Hal	Keterangan
Peraturan (inside cover)	2	Konten kognitif sebagai pengetahuan umum kunjungan ke museum bagi siswa.
Gambar diri • menggambar	3	Sebagai aktivitas afektif dan psikomotor untuk mengidentifikasi diri sendiri dan lingkungan sekitar
Harimau Sumatra • Penjelasan • Menjawab pertanyaan	4	Aktivitas kognitif yang berhubungan dengan analisis objek dan mengingat materi yang disampaikan



Color Palette

Warna



#000000 #C4100F #F6B91D



#000000 #C4100F #F6B91D



#000000 #C4100F #F6B91D



Typography

Tipografi



(Headline 50.0 - 65.0 pt)



DINOSAUR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 @#\$%&'()"%-=+!/?

(Sub-Heading 24.0 pt)

Janda Manatee Solid

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890 @#\$%&'()*%-=+!/;

(Body-Text 14.0 pt)

Helvetica Bold

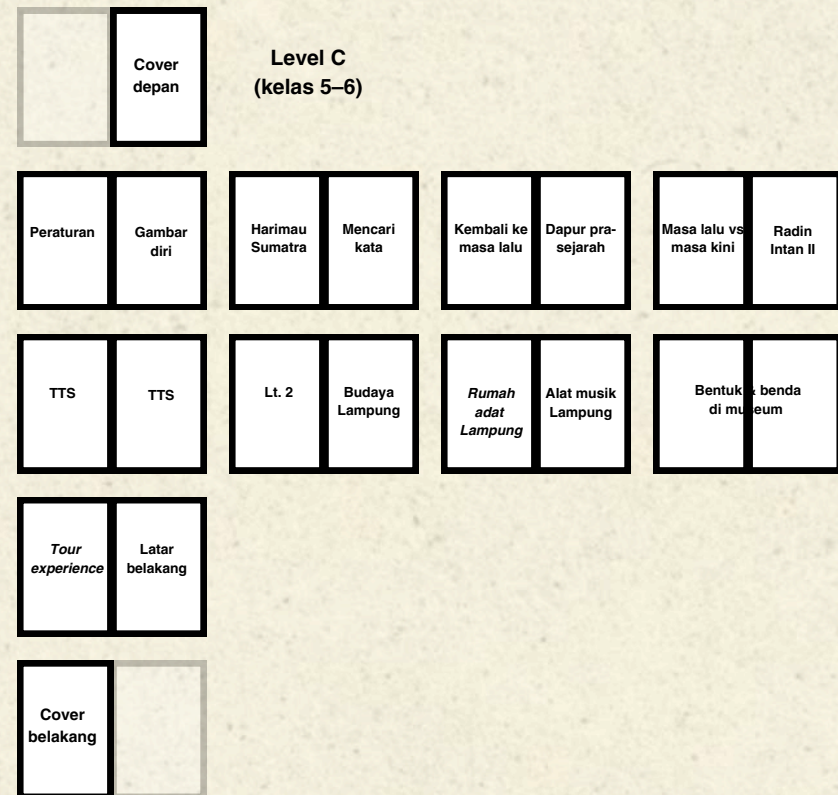
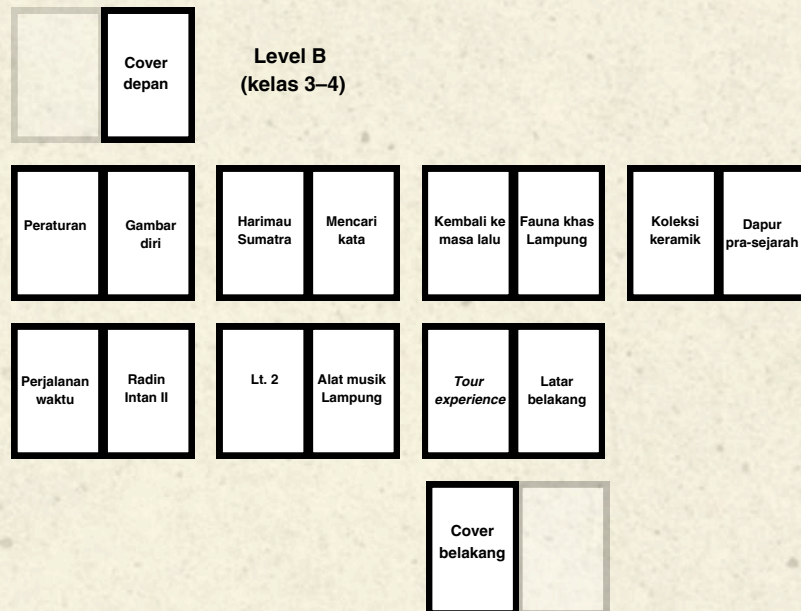
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890 @#\$%&'()*%-=+!/;





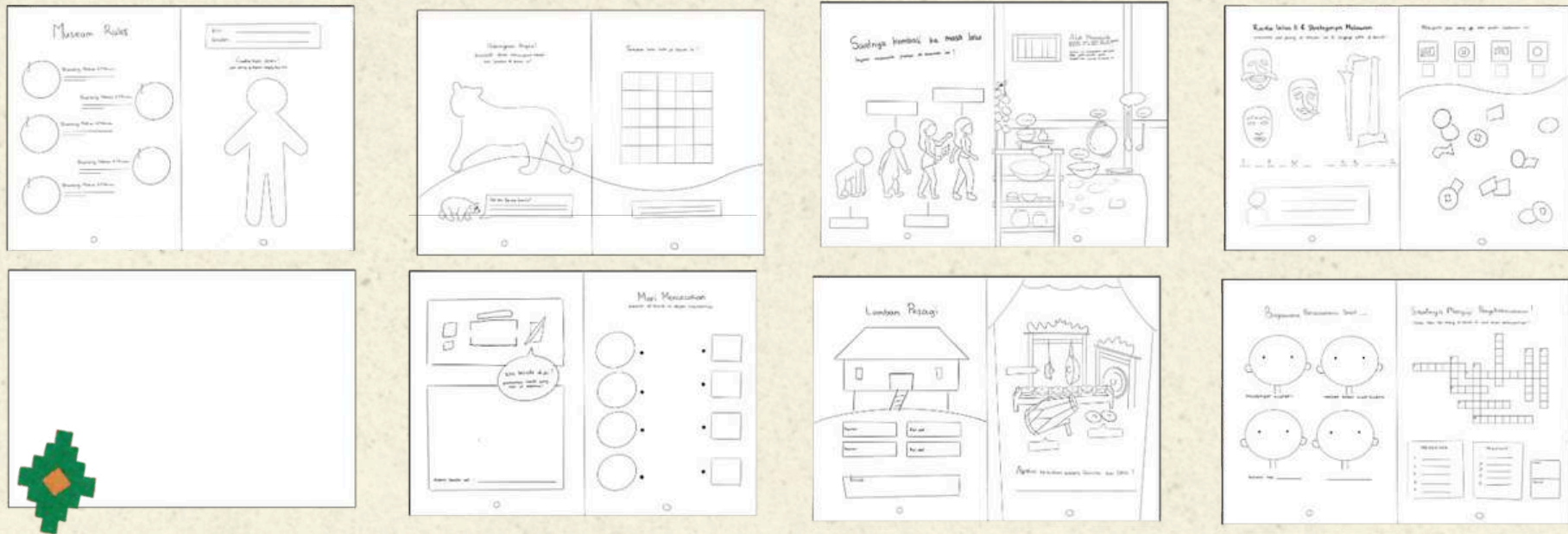
Katern

Katern Buku





Sketch Sketsa



Penyusunan Konten dimulai dengan sketsa susunan konten. Setiap spread mengacu pada grid & layout yang telah ditentukan dengan margin 1 cm di setiap halaman. Penerapan key visual belum terlihat pada saat proses ini.

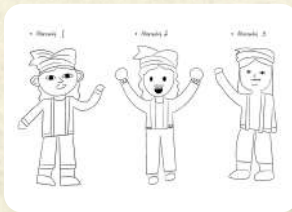


Character

Karakter



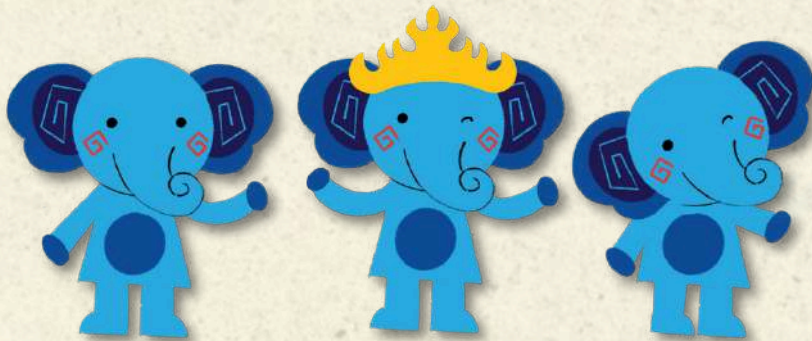
Radin Intan II adalah pahlawan nasional yang telah berjuang memimpin rakyat di daerah Lampung. Radin digambarkan pada karakter dengan ciri khas ikat kepala, kumis, dan rambut yang panjang.



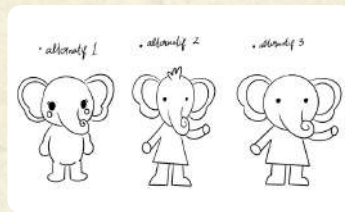


Character

Karakter



Liman atau Gajah Sumatera adalah hewan dilindungi khas daerah yang dapat ditemui di Lampung. Gajah seringkali digambarkan memiliki sifat pintar. Oleh sebab itu, karakter Liman akan menemani pembaca dalam melakukan aktivitas dalam buku.



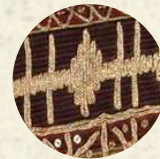
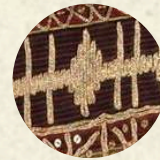
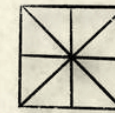
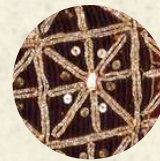


Visual Assets

Aset Visual



Tapis Lampung digunakan sebagai referensi dari perancangan elemen-elemen visual pengisi





Visual Assets

Aset Visual





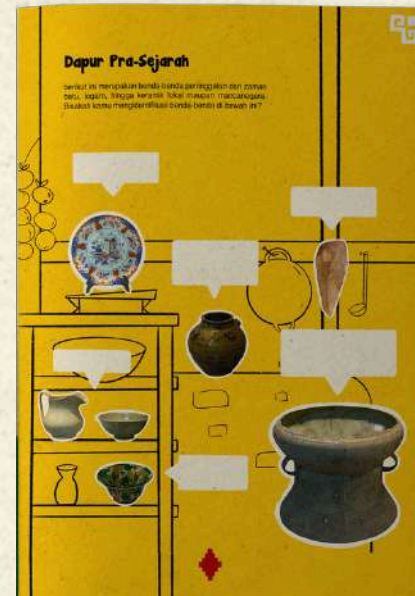
Visual Assets

Aset Visual

Aset Foto diproduksi melalui observasi dan diolah dengan gaya visual menyerupai sticker.



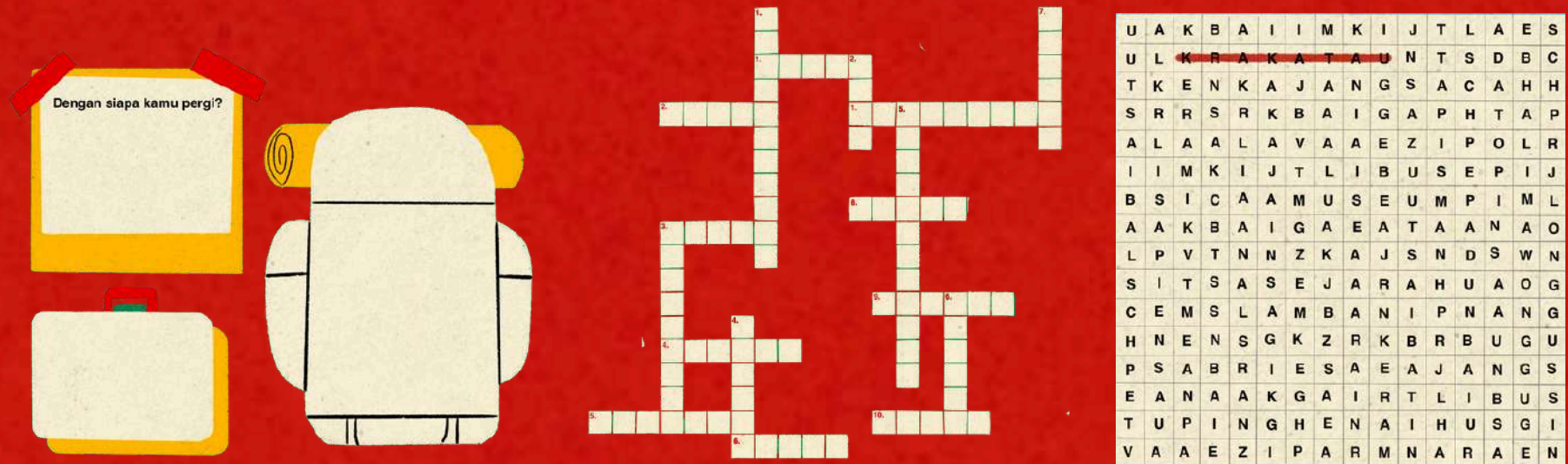
Implementasi pada halaman buku dan stiker





Visual Assets - Interactive Elements

Aset Visual - Elemen Interaktif



Buku aktivitas ini merupakan buku interaktif yang termasuk pada interaktivitas partisipasi yang berisi aktifitas yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan wawasan untuk memberikan pengalaman belajar dan kunjungan lebih optimal dan menyenangkan bagi anak-anak.

Berikut ini merupakan elemen dan area interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa



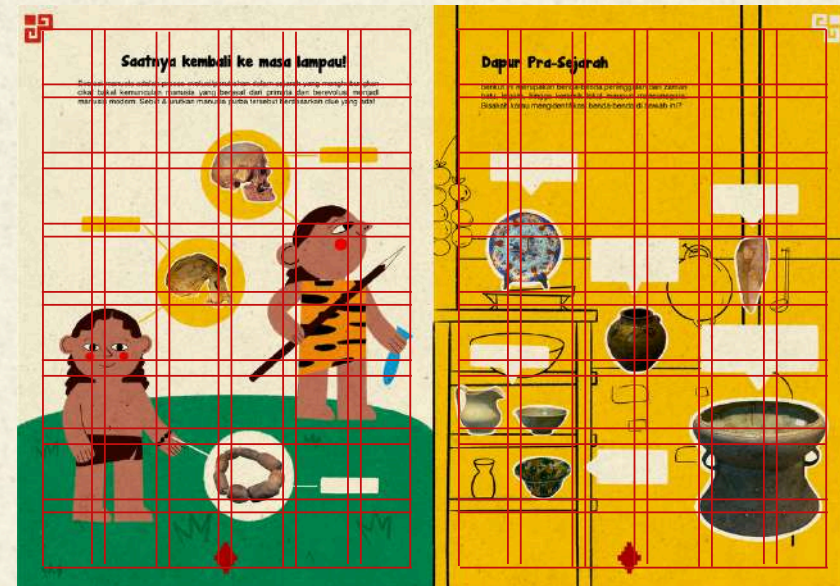
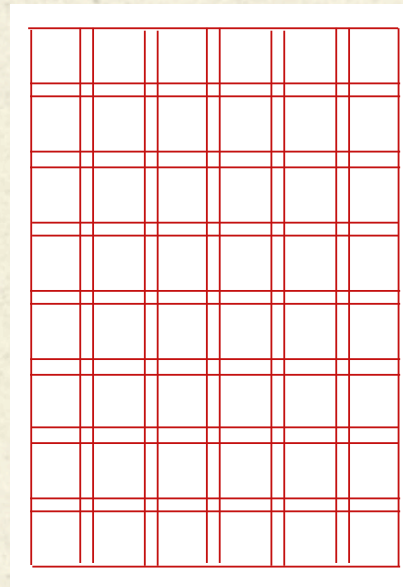
Layout

Tata Letak



Modular Grid digunakan sebagai acuan dalam mendesain.

Margin digunakan 1.0 cm pada sisi atas, bawah, kiri, dan kanan.





Cover Sampul Buku



Sampul Depan Buku dibedakan sesuai dengan kategori kelas menggunakan keterangan level A untuk SD kelas 1-2, B untuk SD kelas 3-4, dan C untuk kelas 5-6. Sampul satu dan lainnya dibedakan dengan kompleksitas ilustrasi yang saling berhubungan.

Sampul Belakang Buku mencantumkan informasi operasional seputar museum dan logo instansi



Main Product

Produk Utama



Buku Aktivitas Museum dapat diakses melalui QR Code berikut untuk versi halaman terlengkap.



Museum Lampung Ruwa Jurai



Main Product

Produk Utama - Halaman 4 & 5





Main Product

Produk Utama - Level C





Gimmick

Didapatkan Secara Gratis

Gimmick berfungsi sebagai media yang mampu memberikan daya tarik lebih pada perancangan buku. Penerapan gimmick pada perancangan buku ini adalah melalui sticker sheets dan wristband ticket.

Diberikan setelah pembelian tiket sebagai tanda peserta tur museum dan stiker yang akan digunakan untuk melengkapi aktivitas dalam buku dan mendukung kegiatan kreatif lainnya.



Wristband Ticket

2 cm x 15 cm

Sticker Sheet

A6 (10 cm x 14 cm)



Merchandise

Untuk Dijual



Museum Activity Pack



• sticker sheet



• 1x book



• color markers



• map pack



Merchandise

Untuk Dijual



Sticker Pack
die-cut 12 pcs
(glitter vinyl)



Acrylic Keychain
double printed,
7-10 cm



Merchandise

Untuk Dijual





Promotional Media

Media Promosi

Media promosi dirancang untuk mengoptimalkan visibilitas produk buku aktivitas, media promosi digunakan untuk menarik target audiens anak-anak dan memberikan daya tarik lebih pada media utama perancangan.





Testing

Uji Coba



Alpha Testing dilakukan pada kesempatan Prototype Day di Lobby B, UMN pada 14 November 2024 sebagai uji coba tahap pertama.

Melalui kegiatan **alpha testing** yang dilakukan pada Prototype Day, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar desain sudah merepresentasikan budaya Lampung yang baik untuk target anak-anak. Penyajian konten dengan tipografi dan ilustrasi juga sudah sesuai dengan target perancangan. Melalui uji coba pertama ini, penulis melakukan perbaikan terhadap desain dan pengembangan halaman konten lebih lanjut.



Testing

Uji Coba



Beta Testing dilakukan pada 1 Desember 2024 bersama 4 orang siswa SD yang pernah melakukan kunjungan studi ke Museum Lampung Ruwa Jurai.

Beta Test dilakukan selama 25 menit dengan skenario penulis sebagai edukator museum yang menjelaskan beberapa koleksi museum terkait dan siswa SD sebagai peserta tur studi dengan masing-masing 1 buah buku aktivitas sesuai level dan alat tulis

Kesimpulan Beta Test yang dilakukan terhadap buku aktivitas museum mendapat tanggapan positif dari responden. Keterbacaan tulisan, ilustrasi, warna dan isi konten aktivitas dalam buku dinilai memiliki keselarasan terhadap koleksi museum dan menjadikan pengalaman kunjungan lebih terfokus dan menarik. Evaluasi ini sekaligus menjadi validasi bahwa pendekatan desain yang digunakan telah tepat sasaran.



Conclusion

Kesimpulan

Perancangan ini menggunakan pendekatan **Design Thinking menurut Tim Brown (2005)**, dimana penulis melakukan riset pengumpulan data terhadap permasalahan yang ada melalui observasi, wawancara, studi literatur, studi refrensi, kuesioner di tahapan empathize. Kemudian permasalahan tersebut melalui proses brainstorming dengan mindmapping untuk menemukan keyword dan big idea “weaving splendid adventure through the palace of memories” dengan kosep yang diambil melalui identitas kebudayaan lokal masyarakat Lampung pada tahapan ideate.

Aspek identitas lokal yang digunakan dalam perancangan ini antara lain melalui motif kain Tapis khas Lampung, pahlawan daerah, dan fauna khas daerah Lampung, yang terlihat melalui bentuk dan warna perancangan elemen-elemen visual yang dirancang pada tahapan prototype.

Buku aktivitas ini merupakan **buku interaktif** yang termasuk pada interaktivitas partisipasi yang berisi aktifitas yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan wawasan untuk memberikan pengalaman belajar dan kunjungan lebih optimal dan menyenangkan bagi anak-anak. Perancangan ini juga telah melewati tahapan uji coba dan perbaikan pada alpha testing dan beta testing yang dilakukan pada target perancangan siswa SD di Museum Lampung Ruwa Jurai.

Mengacu pada salah satu pilar DKV, perancangan dilakukan untuk menyelesaikan masalah desain yaitu penyampaian informasi yang belum efektif, menjadi efektif sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Dengan demikian, perancangan buku ini **bertujuan sebagai media pembelajaran bagi siswa selama kunjungan studi ke Museum Lampung Ruwa Jurai secara efektif, seru dan menyenangkan.**





Saran

Saran

Setelah melalui proses perancangan dan riset pengumpulan data, terdapat beberapa saran yang dianjurkan terhadap pembaca apabila memiliki posisi yang sama terhadap penulis, antara lain:

1. Saran Teoritis

Melalui hasil perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai usaha peningkatan kesadaran akan kebudayaan lokal melalui media promosi bagi museum dan media pembelajaran yang mendukung keefektifan kunjungan studi siswa sekolah dasar di Museum Lampung Ruwa Jurai.

Pada perancangan selanjutnya, sebaiknya studi refrensi juga dilakukan terhadap buku-buku diluar buku aktivitas museum, seperti buku aktivitas mototrik, hingga buku mata pelajaran siswa SD. Hal ini bertujuan untuk lebih memahami kemampuan kognitif target perancangan terhadap pemilihan diksi, jumlah kata, ukuran tipografi, hingga visual buku yang disesuaikan. Sehingga pada perancangan berikutnya, diharapkan penelitian ini juga menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan buku aktivitas museum.

2. Saran Praktis

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sajarna desain di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga pada perancangan berikutnya, pastikan membaca peraturan dan regulasi yang ditetapkan pada saat Tugas Akhir berlangsung, sehingga dapat memudahkan proses pengecekan laporan dengan baik dan teratur.

Agar tidak memakan waktu, tenaga dan budget lebih, pertimbangkan topik perancangan dengan domisili pembaca saat ini, sehingga proses penelitian yang akan dilakukan akan lebih efesien dalam hal waktu dan biaya, agar semua proses perancangan terlaksana dengan baik dan tepat waktu.

Pada perancangan selanjutnya, sebaiknya tahapan prototyping dilaksanakan secara maksimal dengan memanfaatkan manajemen waktu yang baik, mengingat tahapan prototyping dan implementasi terdapat kegiatan test print dan uji coba, sehingga perancangan dapat lebih tervalidasi

