

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIORAMA
PEMBERSIHAN AIR MUSEUM SITUS KEPURBAKALAAAN
BANTEN LAMA**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Disusun Oleh:
M.Deni Sudrajat
(206010041)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA

UNIVERSITAS PASUNDAN

BANDUNG

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS



Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Dan Desain

Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Melalui pernyataan ini, saya menjamin bahwa penulisan skripsi/Tugas akhir ini dilaksanakan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sesuai dengan ketentuan umum dalam penyusunan sebuah skripsi/Tugas Akhir.

Setiap elemen karya, kutipan tulisan, dan pemikiran orang lain yang digunakan dalam penyusunan skripsi/Tugas akhir ini, baik dari sumber yang diterbitkan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan sesuai dengan kaidah akademik yang berlaku.

Dengan kesadaran penuh, saya menyatakan bahwa jika terdapat unsur plagiarisme dalam penulisan Tugas Akhir ini, saya siap menerima sanksi sesuai dengan peraturan akademik dan kemahasiswaan yang berlaku di Universitas Pasundan.

Bandung, September 2024

Penulis

Mukhamad Deni Sudrajat

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA MUSEUM SITUS
KEPURBAKALAN BANTEN LAMA**

Disetujui

Pembimbing

Konsultan

Muammar Mochtar, S.Ds., M.Ds

Yudi Rudiansyah., S.Sn., M.I Kom

NIPY.151.108.48

Diketahui

Ketua Program Studi

Dekan

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds

Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd

NIPY. 151.105.98

NIPY.151.102.322

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaan ini diajukan oleh:

Nama : Mukhamad Deni Sudrajat

NIM : 206010041

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu seni dan Sastra

Judul pengkaryaan : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIORAMA
PEMBERSIHAN AIR MUSEUM SITUS KEPURBAKALAN BANTEN LAMA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing : Muammar Mochtar, S.Ds., M.Ds _____

Konsultan : Yudi Rudiansyah., S.Sn., M.I Kom. _____

DEWAN PENGUJI

1. Muammar Mochtar, S.Ds., M.Ds _____

2. Drs. H. Agus Setiawan., M.Sn _____

3. Firli Herdiana, S.Sn., M.Ds. _____

4. Dicky Purnama Fajar., S.Sn _____

READER

1. Dodi Djoemhana, S.Sn _____

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 4 September 2024

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang bertema “PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIORAMA PEMBERSIHAN AIR MUSEUM SITUS KEPURBAKALAAAN BANTEN LAMA” Tugas akhir ini telah disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar penelitian ini. Untuk itu saya selaku penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan penelitian ini. Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki tugas akhir ini. Akhir kata saya harap semoga Tugas akhir ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Bandung, 12 September 2024

Mukhamad Deni Sudrajat
NIM 206010041

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dalam proses perancangan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi terhadap keberhasilan karya ini dan penyelesaian proyek saya dengan sebaik-baiknya. Terutama kepada: Bapak Muammar Mochtar, S.Ds., M.Ds selaku pembimbing, dan Bapak Yudi Rudiansyah., S.Sn., M.I Kom. Selaku konsultan dan Seluruh Dosen Universitas Pasundan yang telah meluangkan waktu, arahan dan ilmunya dalam membimbing penulis selama proses perancangan Tugas akhir. Orang tua yang selalu memberikan dukungan materi dan moral serta doa yang tiada henti. Dan tidak lupa rekan-rekan mahasiswa serta teman-teman yang selama ini bekerja sama dan telah menjadi sumber inspirasi.

Terimakasih kepada semua orang yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang melimpah atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Bandung, 12 September 2024

Mukhamad Deni Sudrajat
NIM 206010041

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa akademik Universitas Pasunda, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukhamad Deni Sudrajat

NIM : 206010041

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Jenis Karya : Pengkaryaan Tugas Akhir

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Perancangan Media Interaktif Diorama Pembersihan Air Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal, 7 Desember 2024

Yang Menyatakan

Mukhamad Deni Sudrajat

206010041

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi masalah	2
1.3 Rumusan masalah	2
1.4 Skema perancangan	3
1.5 Metode perancangan	3
1.6 Tahapan perancangan.....	5
1.7 Lingkup perancangan.....	7
1.8 Manfaat Perancangan.....	7
1.9 Sistematika penulisan.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Media Interaktif	9
2.2 User interface (UI)	10
2.3 User Experience (UX).....	11
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	12
2.4.1 Layout	13
2.4.2 Warna	14
2.5 Museum Interaktif.....	14
2.6 Penyajian dan Penyimpanan Koleksi Museum.....	15
BAB III.....	19

LAPORAN ANALISIS DATA.....	19
3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian	19
3.1.1 Observasi.....	19
3.1.2 Wawancara.....	24
3.1.3 Kuisisioner.....	26
3.1.4 Dokumentasi	28
3.2 Data dan Analisis Target.....	31
3.2.1 Persona	32
3.2.2 Customer journey.....	32
3.3 Preferensi Visual	34
3.4 Analisis Permasalahan	36
3.4.1 5W2H.....	36
3.4.2 SWOT	38
3.5 Kesimpulan	38
BAB IV.....	40
PERANCANGAN	40
4.1 Konsep Komunikasi.....	40
4.1.1 Tujuan komunikasi.....	40
4.1.2 Strategi Komunikasi.....	40
4.1.3 Strategi Pesan.....	40
4.2 Konsep Kreatif	41
4.2.1 Strategi Kreatif.....	41
4.2.2 Visual	41
BAB V	47
KESIMPULAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Contoh Media interaktif manual dan digital	15
Gambar 3. 1	Foto bersama narasumber.....	28
Gambar 3. 2	Foto Diorama Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama.....	29
Gambar 3. 3	Foto buku kunjungan museum.....	29
Gambar 3. 4	Foto suasana Museum Geologi Bandung	30
Gambar 3. 5	Foto beberapa media yang digunakan di Museum Geologi Bandung.....	31
Gambar 3. 6	Tabel Costumer Journey.....	32
Gambar 3. 7	Foto beberapa Visual Layout.....	35
Gambar 3. 8	foto beberapa moodboard	36
Gambar 4. 1	Storyboard	42
Gambar 4. 2	Referensi UI.....	43
Gambar 4. 3	Desain Aplikasi	44
Gambar 4. 4	Font.....	45
Gambar 4. 5	Warna.....	46