

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GUIDE BOOK MUSEUM-MUSEUM DI SURABAYA



Disusun Oleh :

JAYA RIDHO ROMADHON

1454010017

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2018

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 25 Mei 2018



Jaya Ridho Romadhon

PERANCANGAN GUIDE BOOK MUSEUM-MUSEUM DI SURABAYA

Disusun oleh
JAYA RIDHO ROMADHON
1454010017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 25 Mei 2018

Pembimbing I



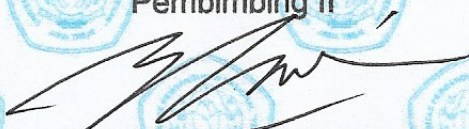
Masnuna, S.T., M.Sn.
NPT. 3 8405 10 0307 1

Peguji I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NPT. 3 8511 13 0353 1

Pembimbing II



Ailena S.C.R.E.C, S.T., M.Ds.
NPT. 1 8219870 119076

Penguji II



Widiasari, S.T., M.T.
NPT. 1 8219890 920075

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ir. Muchlisimiyati Safeyah, M.T.
NPT. 3 6706 94 0034 1

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan. Dalam laporan tugas akhir ini penulis membahas tentang Perancangan Guide Book Museum-Museum di Surabaya yang telah terselesaikan. Banyak bantuan dan dukungan dari beberapa pihak ketika membuat laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada:

1. Masnuna, S.T., M.Sn. dan Aileena Solicitor C.R.E.C., ST., M.Ds. Sebagai Dosen pembimbing satu dan dua selama tugas akhir ini yang telah sabar dalam memberi banyak bimbingan, arahan, motivasi, masukan dan semuanya yang bersangkutan dalam proses tugas akhir ini berlangsung.
2. Kepada bapak Agus selaku Ka. Sub. Unit Konservasi Preparasi dan Bimbingan Edukasi museum Sepuluh Nopember
3. Untuk seluruh jajaran dosen dan staff program studi Desain Komunikasi Visual yang juga berperan dalam memberikan arahan dan bimbingan dan selaku dosen penguji karena berkat beliau-beliaulah akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi S1 ini.
4. Orang tua tercinta penulis beserta saudara-saudara yang selalu memberi semangat, motivasi dan dukungan melalui segenap do'a yang telah dipanjatkan kepada Tuhan, semoga bermanfaat dan barokah.

Penulis tidak bisa terhindar dari hal-hal yang salah dan kekeliruan baik berupa lisan maupun dalam tulisan. Dengan keterbatasan penulis yang ingin menyelesaikan perancangan ini. Apabila ada kekurangan didalam penulisan laporan ini diharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga laporan Tugas Akhir yang jauh dari sempurna ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, akademis, dan masyarakat luas.

Surabaya, 25 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Tentang BukuPengertian Buku	5
2.1.1. Anatomi Buku	5
2.2. <i>Guidebook</i>	7
2.2.1. Pengertian <i>Guidebook</i>	7
2.2.2. Pengertian Museum	9
2.2.3. Tinjauan Mengenai Kota Surabaya	10
2.2.4. Tinjauan Museum-Museum Kota Surabaya	12
2.2.5. Tinjauan Desain Komunikasi Visual	23
2.2.6. Fungsi Desain Komunikasi Visual	24
2.2.7. Unsur Desain Komunikasi Visual	24
2.3. Tinjauan Fotografi Digital	25
2.3.1. Fotografi Dokumenter	27

2.4. Tinjauan Tipografi	28
2.4.1. Anatomi Huruf	29
2.4.2. Tipografi Dalam Layout	30
2.5. Tinjauan Tentang Layout	30
2.5.1. Layout	30
2.5.2. Prinsip Dasar Layout	36
2.6. Studi Warna	37
2.7. Studi Komparator	39
BAB III METODE PERANCANGAN	
3.1. Definisi Judul	43
3.1.1. Definisi <i>Guidebook</i>	43
3.1.2. Definisi Museum	43
3.2. Kerangka Perancangan	43
3.3. Objek Perancangan	44
3.4. Data Perancangan	45
3.5. Teknik Pengumpulan Data	45
3.5.1. Data Primer	45
3.5.2. Data Sekunder	46
3.6. Teknik Analisis Data	47
3.7. Kerangka Berfikir	47
BAB IV ANALISIS DATA	
4.1. Analisis 5W+1H	48
4.2. Hasil Analisis Data	51
4.3. Sintesa Data	52
BAB V KONSEP DESAIN	
5.1. Konsep Kreatif	53
5.2. Perumusan Keyword	53
5.2.1. Makna Denotatif	54
5.2.2. Makna Konotatif	54

5.3. Penjabaran Konsep	54
5.3.1. Konsep Verbal	54

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1. Media Utama	59
6.1.1. Cover Depan	59
6.1.2. Cover Belakang	60
6.1.3. Sub Cover	60
6.1.4. Isi Guidebook	61
6.1.5. Ikon Informasi	62
6.1.6. Map Guidebook	62
6.2. Media Pendukung	63
6.2.1. Kaos	63
6.2.2. Topi	63
6.2.3. Tumbler	64
6.2.4. Gantungan Kunci	64
6.2.5. Stiker	65
6.3. Biaya Produksi Cetak Guidebook	65

BAB VII PENUTUP

7.1. Kesimpulan	66
7.2. Saran	67

DAFTA PUSTAKA	xii
---------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Guide Book Lost In Berlin City Guide	8
Gambar 2.2 Museum Kanker	13
Gambar 2.3 Museum Bank Mandiri.....	14
Gambar 2.4 Museum W.R. Soepratman	15
Gambar 2.5 Museum Kesehatan	16
Gambar 2.6 House of Sampoerna	17
Gambar 2.7 Museum Dr. Soetomo	18
Gambar 2.8 Rumah Air Surabaya.....	19
Gambar 2.9 De Javasche Bank Museum.....	20
Gambar 2.10 Museum Perjuangan 10 Nopember	21
Gambar 2.11 Museum Surabaya (Siola).....	22
Gambar 2.12 Anatomy Huruf	29
Gambar 2.13 Macam-Macam Jenis Layout	30
Gambar 2.14 Lingkaran Warna.....	37
Gambar 2.15 Cover Guide Book Jelajah 62 Museum	39
Gambar 2.16 Isi buku Jelajah 62 Museum.....	40
Gambar 2.17 Isi buku Jelajah 62 Museum.....	41
Gambar 5.1 Fotografi Dokumenter.....	56
Gambar 5.2 Ayah Sedang Mendokumentasikan Foto Sejarah.....	56
Gambar 5.3 Turunan Warna.....	57
Gambar 5.4 Contoh Gaya Layout	57
Gambar 5.5 Font Quarttocado Bold.....	58
Gambar 5.6 Gaya Font Lusitana Serif Isi Buku.....	58
Gambar 6.1 Cover Depan.....	59
Gambar 6.2 Cover Belakang.....	60
Gambar 6.3 Sub Cover	60
Gambar 6.4 Isi Buku dan Layout	61
Gambar 6.5 Ikon Informasi	62
Gambar 6.6 Map.....	62
Gambar 6.7 Desain T-shirt.....	63

Gambar 6.8 Topi	63
Gambar 6.9 Tumbler	64
Gambar 6.10 Gantungan Kunci.....	64
Gambar 6.11 Stiker	65



ABSTRAK

Surabaya terkenal akan kota pahlawannya, bila kita pergi ke Surabaya pasti kita akan menuju ke Tugu Pahlawan untuk melihat monumen tersebut, bila ingin lebih jauh mengenal tentang bagaimana kota Surabaya mendapatkan julukan kota Pahlawan kita harus mengunjungi museum-museum yang ada di Surabaya. Museum merupakan tempat peninggalan sejarah, budaya dan benda-benda lainnya yang dapat kita lihat secara langsung. Tidak hanya melihat-lihat, para pengunjung dapat memperoleh ilmu bila berwisata ke museum. Berawal dari banyaknya museum di Surabaya, dirancanglah sebuah buku panduan yang menginformasikan profil dan lokasi museum-museum di Surabaya.

Dalam merancang sebuah *guide book* metode yang akan digunakan untuk memunculkan konsep yaitu memakai metode analisis 5w + 1h ditunjang dengan teori AIDAS setelah menganalisis metode muncul suatu konsep yang dapat memunculkan visual dalam buku panduan.

Untuk merancang sebuah buku panduan yang menarik dibutuhkan suatu konsep yang dapat memunculkan visual dalamnya. Konsep “*Explore, Education, Capture*” ini sangat cocok karena wisatawan atau masyarakat bisa berwisata ke museum-museum sambil menambah ilmu dan mengabadikan momen pada waktu berkunjung di museum-museum Surabaya.

Melalui buku panduan ini masyarakat dan wisatawan memperoleh *travel tool kit* yang mudah dibawa kemana saja dan yang terpenting perancangan buku panduan atau *guide book* ini bisa dijadikan panduan ketika wisatawan dan masyarakat ingin pergi ke museum-museum di Surabaya.

Kata Kunci : Buku Panduan, Visual, Museum-museum, Surabaya

ABSTRACT

Surabaya is famous for its hero city, if we go to Surabaya we will surely go to Tugu Pahlawan to see the monument, if we want to know more about how the city of Surabaya get the nickname of the hero city we must visit the museums in Surabaya. Museum is a place of historical relics, culture and other objects that we can see directly. Not only to sight seeing, the visitors can also gain knowledge when traveling to the museum. Started from the number of museums in Surabaya, a guide book that informs the profile and location of museums in Surabaya is designed.

In designing a guide book method that will be used to bring up the concept of using 5w + 1h analysis method supported by AIDAS theory after analyzing the method emerged a concept that can bring visual in manual.

To design an interesting guide book, it requires a concept that can bring up the visual inside. The concept of "Explore, Education, Capture" is very suitable because tourists or people can travel to the museums while increase their knowledge and capture the moment when visiting the museums in Surabaya.

Through this guidebook people and tourists get a travel tool kit that is easy to carry anywhere and the most important is the design of this guide book can be used as a guide when tourists and people want to go to museums in Surabaya.

Keywords: *Guide Book, Visual, Museums, Surabaya*