

LAPORAN PERANCANGAN

PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE UNTUK MENARIK MINAT

PELAJAR SD



Disusun Oleh:

NAMA : ANDRE PRASETYA : 17.L1.0007

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2021-2022

LAPORAN PERANCANGAN

PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE UNTUK MENARIK MINAT

PELAJAR SD

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S1



Disusun untuk memenuhi Syarat-Syarat Tugas Akhir pada jurusan Desain
Komunikasi Visual di Universitas Katolik Soegijapranata

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2021-2022

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andre Prasetya
NIM : 17.L1.0007
Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP, M.A.
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya menyatakan bahwa Rancangan saya ini yang berjudul PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE belum pernah dipublikasikan dimanapun dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba maupun mata kuliah saya sebelumnya dan tidak mengandung unsur plagiat didalamnya.

Jika mungkin ditemukan ketidakbenaran Informasi dari apa yang saya tulis maka saya siap untuk tidak diluluskan dari Tugas akhir ini.

Semarang, 17 Januari 2022

Yang menyatakan, Orisinalitas Pribadi



Andre Prasetya

NIM 17.L1.0007



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE UNTUK MENARIK
MINAT PELAJAR SD SELAMA PANDEMI COVID 19

Diajukan oleh : Andre Prasetya

NIM : 17.L1.0007

Tanggal disetujui : 21 Desember 2021 Telah setujui oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn Ketua

Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0007

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI PERANCANGAN UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Andre Prasetya
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : **PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE**

Menyatakan bahwa seminar dengan judul

PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE UNTUK MENARIK MINAT PELAJAR SD

Dinyatakan LAYAK / ~~TIDAK LAYAK~~

[Menyetujui] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**PERANCANGAN EKSIBISI EDUKASI ONLINE UNTUK MENARIK MINAT PELAJAR SD**" beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 06 / 07 / 2021



Andre Prasetya
NIM:17.L1.0007

PRAKATA KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Mahakuasa atas limpahan rahmat dan kasih sayangnya.

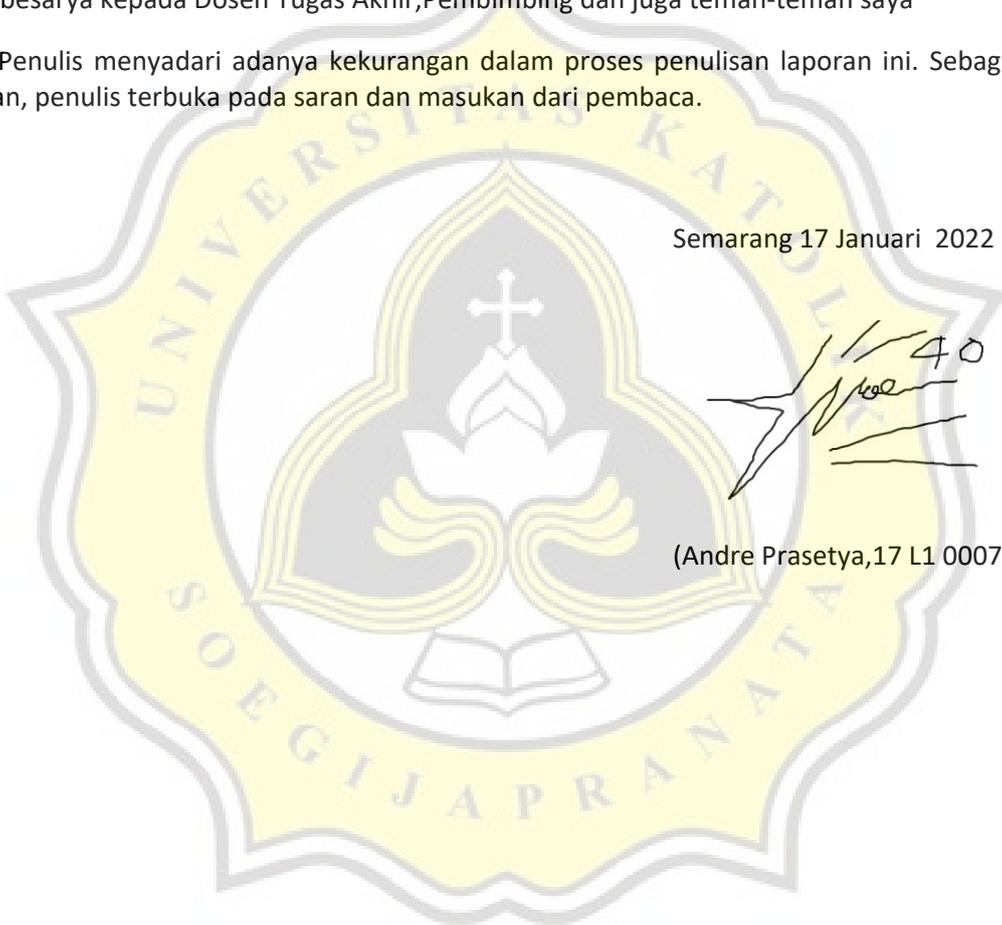
Kegiatan Tugas Akhir dari Jurusan DKV UNIKA Soegijapranata dilakukan sebagai perancangan untuk merancang sesuatu yang berhubungan dengan Ilmu DKV . Selama Proses Tugas Akhir berlangsung pada Saya mendapat bimbingan arahan dari Pak Bayu Widiatoro,Bu Maya,Bu Arwin Purnamajati,Pak Dicky Prastomo selaku dosen Tugas Akhir dan juga Pak Dicky Prastomo sebagai dosen pembimbing saya dan yang terakhir dari teman sekelompok saya dan juga teman saya semuanya.Saya mendapatkan bimbingan dan arahan dari Beliau dan saya berekesempatan untuk melakukan perancangan tentang pembuatan Eksibisi Edukasi Online untuk menarik pelajar kelas 3 SD.Atas kesempatan yang telah diberikan saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarya kepada Dosen Tugas Akhir,Pembimbing dan juga teman-teman saya

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam proses penulisan laporan ini. Sebagai bentuk perbaikan, penulis terbuka pada saran dan masukan dari pembaca.

Semarang 17 Januari 2022



(Andre Prasetya,17 L1 0007)



ABSTRAK

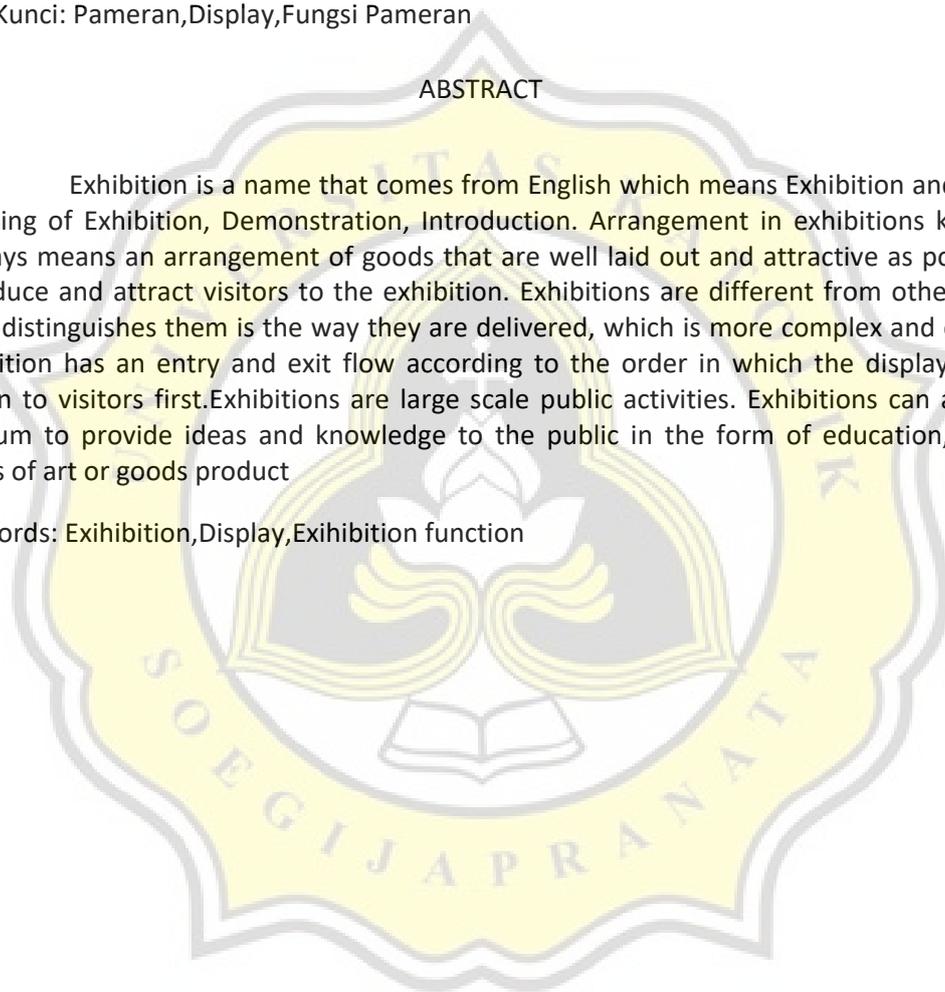
Eksibisi merupakan istilah nama yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu Exhibition dan memiliki arti pameran,demonstrasi,perkenalan.Penataan dalam sebuah Pameran dikenal dengan nama Display yaitu sebuah penataan barang yang ditata sedemikian rupa dan semenarik mungkin untuk memperkenalkan dan memberi daya tarik kepada pengunjung pameran.Pameran berbeda dari acara lain yang membedakan yaitu cara menginformasikanya lebih kompleks dan jelas.Pameran memiliki alur masuk dan keluar disesuaikan dengan urutan display yang akan diperlihatkan pada pengunjung terlebih dahulu.Pameran adalah kegiatan publik yang sifatnya berskala besar.Pameran juga dapat dijadikan media untuk menyampaikan ide dan pengetahuan kepada masyarakat dalam bentuk pendidikan,budaya,karya seni maupun produk barang.

Kata Kunci: Pameran,Display,Fungsi Pameran

ABSTRACT

Exhibition is a name that comes from English which means Exhibition and has the meaning of Exhibition, Demonstration, Introduction. Arrangement in exhibitions known as displays means an arrangement of goods that are well laid out and attractive as possible to introduce and attract visitors to the exhibition. Exhibitions are different from other events, what distinguishes them is the way they are delivered, which is more complex and clear.The exhibition has an entry and exit flow according to the order in which the displays will be shown to visitors first.Exhibitions are large scale public activities. Exhibitions can also be a medium to provide ideas and knowledge to the public in the form of education, culture, works of art or goods product

Keywords: Exhibition,Display,Exhibition function



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Game PUBG
- Gambar 1.2 Wisuda menggunakan permainan Minecraft
- Gambar 1.3 Permainan Lost Saga
- Gambar 1.4 Ruang kelas
- Gambar 1.5 Tahapan perancangan
- Gambar 3.1 Eksibisi Edukasi Aplikasi kaset Bobby Bola
- Gambar 3.3 Eksibisi Edukasi Kidzania
- Gambar 4.1 Konsep Peta
- Gambar 4.2 Refrensi Gambar
- Gambar 4.3 Sketsa Desain Pelajaran
- Gambar 4.4 Sketsa Desain Maskot
- Gambar 4.5 Sketsa Desain Pameran
- Gambar 4.6 Sketsa Desain Kantin
- Gambar 4.7 Desain Low dan High Graphic
- Gambar 4.8 Desain Kartun
- Gambar 4.9 Desain Penanda/Sign
- Gambar 4.10 Desain Main menu dan Loading Display
- Gambar 4.11 Alur Masuk Pameran
- Gambar 4.12 Desain High Graphic
- Gambar 4.13 Desain Gameplay High Graphic
- Gambar 4.14 Desain Low Graphic
- Gambar 4.15 Desain Kemasan CD dan WEB

DAFTAR TABEL

BAB I Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang Masalah**
- 1.2 Identifikasi .Masalah**
- 1.3 Pembatasan Masalah**
- 1.4 Rumusan Masalah**
- 1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**
- 1/6 Metode Perancangan**

BAB II Landasan Teori

- 2.1 Kajian Pustaka**
- 2.2 Landasan Teori DKV**
- 2.3 Hipotesis**
- 2.4 Kerangka Berpikir**

BAB III Uraian Data dan Analisis

3.1 Analisis SWOT

3.2 Komparasi Desain

3.3 Sasaran Khalayak

3.4 Strategi Komunikasi

3.5 Strategi Media

3.6 Perencanaan Biaya

BAB IV Penutup

4.1 Kesimpulan

4.2 Saran

4.3 Daftar Pustaka

