

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan.....	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Rumusan Masalah.....	2
1.2.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Museum... ..	5
2.1.1 Definisi Museum.....	5
2.1.2 Jenis Museum.....	6
2.2 Multimedia Interaktif	7
2.2.1 Multimedia.....	7
2.2.2 Interaktif.....	8
2.2.3 Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.2.4 Kelebihan Multimedia Interaktif.....	9
2.2.5 Manfaat Multimedia Interaktif.....	11
2.2.6 Model Multimedia Interaktif.....	12

2.2.7 Game Edukatif untuk Anak-anak.....	12
2.2.8 Mendesain Multimedia.....	14
2.3 Perkembangan Anak.....	16
2.3.1 Perkembangan Kognitif Usia Sekolah Dasar.....	17
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	18
2.4 Ilustrasi.....	19
2.4.1 Ilustrasi Digital.....	19
2.4.2 Ilustrasi bagi Anak-anak.....	20
2.5 Psikologi Warna pada Anak-anak.....	20
2.5.1 Arti Perlambangan Warna.....	21

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Museum Negeri Jawa Barat Sri Baduga.....	25
3.1.1 Sejarah dan Latar Belakang.....	26
3.1.2 Tupoksi, Visi dan Misi.....	27
3.1.3 Struktur Organisasi.....	28
3.1.4 Fasilitas.....	31
3.1.4.1 Lantai 1.....	32
3.1.4.2 Lantai 2.....	35
3.1.4.3 Lantai 3.....	39
3.1.5 Data Permasalahan.....	43
3.1.5.1 Wawancara dengan Pihak Museum.....	43
3.1.5.2 Data Pengunjung Museum Sri Baduga.....	46
3.1.6 Tinjauan terhadap Proyek Sejenis.....	50
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Data dan Fakta.....	50
3.2.1 Analisis terhadap Pemasalahan Berdasarkan SWOT.....	51
3.2.1 Analisis terhadap Pemasalahan Berdasarkan STP.....	52

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	53
4.2 Konsep Kreatif.....	54
4.2.2 Gaya Gambar.....	54

4.2.3 Layout.....	55
4.2.4 Musik.....	56
4.2.5 Permainan.....	56
4.3 Konsep Media.....	56
4.4 Hasil Karya.....	57
4.4.1 Hirarki.....	57
4.4.2 Pembagian pada setiap Lantai.....	58
4.4.3 Karakter.....	59
4.4.4 Penggunaan Unsur Motif Batik dan Ukiran.....	61
4.4.4.1 Motif Batik.....	61
4.4.4.1 Ukiran Kayu.....	64
4.4.5 Opening.....	65
4.4.6 Pendahuluan.....	69
4.4.7 Logo.....	70
4.4.8 Menu Utama.....	71
4.4.9 Menu Lantai 1.....	72
4.4.10 Menu Lantai 2.....	73
4.4.11 Menu Lantai 3.....	74
4.4.12 Contoh Permainan Lantai 1.....	74
4.4.12.1 Potensi Alam Jawa Barat.....	74
4.4.12.2 Permainan Kuis Potensi Alam Jawa Barat.....	76
4.4.13 Contoh Permainan Lantai 2.....	77
4.4.13.1 Mencari Benda.....	77
4.4.13.2 Puzzle.....	78
4.4.13.3 Mewarnai.....	78
4.4.14 Contoh Permainan Lantai 3.....	79
4.4.14.1 Alat Musik.....	80
4.4.14.2 Wayang.....	81
4.4.15 Menu Penutup Game.....	83
4.4.16 Tombol.....	83
4.4.17 Booth.....	84
4.4.18 Media Lain.....	86

4.4.19 Budgeting.....	87
-----------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
Daftar Pustaka.....	90
Daftar Istilah.....	91
Dafar Lampiran dan Lampiran.....	92
Saran dan Komentar Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir.....	99
Ucapan Terima Kasih.....	100
Data Penulis.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kadar Pemahaman Manusia dari Cara Pembelajarannya.....	10
Tabel 3.1 Klasifikasi Koleksi di Musuem.....	29
Tabel 3.2 Koleksi Lantai 1.....	32
Table 3.3 Koleksi Lantai 2.....	36
Table 3.4 Koleksi Lantai 3.....	39
Tabel 4.1 Storyboard Opening.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Museum Sri Baduga.....	25
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3.3 Denah Lantai 1.....	32
Gambar 3.4 Denah Lantai 2.....	35
Gambar 3.5 Denah Lantai 3.....	39
Gambar 3.6 Data Pengunjung 2005-2010.....	46
Gambar 3.7 Data Pengunjung 2011.....	47
Gambar 3.8 Jumlah Pengunjung Museum Tahun 2009.....	47
Gambar 3.9 Jumlah Pengunjung Museum Tahun 2010.....	48
Gambar 3.10 Jumlah Pengunjung Museum Tahun 2011.....	48
Gambar 3.11 Perbandingan Pengunjung Tiga Tahun Terakhir.....	49
Gambar 3.12 Layout Perancangan Media Layar Sentuh Interaktif untuk Museum Sepuluh November	50
Gambar 4.1 Contoh Layout	55
Gambar 4.2 Hirarki Multimedia Interaktif.....	57
Gambar 4.3 Hirarki pada Lantai 1.....	58
Gambar 4.4 Hirarki pada Lantai 2.....	58
Gambar 4.5 Hirarki pada Lantai 3.....	59
Gambar 4.6 Foto & Karakter Cepot	59
Gambar 4.7 Karakter Manusia Purba.....	60
Gambar 4.8 Karakter Pak Petani & Foto Petani.....	60
Gambar 4.9 Busana pengantin Leluhur Sumedang.....	60
Gambar 4.10 Motif Batik Ganggeng Pentil.....	61
Gambar 4.11 Modifikasi Motif Batik Ganggeng Pentil.....	61
Gambar 4.12 Motif Batik Kawung Cimahi.....	62
Gambar 4.13 Aplikasi Motif Batik Kawung Cimahi	62
Gambar 4.14 Motif Mega Mendung.....	62
Gambar 4.15 Motif MegaMendung yang digunakan.....	63
Gambar 4.17 Referensi Kereta.....	63

Gambar 4.18 Gamelan Degung Jawa Barat.....	64
Gambar 4.19 Ukiran Kayu Gamelan.....	64
Gambar 4.20 Ukiran Kayu pada Lemari Koleksi Museum.....	64
Gambar 4.21 Ukiran Kayu Lemari.....	65
Gambar 4.22 Sequence 1.....	65
Gambar 4.23 Sequence 2.....	65
Gambar 4.24 Sequence 3.....	67
Gambar 4.25 Sequence 4.....	67
Gambar 4.26 Sequence 5.....	67
Gambar 4.27 Sequence 6.....	67
Gambar 4.28 Sequence 7.....	68
Gambar 4.29 Sequence 8.....	68
Gambar 4.30 Sequence 9.....	68
Gambar 4.31 Pengenalan Museum Sri Baduga.....	69
Gambar 4.32 Raja Sri Baduga.....	69
Gambar 4.33 Lukisan dan Ilustrasi Raja Sri Baduga.....	70
Gambar 4.34 Logo <i>Game</i>	70
Gambar 4.35 Menu Utama	71
Gambar 4.36 Desain Tombol setiap Lantai.....	71
Gambar 4.37 Menu Lantai 1.....	72
Gambar 4.38 Menu Lantai 2.....	73
Gambar 4.39 Menu Lantai 3.....	74
Gambar 4.40 Menu Potensi Alam Jawa Barat.....	75
Gambar 4.41 Informasi Potensi Alam Jawa Barat.....	76
Gambar 4.42 Kuis Potensi Alam Jawa Barat.....	76
Gambar 4.43 Game Mencari Benda.....	77
Gambar 4.44 Isi Informasi yang akan Muncul.....	77
Gambar 4.45 Game Puzzle.....	78
Gambar 4.46 Informasi untuk Puzzle.....	78
Gambar 4.47 Mengenal Busana Pengantin Jawa Barat.....	78
Gambar 4.48 Informasi Busana Pengantin.....	79
Gambar 4.49 Game Mewarnai.....	79

Gambar 4.50 Alat Musik Gamelan Degung.....	80
Gambar 4.51 Alat Musik Jawa Barat.....	80
Gambar 4.52 Wayang Pandawa Lima.....	81
Gambar 4.53 Informasi Wayang.....	81
Gambar 4.54 Karakter Wayang.....	82
Gambar 4.55 Mencari Perbedaan.....	82
Gambar 4.56 <i>Pop-Up Menu</i>	83
Gambar 4.57 Desain Tombol.....	83
Gambar 4.58 Gambar Kerja <i>Booth</i>	84
Gambar 4.59 Desain <i>Booth</i>	84
Gambar 4.60 Berbagai Sisi <i>Booth</i>	85
Gambar 4.61 Pengaplikasian Booth dalam Jumlah Banyak.....	85
Gambar 4.62 Gantungan Kunci.....	86
Gambar 4.63 Desain Kaos.....	86

DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN

Lampiran A	: Wawancara dengan pihak museum.....	93
Lampiran B	: Sketsa.....	94

DAFTAR ISTILAH

Booth	: stan
Image	: gambaran, bayangan
Content	: isi, muatan
Multimedia interaktif	: suatu multimedia (audio / suara musik, animasi, video, teks, grafik dan gambar) yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya
Site map	: peta situs, merupakan sesuatu yang menggambarkan denah dari sebuah situs web.