



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN KONTEN PADA MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

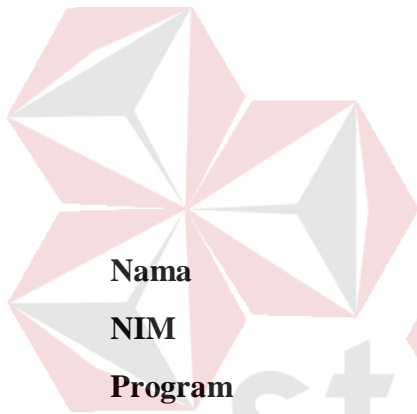
MUHAMMAD ABDUL AZIZ

15420100033

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PERANCANGAN KONTEN PADA MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI
MEDIA INFORMASI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik:



Nama

NIM

Program

Jurusan

Disusun Oleh:

: Muhammad Abdul Aziz

: 15420100033

: S1 (Strata Satu)

: Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LEMBAR MOTTO



“WAKTU TAKKAN PERNAH MENUNGGUMU”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan kepada kedua Orang tua tercinta, Dosen Pembimbing,
Keluarga Besar UPTD Monumen Tugu Pahlawan dan
Museum Sepuluh Nopember, serta semua pihak yang telah
banyak membantu menyelesaikan laporan ini.
Terima kasih banyak.*

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KONTEN PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Laporan Kerja Praktik oleh :

Muhammad Abdul Aziz

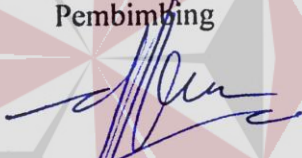
NIM : 15.42010.0033

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Januari 2019


Disetujui :

Pembimbing


Wahyu Hidayat, Sn., M.Pd

NIDN 0725078203

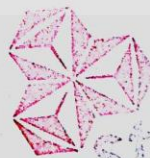
Penyelia


Mt. Agustiono

NIP 19690272008011012

Mengetahui,

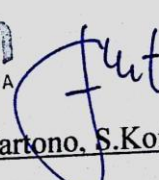
Ketua Program Studi



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

ST. Desain Komunikasi Visual

stikom
SURABAYA


Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN 0726027101

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktik berjudul **PERANCANGAN KONTEN PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI MEDIA INFORMASI** adalah asli karya saya selama melakukan kerja praktik pada bulan Juli - Agustus 2018, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktik ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 8 Januari 2019

Muhammad Abdul Aziz

NIM : 15420100033

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

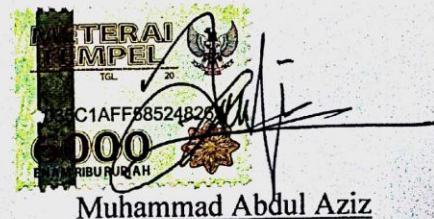
Nama : Muhammad Abdul Aziz
NIM : 15420100033
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN KONTEN PADA MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat padakarya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2019


Muhammad Abdul Aziz

NIM : 15420100033

ABSTRAK

Museum Sepuluh Nopember adalah museum yang terletak di dalam area Monumen Tugu Pahlawan Surabaya. Museum ini dibangun untuk mengenang pertempuran sepuluh November 1945 yang berlangsung di Surabaya. Didalam Museum ini terdapat informasi serta benda-benda bersejarah sisa pertempuran sepuluh November. Museum Sepuluh Nopember juga sering mengadakan acara-acara seperti pertunjukan teatrikal dan pameran yang diadakan di area Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember.

Di era yang terus berkembang ini, Museum Sepuluh Nopember juga harus berkembang dalam memberikan informasi-informasi mengenai Museum Sepuluh Nopember dengan menggunakan media sosial seperti instagram. Media sosial instagram dapat menjadi salah satu media untuk memberikan informasi yang mudah diakses dan didapat oleh masyarakat. Konten yang menarik pada media sosial instagram dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri untuk pengunjung.

Permasalahan pada kerja praktik ini adalah bagaimana merancang konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi. Hasil dari perancangan ini adalah Museum Sepuluh Nopember dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai hal-hal yang diadakan oleh Museum Sepuluh Nopember melalui media sosial instagram dengan konten yang menarik.

Kata Kunci : *Konten, Instagram, Museum Sepuluh Nopember, Media Informasi*

KATA PENGANTAR

Dengan memohon rahmat dan ridho Allah SWT serta mengucapkan syukur kepadaNya atas segala limpahan karuniaNya saya diberi kekuatan untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Konten Pada Media Sosial Instagram Museum Sepuluh Nopember Sebagai Media Promosi”.

Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah sebagai penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya.

Tak lupa pula saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini sehingga dapat selesai dengan tepat waktu, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Bapak Wahyu Hidayat, Sn., M.Pd selaku Dosen Pembimbing
3. Seluruh keluarga besar UPTD Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, terutama Bapak MT. Agustiono selaku Pembimbing selama pelaksanaan Kerja Praktik
4. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 8 Januari 2019

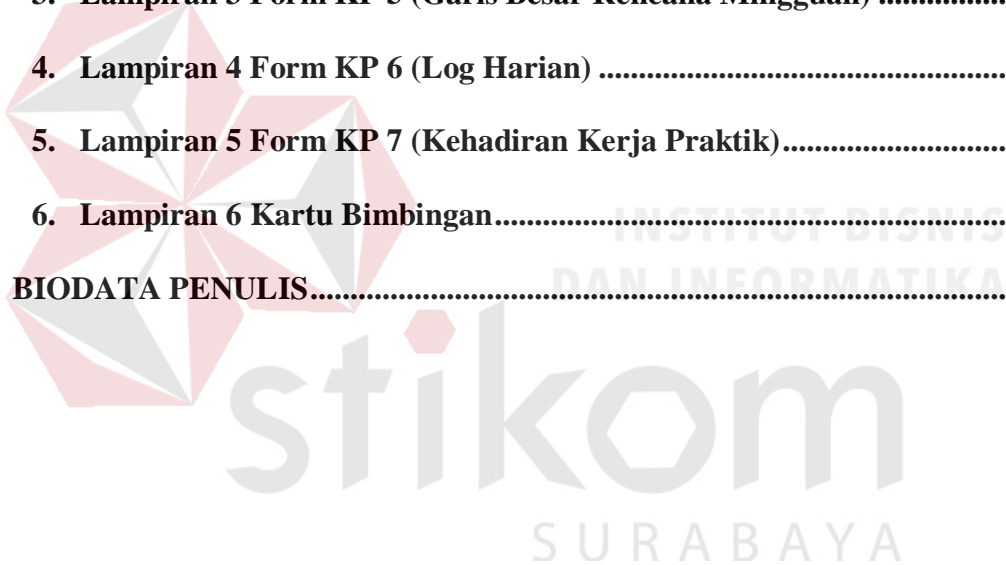
Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksanaan	4
1.6.1 Detail Perusahaan.....	4
1.6.2 Periode	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM	7
2.1 Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember.....	7
2.1.1 Monumen Tugu Pahlawan.....	7
2.1.2 Museum Sepuluh Nopember	9
2.2 Visi	10
2.3 Misi.....	10

2.4 Struktur Organisasi.....	11
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	12
3.1 Pengertian Perancangan	12
3.2 Media Sosial.....	12
3.2.1 Konten.....	13
3.2.2 Instagram	13
3.3 Museum	14
3.4 Informasi	15
3.5 Warna	15
3.6 Tipografi.....	17
3.7 Layout.....	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	20
4.1 Hasil Karya.....	20
4.2 Poster Teatrikal Pertempuran Surabaya	20
4.2.1 Penentuan Konsep.....	20
4.2.2 Mencari Referensi.....	21
4.2.3 Penentuan Software	22
4.2.4 Proses Desain	23
4.2.5 Final Desain	28
4.3 Poster Pameran Dwi Tunggal.....	28
4.3.1 Penentuan Konsep.....	29
4.3.2 Mencari Referensi.....	30
4.3.3 Penentuan Software	30
4.3.4 Proses Desain	31

4.3.5 Final Desain	38
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43
1. Lampiran 1 Sertifikat.....	43
2. Lampiran 2 Form KP 5 (Acuan Kerja)	44
3. Lampiran 3 Form KP 5 (Garis Besar Rencana Mingguan)	45
4. Lampiran 4 Form KP 6 (Log Harian)	46
5. Lampiran 5 Form KP 7 (Kehadiran Kerja Praktik).....	47
6. Lampiran 6 Kartu Bimbingan.....	48
BIODATA PENULIS.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Monumen Tugu Pahlawan	7
Gambar 2.2 Museum Sepuluh Nopember	9
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi	11
Gambar 4.1 Refrensi Desain Poster Teatrikal Pertempuran Surabaya	22
Gambar 4.2 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 4.3 Memasukkan <i>Background</i>	24
Gambar 4.4 Memberikan <i>Background</i> Teks Judul	25
Gambar 4.5 Memberikan Teks Judul	26
Gambar 4.6 Memberikan Jadwal Pelaksanaan Acara	27
Gambar 4.7 Final Desain.....	28
Gambar 4.8 Referensi Poster <i>Vintage</i>	30
Gambar 4.9 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	31
Gambar 4.10 Membuat <i>Background</i>	32
Gambar 4.11 Memasukkan Gambar <i>Pattern</i>	33
Gambar 4.12 Memberikan <i>Rectangle Tool</i>	34
Gambar 4.13 Membuat Bingkai	35
Gambar 4.14 Membuat Teks Judul	36
Gambar 4.15 Memberikan Jadwal Pelaksanaan Acara Dan Logo	37
Gambar 4.16 Final Desain.....	38

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surabaya yang menjadi ibu kota Jawa Timur terdapat banyak industri wisata, salah satunya yaitu wisata sejarah. Surabaya mempunyai sejarah panjang terkait dengan masa penjajahan dan nilai-nilai heroisme. Banyak sekali tempat-tempat bersejarah peninggalan masa penjajahan, karena di Surabaya sendiri merupakan tempat terjadinya pertempuran 10 Nopember 1945. Dimana ribuan masyarakat Surabaya meninggal dunia untuk membela tanah air dalam pertempuran itu. Peristiwa sepuluh Nopember merupakan sejarah pertempuran antara pihak tentara Indonesia dan pasukan Britania Raya. Pertempuran ini adalah pertempuran pertama pasukan Indonesia dengan negara asing setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dan salah satu pertempuran terbesar dan terberat dalam sejarah revolusi nasional Indonesia. Aksi heroik masyarakat Surabaya membuat Kota Surabaya dilabeli menjadi Kota Pahlawan, dan menjadikan tanggal 10 Nopember menjadi hari Pahlawan. Untuk mengenang peristiwa besar itu, dibuatlah museum yang berada di komplek Monumen Tugu Pahlawan Surabaya yaitu Museum Sepuluh Nopember.

Museum Sepuluh Nopember merupakan museum yang diresmikan pada tahun 2000. Museum Sepuluh November berada tepat di jantung kota tepatnya diantara tiga jalan utama di Surabaya yaitu Jalan Pahlawan, Jalan Tembakan, dan Jalan Bubutan. Museum ini memiliki dua lantai dan mempunyai berbagai fasilitas modern seperti diorama audio visual dan auditorium yang digunakan untuk

pemutaran film dokumenter seputaran pertempuran sepuluh Nopember. Museum Sepuluh Nopember juga mempunyai beragam koleksi seperti foto-foto dokumentasi, koleksi senjata yang digunakan saat pertempuran, duplikat surat-menyurat serta benda-benda bersejarah lainnya.

Di era globalisasi ini, museum juga harus dapat berkembang dalam teknologi informasi. Berkembangnya teknologi informasi dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi masyarakat. Informasi yang diberikan dapat diakses dan diketahui dengan waktu yang sangat cepat, salah satunya adalah media sosial seperti instagram. Oleh karena itu, sangatlah perlu media sosial bagi museum untuk dapat memberikan informasi.

Media sosial sendiri adalah media online yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara online di internet. Di media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking*, dan berbagai kegiatan lainnya. Sedangkan instagram sendiri adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri.

Dari pembahasan diatas sebuah informasi melalui media sosial instagram sangatlah penting untuk dapat memberikan informasi untuk pengunjung maupun calon pengunjung, maka dibuatlah perancangan konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan pada laporan kerja praktik ini adalah “Bagaimana merancang konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka permasalahan yang terdapat pada laporan kerja praktek ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Merancang konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember menggunakan adobe photoshop.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam laporan kerja praktik ini adalah merancang konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi.

1.5 Manfaat

Dengan kesesuaian terhadap tujuan yang diharapkan dari kerja praktek ini, maka manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Sebagai referensi bagi mahasiswa dalam merancang penelitian selanjutnya untuk media informasi pada konten media sosial instagram.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Membantu pengunjung maupun calon pengunjung untuk lebih mudah memperoleh informasi tentang Museum Sepuluh Nopember.
2. Meningkatkan daya tarik pada Museum Sepuluh Nopember.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Detail Instansi

Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu : 24 Juli – 25 Agustus 2018

Hari dan Tanggal : Kamis – Selasa, 24 Juli – 25 Agustus 2018

Tempat : Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh
Nopember Surabaya

Email : museumsepuluhnopember@yahoo.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember adalah merancang konten pada media sosial instagam Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi.

1.6.2 Periode

Periode waktu pelaksanaan kerja praktek yang telah ditentukan adalah minimal 160 jam dengan keterangan sebagai berikut :

Tanggal pelaksanaan : 24 Juli – 25 Agustus 2018

Waktu : 07.30 – 16.00

1.7 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat di bagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan praktisi, di lanjutkan dengan pelaksanaan kerja praktik, dan sistematis penulisan laporan.

BAB 2 : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas tentang informasi umum Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, visi dan misi Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, sejarah Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, dan struktur organisasi yang dimiliki Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember.

BAB 3: LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang konsep dasar atau teori-teori yang digunakan untuk menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam laporan ini. Bab ini sebagai dasar dalam penulisan laporan ini dengan menggunakan beberapa definisi yang pernah dikemukakan oleh beberapa tokoh ahli.

BAB 4: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini akan membahas tentang pelaksanaan kerja praktik di Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember. Pada bab ini juga menjelaskan mengenai hasil perancangan yang dibuat dalam bentuk sebuah karya.

BAB 5: PENUTUP

Bab terakhir ini akan membahas dua hal yaitu kesimpulan dan saran, sebagai berikut:

a. Kesimpulan

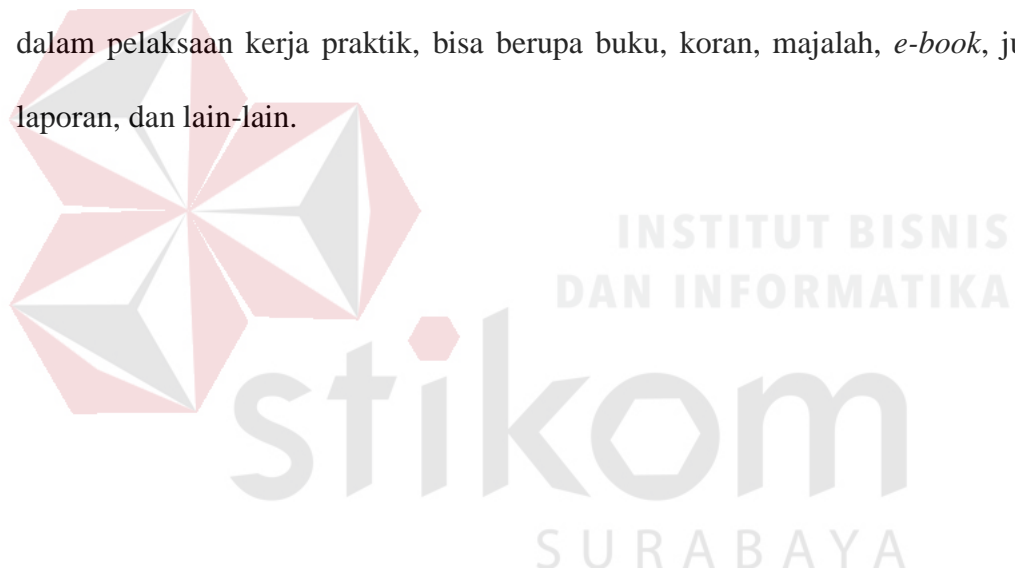
Pada bagian kesimpulan akan membahas secara keseluruhan dari laporan kerja praktik dan hasil dari perancangan yang dibuat.

b. Saran

Pada bagian saran akan membahas tentang masukan yang terkait dari permasalahan yang diambil untuk laporan kerja praktik ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan kerja praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, *e-book*, jurnal laporan, dan lain-lain.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember

2.1.1 Monumen Tugu Pahlawan

Monumen Tugu Pahlawan adalah monumen yang dibangun untuk memperingati pertempuran sepuluh Nopember 1945 di Surabaya, dimana arek-arek Suroboyo berjuang mati-matian melawan pasukan sekutu yang mengultimatum penduduk kota Surabaya atas tewasnya Brigadir Jendral Mallaby. Pertempuran ini merupakan salah satu pertempuran terbesar dan terberat yang dalam sejarah revolusi nasional Indonesia. Ada dua pendapat mengenai sejarah pendirian Tugu Pahlawan yang terletak di Taman Kebonrojo di depan Kantor Gubernur Jawa Timur ini. Semua catatan sejarah ini menambah makna yang mendalam kepada pendirian monumen Tugu Pahlawan.



Gambar 2.1 Monumen Tugu Pahlawan
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Pendapat pertama adalah pendirian tugu ini diprakarsai oleh Doel Arnowo, walikota Surabaya pada masa itu. Doel meminta kepada arsitek Mr. Tan untuk merancang gambar monumen dimaksud, untuk selanjutnya diajukan kepada Presiden Soekarno. Pendapat lain mengatakan bahwa pemrakarsa Tugu Pahlawan adalah Presiden Soekarno, dan mendapat perhatian khusus dari Doel Arnowo. Rancangan gambar monumen dibuat oleh Ir. R. Soeratmoko, yang telah mengalahkan beberapa arsitek lain dalam sayembara pemilihan arsitek untuk membangun monumen ini.

Peletakan batu pertama pembangunan Monumen Tugu Pahlawan dilakukan oleh Presiden RI Ir. Soekarno yang didampingi langsung oleh Walikota Surabaya Doel Arnowa pada tanggal 10 Nopember 1951. Pengerjaan pembangunan monumen ini adalah bulan, dan tanggal 10 Nopember 1952 monumen ini diresmikan oleh Presiden RI Ir. Soekarno dan didampingi oleh Walikota Surabaya R. Moestadjab Soemowidigo.

Lokasi tempat berdirinya Tugu Pahlawan dulunya merupakan Gedung *Raad van Justitie* (Gedung Pengadilan Tinggi) di masa penjajahan Belanda, sebelum dijadikan markas Kempetai (Polisi Militer Jepang) di zaman penjajahan Jepang. Luas Monumen Tugu Pahlawan ini adalah 2,5 Hektar. Rancangan tugu ini berbentuk lingga atau paku terbalik dengan tinggi 41,15 meter (45 yard), diameter bawah 3,1 meter, dan diameter atas 1,3 meter. Bentuk ini konon melambangkan cita-cita arek-arek Suroboyo untuk merdeka begitu tinggi. (www.padamu.net)

2.1.2 Museum Sepuluh Nopember

Museum Sepuluh Nopember diresmikan oleh Presiden keempat Indonesia KH. Abdurrahman Wahid pada tanggal 19 Februari 2000. Museum Sepuluh Nopember memiliki dua lantai. Di dalam museum ini terdapat koleksi-koleksi peninggalan pertempuran sepuluh Nopember, mulai dari foto-foto dokumentasi, senjata-senjata yang digunakan saat pertempuran sepuluh Nopember, duplikat surat-menyurat dan benda-benda bersejarah lainnya. Museum ini juga mempunyai fasilitas-fasilitas modern seperti diorama audio visual dan auditorium yang digunakan untuk pemutaran film dokumenter seputaran pertempuran sepuluh Nopember. Terdapat juga seragam-seragam yang digunakan pasukan perang Indonesia saat melawan pasukan sekutu. Pengelola museum ini adalah UPTD Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember / Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya.



Gambar 2.2 Museum Sepuluh Nopember
Sumber : Situsbudaya.id

Nama Instansi Pemerintahan: Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh

Nopember

Alamat : Jl. Pahlawan Surabaya

Kelurahan : Alun-alun Contong

Kecamatan : Bubutan

Kota : Surabaya

Kode Pos : 60174

Telepon Kantor : (031) 3571100

Nomor Fax : (031) 3571100

Email : museumsepuluhnopember@yahoo.com

2.2 VISI

Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember sebagai tujuan wisata yang nyaman dan berbudaya

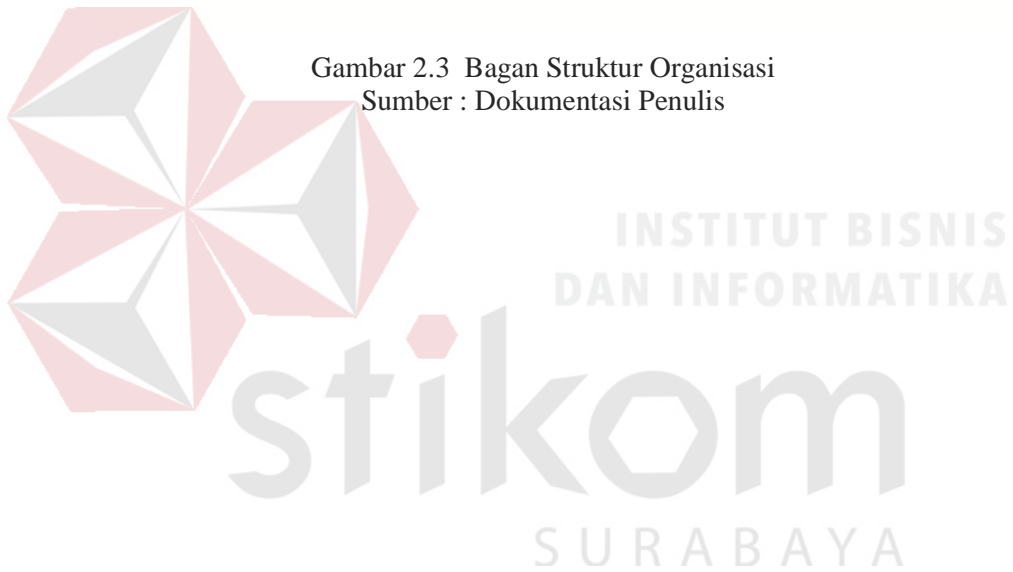
2.3 MISI

1. Melestarikan sejarah dan budaya bangsa Indonesia
2. Meningkatkan daya tarik wisata dengan kreasi, inovasi dan insiasi
3. Mengembangkan sarana prasarana
4. Meningkatkanwisatawan domestik maupun internasional

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi
Sumber : Dokumentasi Penulis



BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pengertian Perancangan

Perancangan mempunyai banyak arti, setiap orang dapat mengartikan sebuah perancangan dengan pendapat masing-masing, namun mempunyai arti dan maksud yang sama. Secara umum definisi perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.2 Media Sosial

Pengertian media sosial secara umum adalah sebuah media online dimana para penggunanya dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Media sosial adalah sebuah saluran atau sarana untuk pergaulan sosial yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Feri Sulianta (2015:6) menyimpulkan bahwa media sosial mampu menghadirkan serta mentranslasikan cara berkomunikasi baru dengan teknologi yang sama sekali berbeda dari media sosial tradisional. Berbagai media komunikasi dunia “cyber” ini membentuk jaringan komunikasi yang kaya tanpa batasan ruang dan waktu.

Media sosial mempunyai banyak peran dan fungsi bagi masyarakat luas, yaitu sebagai alat atau media promosi. Media sosial juga dapat menjadi media informasi dan penyampaian pesan secara cepat dan luas. Kemudian media sosial juga berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi, bahkan dari jarak jauh karena media sosial memiliki jangkauan *global*. Selain itu, media sosial juga

dapat berperan dalam membantu system administrasi, memberi dan mendapatkan informasi, melihat peluang dan pasar, perencanaan dan lain sebagainya.

3.2.1 Konten

Menurut Jammer Simarmata (2010:23) konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten sendiri dapat berupa citra, teks, video, suara, dokumen, grafis, laporan-laporan dan lain-lain. Dengan begitu, konten adalah hal-hal yang dapat dikelola dengan bentuk format elektronik.

Sebuah konten yang bagus jika disampaikan pada momen yang tidak tepat maka akan menjadi tidak bagus. Untuk menjadi konten yang bagus, maka pembuat konten harus tahu persis konten dan media apa saja yang akan dipakai untuk disampaikan. (Agung Laksamana, 2015:132)

3.2.2 Instagram

Instagram mempunyai banyak definisi, setiap orang mempunyai definisi berbeda-beda. Menurut Jubilee *Enterprise* instagram adalah sebuah aplikasi yang mempunyai fungsi untuk memotret dan mengolah foto dan menyebarkannya ke komunitas. Instagram juga seperti sebuah komunitas yang saling berbagi foto dari satu anggota dengan anggota lainnya di seluruh dunia, yang menyerupai galeri berukuran raksasa yang dimana setiap orang dapat melihat hasil karya pengguna instagram lainnya. (Jubilee *enterprise*, 2014:2)

3.3 Museum

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan untuk menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Jenis-jenis museum yang berdasarkan jenis koleksi yang dimilikinya :

1. Museum Seni, atau juga dikenal sebagai galeri seni, merupakan museum yang yang biasanya memamerkan karya seni visual seperti, ilustrasi, lukisan, dan patung.
2. Museum Sejarah, merupakan museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu.
3. Museum Maritim, museum yang lebih tertuju pada objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.
4. Museum Otomotif, merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
5. Museum Sejarah Alam, merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya.
6. Museum *Open Air*. Museum yang menkoleksi dan membangun lagi bangunan tua di daerah terbuka luar.
7. *Science* Museum, merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah *scientific* dan sejarahnya.
8. Museum Spesialisasi, museum yang menspesialisasikan pada topik tertentu.
9. Museum *Virtual*. museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak mempunyai fisik museum dan isinya hanya berupa data.

3.4 Informasi

Kata informasi dapat diartikan menjadi berita yang mengandung maksud tertentu. Manusia memiliki pengetahuan dan pengalaman yang selalu ingin dibagikan kepada orang lain. Pengalaman atau pengetahuan yang dikomunikasikan kepada orang lain merupakan pesan atau informasi. Maka, pesan atau informasi menuntut adanya kehadiran pihak lain.

Menurut Herb Cohen dalam bukunya yang berjudul “*You Can Negotiate Anything*” yang telah diterjemahkan oleh Fahmi Yamani (2011:149) informasi adalah jantung segala permasalahan. Itu bisa membuka kunci pintu besi bernama kesuksesan.

3.5 Warna

Warna dapat memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan dalam membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh Institute for Color Research di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90% didasari oleh warna. Warna juga dapat meningkatkan *brand recognition* sebanyak 80%, menurut penelitian yang dilakukan oleh *University of Loyola, Chicago, Amerika*. (Surianto Rustan, 2009:72)

Memilih warna yang tepat merupakan proses yang sangat penting dalam mendesain identitas visual. Memilih warna bagi suatu identitas bukan berdasarkan selera, atau asal tebak. Karena belum tentu warna yang kita sukai adalah yang paling sesuai dengan kepribadian entitas tersebut. butuh riset yang mendalam

akan hal ini, contohnya riset terhadap kepribadian entitas, produk, media, pelanggan dan pasar. (Surianto Rustan, 2009:74)

Warna juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Warna netral, merupakan warna-warna yang tidak lagi mempunyai kemurnian warna atau bukan warna primer dan bukan warna sekunder.
2. Warna kontras atau komplementer, merupakan warna yang berkesan berlawanan antara satu dengan yang lainnya. Warna ini dapat didapat dari warna yang berseberangan yang terdiri atas warna primer dan sekunder.
3. Warna panas, merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran dalam lingkaran warna mulai dari warna merah hingga kuning.
4. Warna dingin, merupakan kelompok warna yang ada dalam kelompok rentang setengah lingkaran dalam suatu lingkaran warna mulai dari warna hijau hingga ungu.

WARNA PRIMER

Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau. Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah: Merah (seperti darah), Biru (seperti langit atau laut), Kuning (seperti kuning telur)

Ini kemudian dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tertier.

CMYK

Dalam industri percetakan, untuk menghasilkan warna bervariasi, diterapkan pemakaian warna primer subtraktif yaitu magenta, kuning dan cyan dalam ukuran yang bermacam-macam.

WARNA SEKUNDER

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Dalam peralatan Grafis, terdapat tiga warna primer cahaya merah, hijau, biru atau yang lebih kita kenal dengan RGB yang bila digabungkan dalam komposisi tertentu akan menghasilkan berbagai macam warna. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta. Di dalam komputer kita juga mengenal berbagai warna untuk kebutuhan desain Website maupun Grafis dengan kode bilangan Hexadecimal.

3.6 Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang atau spasi dan menata atau menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Tipografi merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola jarang sekali menjadi tujuan utama.

Sebelum era digital, tipografi adalah ilmu atau *skill* yang berkaitan dengan profesi penata aksara di percetakan maupun seniman-seniman yang bekerja di perusahaan pembuat aksara. Jarang orang tertarik bahkan banyak yang tidak tahu

apa itu tipografi. Definisi umum tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Tetapi belakangan ini tulisan tangan (*handmade writing*) dan seni melukis aksara (*calligraphy*) termasuk yang dibahas dalam ilmu tipografi. Jadi, akan lebih tepat bahwa tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/aksara/type/typeface). Tipografi dalam pengertian yang bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun visual baik cetak maupun non-cetak. (Adi Kusrianto, 2013:1).

3.7 Layout

Layout menurut bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout adalah sebuah usaha untuk menata, menyusun, atau mengkombinasi elemen-elemen atau unsur-unsur grafis yang dapat menjadikan suatu visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. Dalam membuat sebuah desain, layout sangat diperlukan karena sebuah layout yang efektif mampu untuk mempermudah pembaca untuk menerima informasi yang disajikan. Terdapat juga berbagai prinsip-prinsip yang berhubungan dengan layout seperti :

1. Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan berhubungan dengan daya tangkap rata-rata manusia dalam mendapatkan suatu informasi. Secara pemikiran manusia lebih menginginkan informasi yang dikemas dengan kesederhanaan.

2. Kontras

Kontras sangat diperlukan untuk menarik perhatian, dengan memberi penekanan terhadap elemen atau unsur pesan yang ingin disampaikan.

3. Keseimbangan

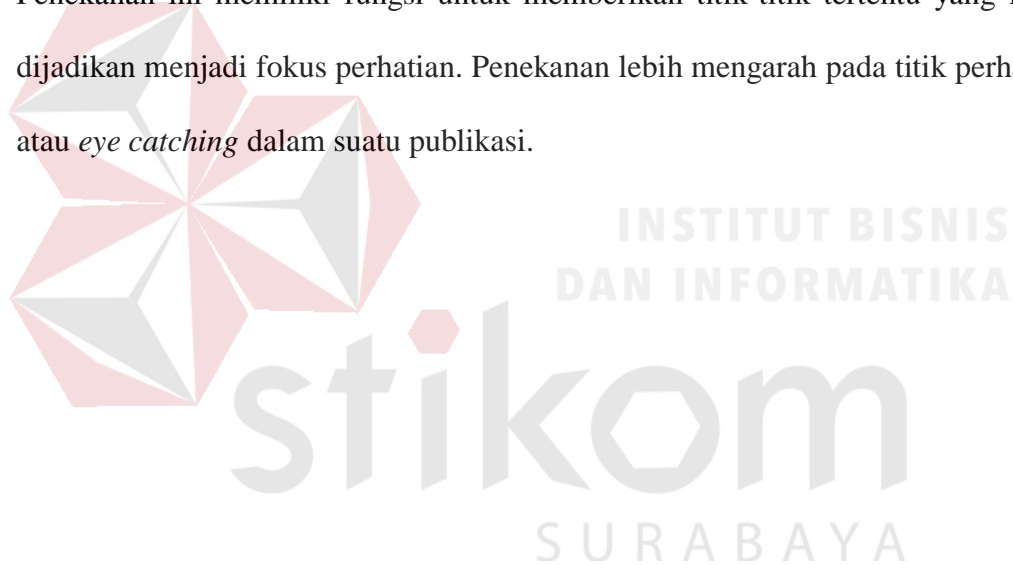
Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang sangat penting dalam menyampaikan informasi. Susunan yang seimbang mampu memberikan kesan yang formal, dan dapat diambil secara mapan.

4. Keharmonisan

Keharmonisan yang dimaksud adalah memiliki keselarasan antara satu elemen grafis dan elemen grafis lainnya. Keharmonisan sendiri dapat diwujudkan dalam dua bentuk, yaitu harmoni dari segi bentuk dan harmoni dari segi warna.

5. Penekanan

Penekanan ini memiliki fungsi untuk memberikan titik-titik tertentu yang ingin dijadikan menjadi fokus perhatian. Penekanan lebih mengarah pada titik perhatian atau *eye catching* dalam suatu publikasi.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Hasil Karya

Dalam pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan di Museum Sepuluh Nopember yang telah terselesaikan selama satu bulan, menghasilkan beberapa karya yang di implementasikan pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi. Beberapa desain yang telah dibuat dalam pelaksanaan kerja praktik ini adalah :

1. Poster teatrikal pertempuran Surabaya
2. Poster pameran dwi tunggal

4.2 Poster Teatrikal Pertempuran Surabaya

Teatrikal pertempuran Surabaya ini merupakan sebuah pertunjukan teatrikal yang dilakukan dua kali dalam satu bulan di area Monumen Tugu Pahlawan. Tema teatrikal sendiri selalu berbeda setiap minggunya. Poster teatrikal pertempuran Surabaya ini dibuat sebagai media informasi dan untuk menarik pengunjung agar datang dan menikmati teatrikal yang diadakan oleh Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember.

4.2.1 Penentuan Konsep

Teatrikal pertempuran Surabaya ini merupakan acara yang rutin dilakukan dua kali setiap satu bulan di area Monumen Tugu Pahlawan. Setiap acara akan diadakan, Monumen Tugu Pahlawan akan selalu membuat poster untuk media

informasi dan untuk menarik pengunjung agar datang untuk menyaksikan pertunjukan teatrikal yang disajikan. Konsep yang diambil kali ini dalam pembuatan poster teatrikal Surabaya ini tidak jauh berbeda dengan poster-poster yang telah dibuat sebelumnya, agar tetap konsisten dan dapat mudah diingat oleh masyarakat. Konsep yang diambil yaitu simpel dan menunjukkan semangat para pejuang dengan cara menampilkan visual para pejuang

4.2.2 Mencari Referensi

Setelah konsep telah ditentukan lalu yang dilakukan adalah mencari referensi untuk diimplementasikan kedalam media sosial instagram. Referensi sendiri adalah sebuah rujukan atau sumber yang digunakan sebagai acuan. Tujuan dari referensi ini adalah untuk menghindari plagiarisme dari apa yang telah dibuat. Referensi dapat diperoleh dari contoh desain yang sudah ada, lalu mengamati unsur desainnya seperti warna, jenis tipografi, *layout*, dan elemen-elemen grafis untuk digunakan sebagai acuan.



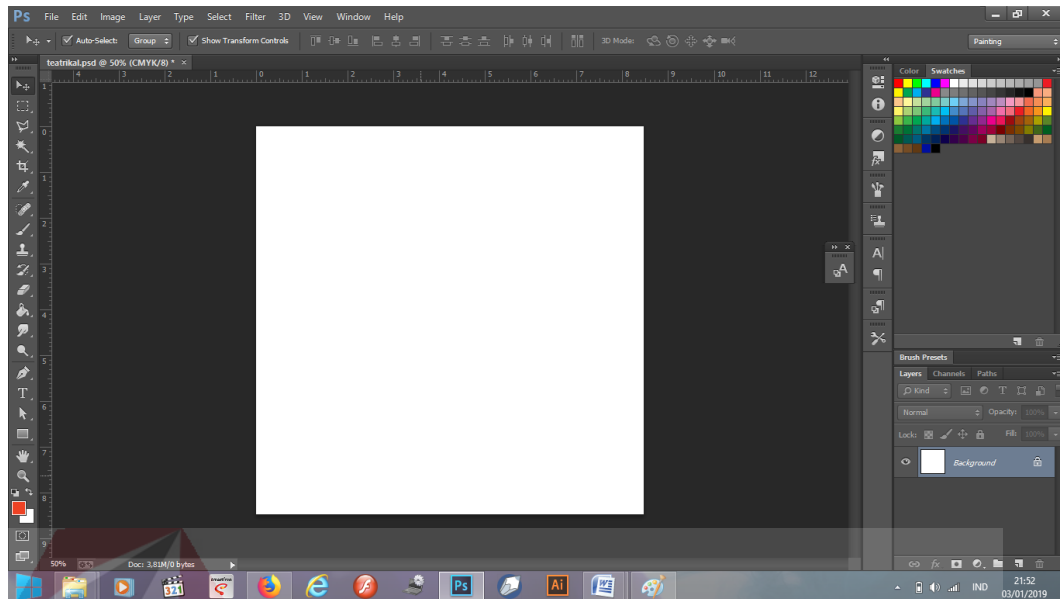
Gambar 4.1 Referensi Desain Poster Teatrikal Pertempuran Surabaya
Sumber : Instagram Museumtupal

Referensi pada gambar 4.1 menggunakan teknik fotografi dengan sedikit sentuhan desain *layout* dan tipografi. Desain juga mengkombinasikan warna merah dan putih pada gambar yang semakin mampu menambah kesan nasionalisme dan semangat para pejuang. Jadi pada referensi yang telah diambil dapat digunakan sebagai acuan serta dikembangkan lagi dengan konsep desain yang akan dibuat.

4.2.3 Penentuan *Software*

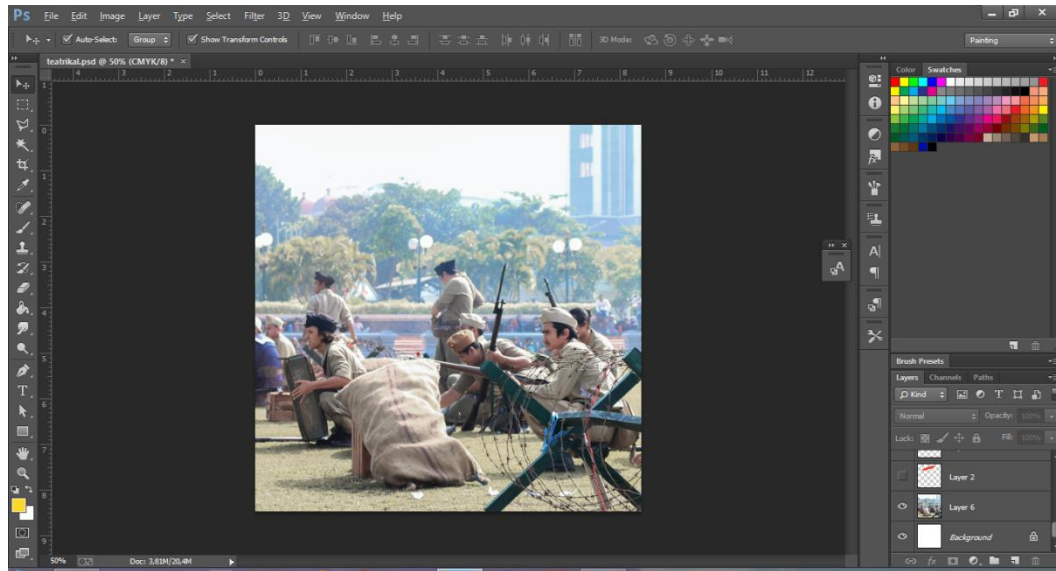
Ada beberapa jenis *Software* yang dapat digunakan dalam perancangan poster pada media sosial instagram ini. Tentu saja *software* yang akan dipilih nantinya adalah *software* yang benar-benar mampu untuk mendukung desain *Software* yang akan dipilih dalam perancangan desain poster ini adalah *Adobe Photoshop CS3*. Pemilihan *software* yang sesuai bertujuan untuk mempermudah dalam proses pengerjaan agar menjadi lebih efektif.

4.2.4 Proses Desain



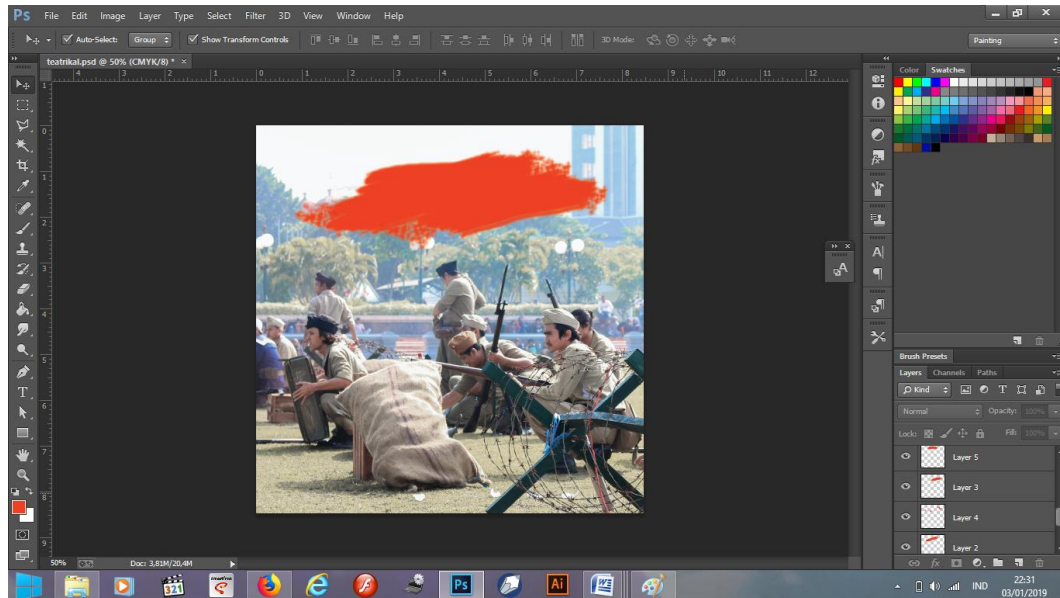
Gambar 4.2 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah awal dalam proses pembuatan desain poster teatrikal pertempuran Surabaya pada media sosial instagram adalah dengan membuka *software* Adobe Photoshop CS3. Setelah aplikasi terbuka langkah selanjutnya adalah membuat lembar kerja dengan ukuran yang akan ditentukan. Ukuran yang dipilih adalah 640px x 640px. Dengan mengatur ukuran yang sesuai dapat menghasilkan desain yang mempunyai kualitas tinggi dan dapat mempermudah hasil karya untuk diimplementasikan kedalam media sosial intagram.



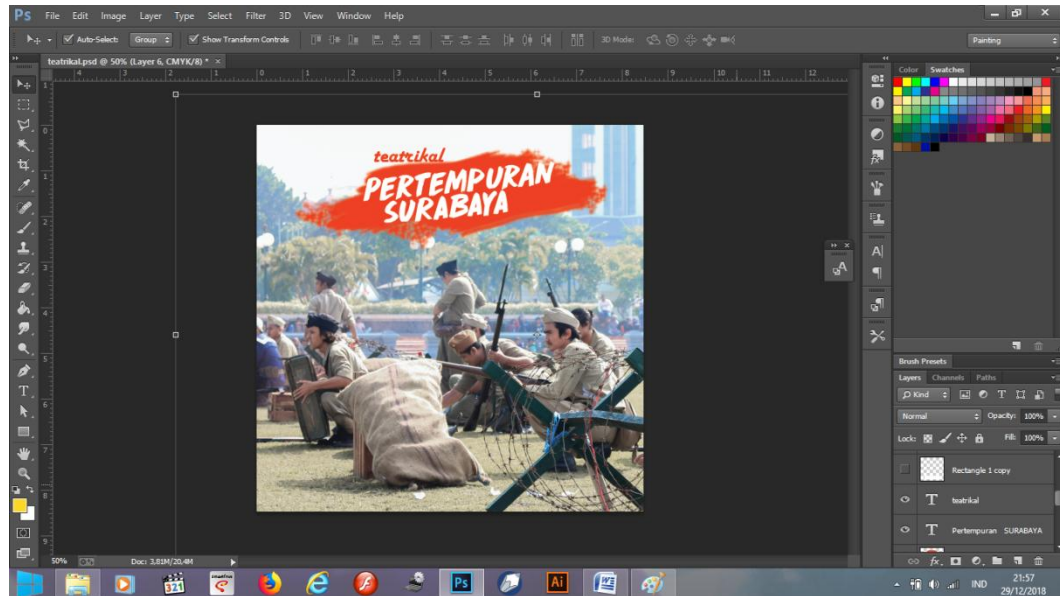
Gambar 4.3 Memasukkan *Background*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)

Langkah selanjutnya adalah memasukkan objek foto yang akan digunakan sebagai *background* kedalam lembar kerja. Jika warna objek foto kurang sesuai, objek foto dapat diedit lagi dengan cara klik menu *image* lalu *adjustments* dan ubah warna objek foto sesuai kebutuhan. Gambar yang digunakan juga harus mempunyai kualitas yang tinggi, agar gambar yang digunakan sebagai *background* tidak pecah.



Gambar 4.4 Memberikan *Background* teks judul
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

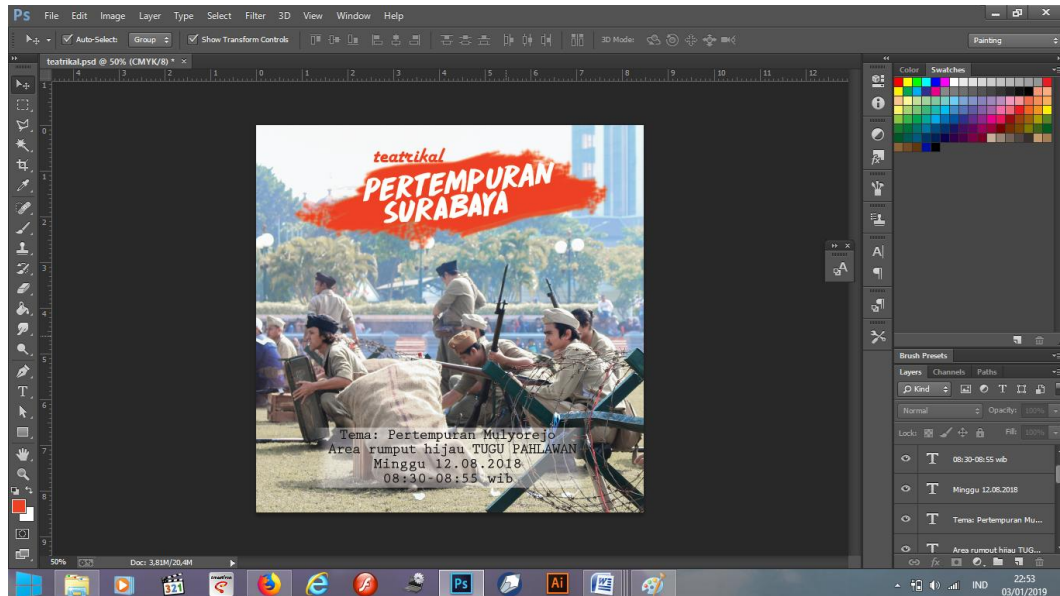
Langkah selanjutnya adalah memberikan *background* teks judul kedalam objek desain yang telah dibuat. *Background* teks judul ini menggunakan *brush tool* dengan membuat *layer* baru diatas *layer background*.. *Brush tool* yang dipilih adalah *wet media brushes* berukuran 142px dengan menggunakan warna merah. Warna merah dipilih karna warna merah dapat memberikan arti yang berani dan dapat mengartikan sebuah pertempuran yang berdarah.



Gambar 4.5 Memberikan Teks Judul
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)

Langkah selanjutnya adalah memberikan teks judul pada objek foto yang telah dibuat. Teks judul diletakkan diatas *layer brush* yang telah dibuat dengan posisi sedikit miring. Teks yang digunakan adalah DK Drop Dead Gorgeous dengan ukuran 18 pt dan berwarna putih agar dapat terlihat dengan jelas. Teks DK Drop Dead dipilih karna mempunyai bentuk yang tebal dan mudah untuk dibaca.

SURABAYA



Gambar 4.6 Memberikan Jadwal Pelaksanaan Acara
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah terakhir adalah memberikan jadwal pelaksanaan acara kedalam desain yang telah dibuat. Informasi jadwal pelaksanaan acara sangatlah penting karena disitu termuat tempat, tanggal, jam, dan sebagainya. Langkah-langkah untuk membuat jadwal pelaksanaan ini adalah dengan membuat *rectangle tool* berbentuk persegi panjang. Kemudian menghapus tipis sisi sebelah kanan dan kiri dengan menggunakan *eraser tool*. *Eraser tool* yang digunakan adalah *eraser tool* tipe *brush* agar terlihat lebih halus. Kemudian menurunkan *opacity* dengan ukuran 54%. Pengurangan *opacity* berguna agar *rectangle tool* terlihat transparan. Langkah selanjutnya adalah memberikan teks diatas *rectangle tool* yang telah dibuat. Jenis teks yang dipilih adalah *prestige elite std* dengan ukuran 9 pt.

4.2.5 Final Desain



Gambar 4.7 Final Desain
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Pada gambar 4.7 Final Desain merupakan hasil akhir dari proses desain perancangan poster teatrikal pertempuran Surabaya yang akan diimplementasikan pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember. Seperti yang telah di tuliskan pada konsep desain sebelumnya. Konsep desain yang dibuat tidak jauh berbeda dengan desain-desain sebelumnya, dengan tetap menonjolkan visual para pejuang dalam pertempuran.

4.3 Poster Pameran Dwi Tunggal

Pameran dwi tunggal adalah pameran tahunan yang diadakan di area Museum Sepuluh Nopember. Tema pameran ini selalu berbeda setiap tahunnya. Pameran ini menggandeng museum dan komunitas-komunitas yang berkecimbung pada benda-benda bersejarah. Pameran dwi tunggal ini diadakan

selama 3 hari. Dalam perancangan desain poster ini pameran dwi tunggal berkerja sama dengan Surabaya *Vintage Community*. Pameran ini diisi dengan benda-benda bersejarah koleksi dari Surabaya *Vintage Community*. Koleksinya bermacam-macam, mulai dari perabotan rumah kuno hingga atribut-atribut perang zaman dahulu. Poster pameran dwi tunggal ini dibuat sebagai media informasi dan untuk menarik pengunjung agar pengunjung dapat belajar dan lebih tahu tentang benda-benda bersejarah yang dipamerkan.

4.3.1 Penentuan Konsep

Pameran dwi tunggal adalah pameran yang diadakan tiap tahun di area Museum Sepuluh Nopember. Kali ini pameran dwi tunggal menggandeng Surabaya *Vintage Community*. Surabaya *Vintage Community* adalah sebuah komunitas yang mengkoleksi benda-benda kuno dan bersejarah. Konsep desain yang akan dibuat dalam perancangan desain poster ini yaitu konsep desain yang terlihat *vintage* namun juga terlihat modern. Konsep ini dipilih karena agar tidak jauh berbeda dengan tema pameran yang diadakan. Desain yang dibuat yaitu dengan menggunakan jenis *font* yang tebal yang terlihat kuno serta menggunakan warna yang gelap, dan menambahkan *pattern* benda-benda *vintage* didalam desain.

4.3.2 Mencari Referensi



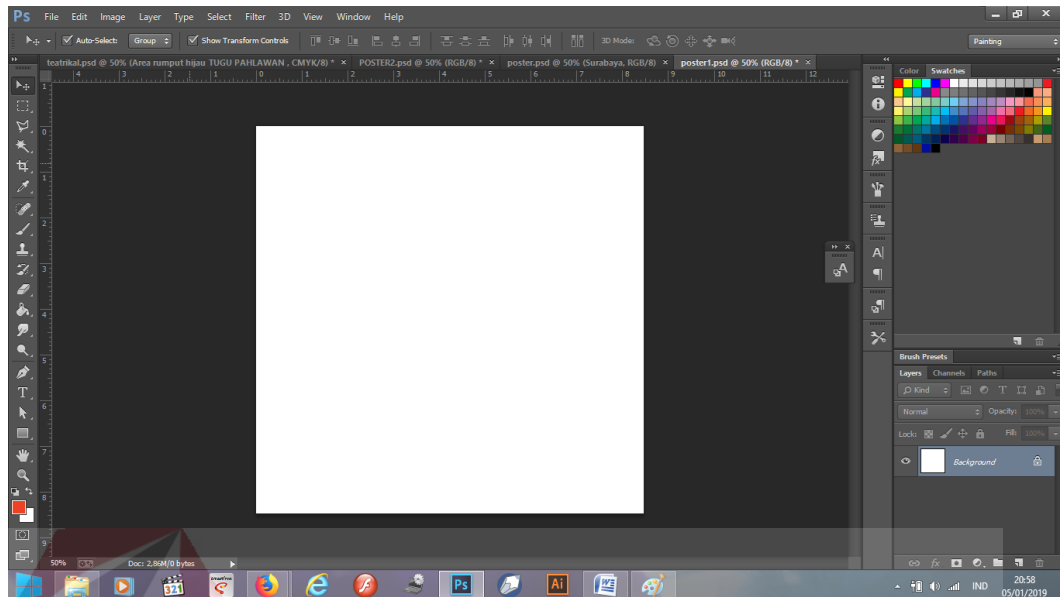
Gambar 4.8 Referensi Poster Vintage
Sumber : <https://pinterest.com/>

Gambar diatas adalah refensi yang diambil untuk proses perancangan desain poster pameran dwi tunggal ini. Poster ini dipilih sebagai refensi karena poster ini mempunyai konsep yang hampir sama dengan konsep yang telah ditentukan diatas. Poster ini menggunakan *font* yang tebal dan menggunakan warna yang sedikit gelap. Unsur-unsur desain pada referensi poster ini dapat dikembangkan lagi dan dapat digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan desain poster pameran dwi tunggal yang akan dibuat.

4.3.3 Penentuan *Software*

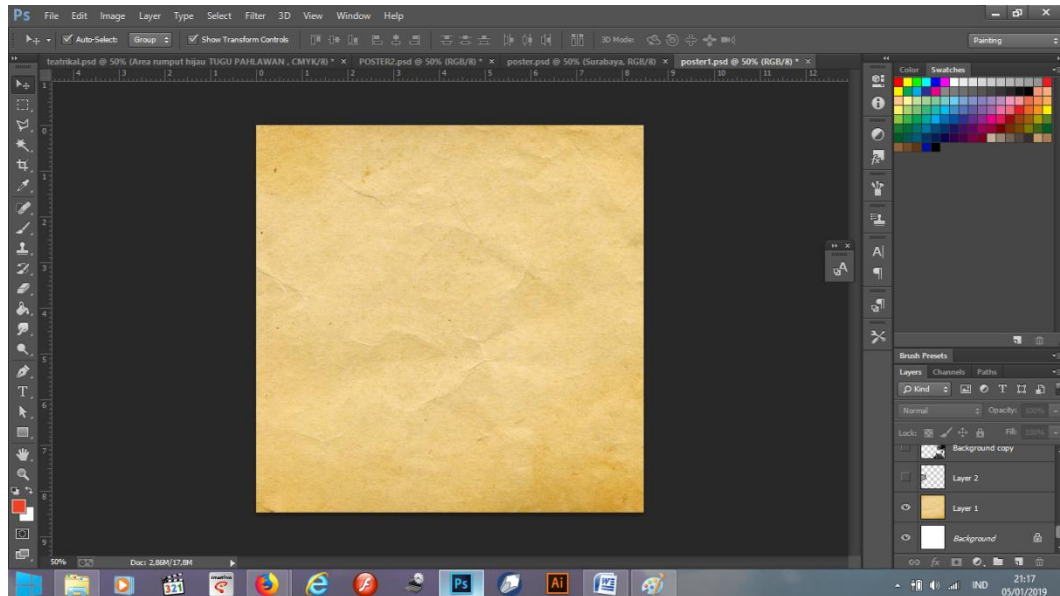
Software yang dipakai untuk perancangan poster dwi tunggal ini juga akan menggunakan *software adobe photoshop CS3*. *Software* ini dipilih karena mampu mendukung dan mempermudah dalam proses perancangan poster pameran dwi tunggal ini.

4.3.4 Proses Desain



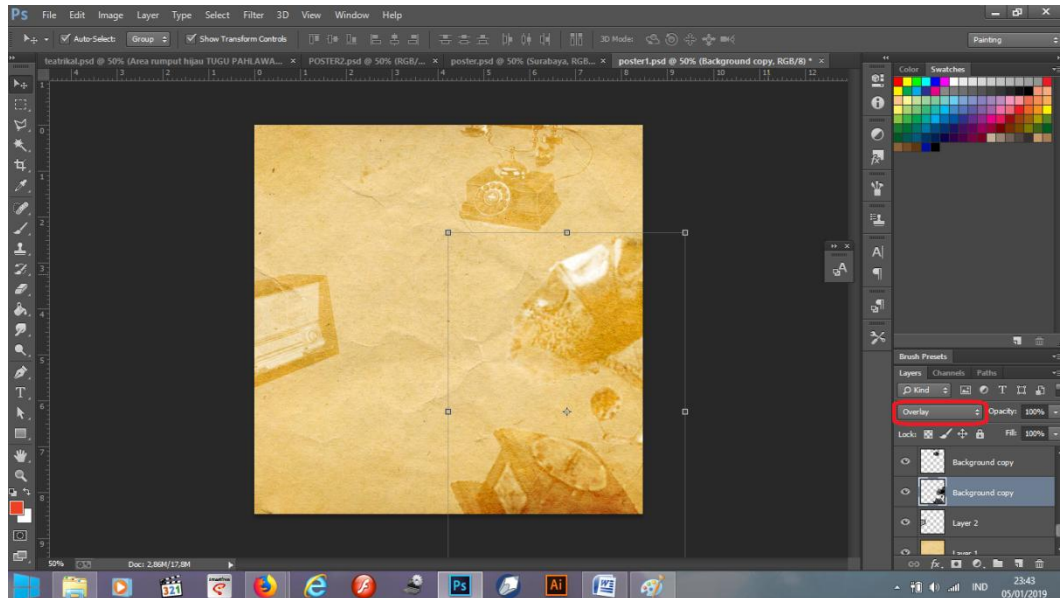
Gambar 4.9 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah pertama dalam proses perncanaan desain poster pameran dwi tunggal ini adalah dengan membuat lembar kerja baru pada *software* Adobe Photoshop CS3 dengan ukuran yang sesuai untuk diimplementasikan pada media sosial instagram. Mengatur ukuran lembar kerja juga penting karena dapat mempengaruhi hasil karya. Ukuran yang dipilih adalah 640px x 640px.



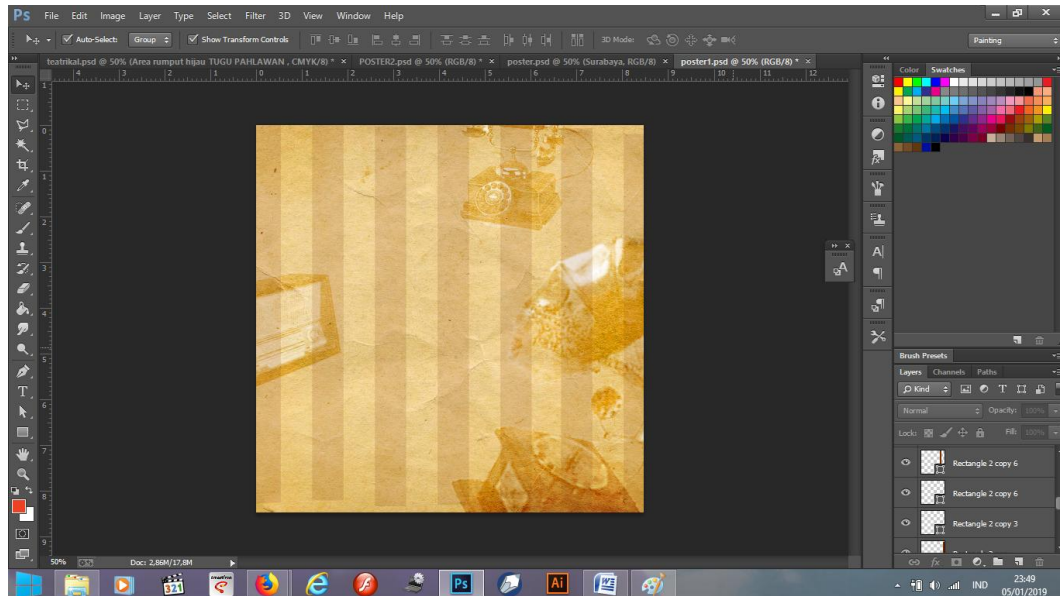
Gambar 4.10 Membuat *Background*
 Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah kedua adalah memasukkan gambar kedalam lembar kerja untuk digunakan sebagai *background* dengan cara klik menu *file* lalu klik *open*, setelah itu pilih gambar yang akan digunakan sebagai *background*. Gambar yang digunakan untuk *background* pada desain poster pameran dwi tunggal ini adalah gambar tekstur dari kertas. *Layer* yang digunakan sebagai *background* diletakkan diatas *layer* lembar kerja kosong tadi.



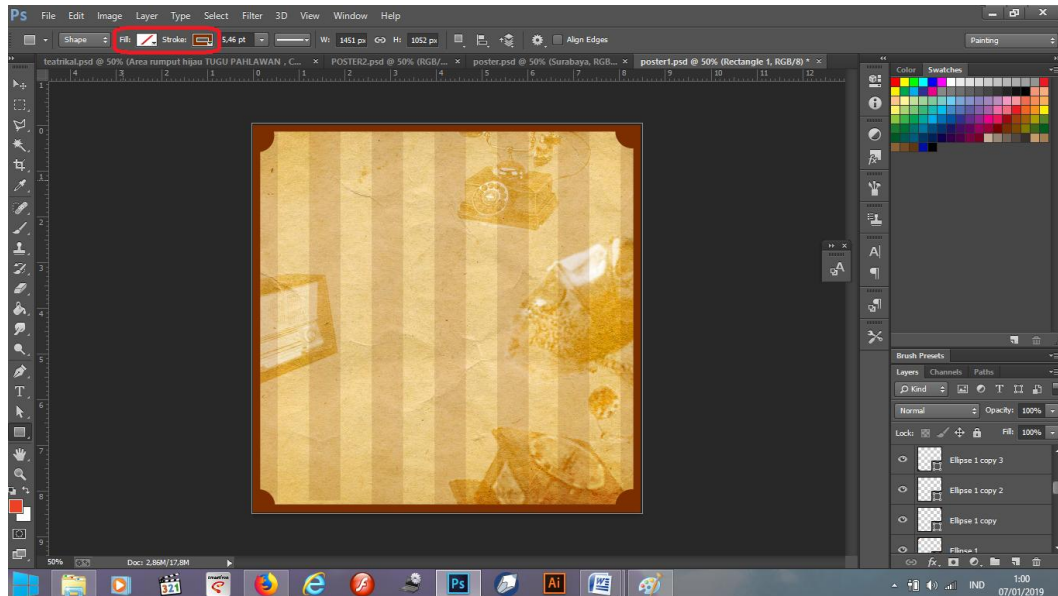
Gambar 4.11 Memasukkan Gambar *Pattern*
 Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah selanjutnya adalah memasukkan gambar benda-benda *vintage* yang digunakan sebagai *pattern*. Caranya sama dengan cara memasukkan gambar *background* diatas tadi. Kemudian mengatur tata letak gambar pada *background* yang telah dibuat. Lalu pada gambar klik menu *blending* seperti pada lingkaran merah diatas, lalu pilih mode *overlay*. Ini berguna untuk mengubah gambar agar gambar terlihat melapisi gambar *background*.



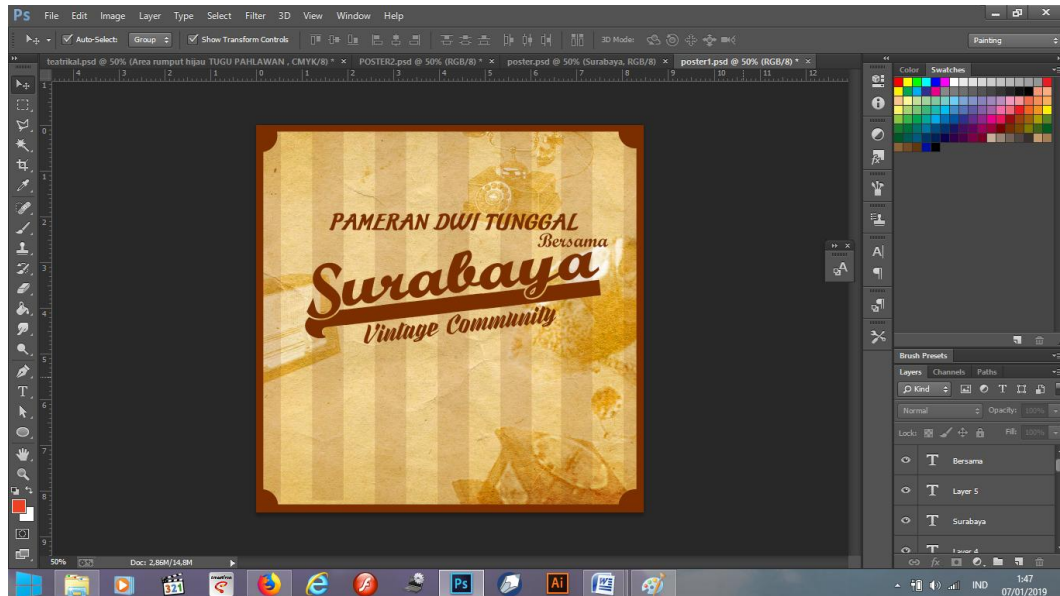
Gambar 4.12 Memberikan *Rectangle Tool*
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Selanjutnya membuat garis-garis pada background. Caranya adalah klik *rectangle tool* lalu membuat bentuk persegi panjang, kemudian menatanya secara berjajar dengan cara menyalinnya. Selanjutnya adalah menurunkan *opacity* objek persegi panjang tadi menjadi 15 %. *Opacity* ini berguna untuk menjadikan objek bentuk persegi panjang tadi menjadi transparan. *Background* dibuat terlihat bergaris-garis agar bisa menunjukkan konsep *vintage* seperti pada referensi gambar 4.8.



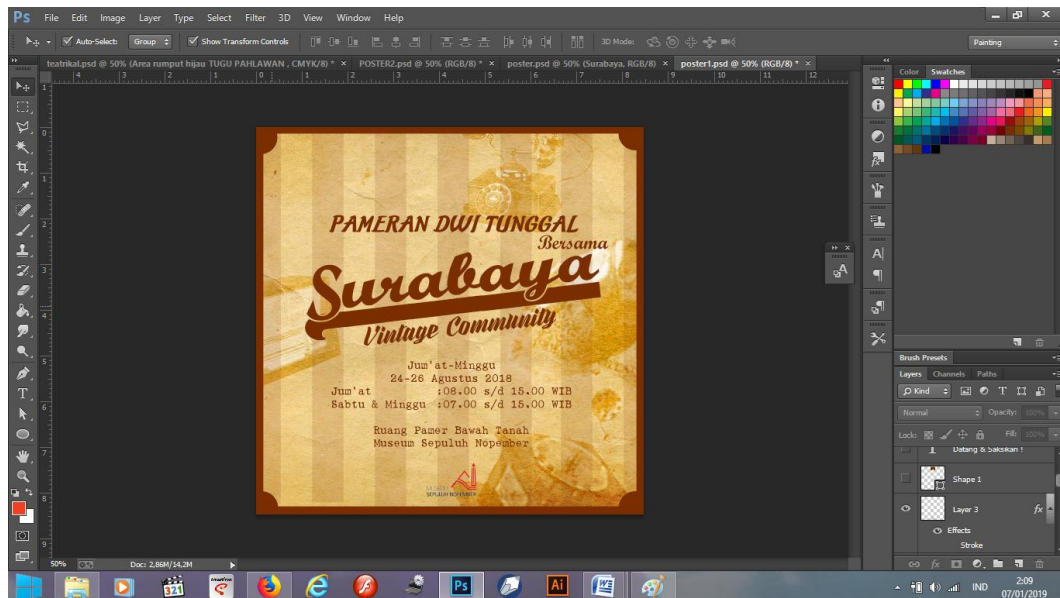
Gambar 4.13 Membuat Bingkai
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah selanjutnya adalah membuat bingkai pada *background*. Cara membuat bingkai ini adalah dengan membuat persegi empat dengan menggunakan *rectangle tool*. Kemudian mengukur *rectangle tool* sesuai dengan ukuran *background* yang telah dibuat. Selanjutnya pada menu *fill* dan *stroke* seperti pada lingkaran merah pada gambar diatas, ubah menu *fill* menjadi *no color* dan pada menu *stroke* pilih *solid color* kemudian pilih warna coklat. Langkah berikutnya adalah membuat lingkaran pada ujung bingkai yang telah dibuat, dengan cara klik menu *rectangle tool* lalu pilih *ellipse tool*. Kemudian membuat lingkaran di ujung bingkai dengan menahan tombol *shift* agar menjadi lingkaran sempurna.



Gambar 4.14 Membuat teks judul
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Selanjutnya adalah memberi teks judul pada desain yang dibuat untuk memberi penekanan pada desain sesuai dengan apa yang dibahas. Pada desain ini jenis *font* yang digunakan adalah Old School Class, Script MT Bold, Rurable Personal Use Only dan TeamSpirit semuanya menggunakan warna yang sama yaitu warna coklat seperti pada warna bingkai yang telah dibuat sebelumnya. Ukuran pada teks judul ini juga berbeda-beda. Untuk ukuran *font* pada teks “pameran dwi spta” menggunakan ukuran 14 pt, dan pada teks “bersama” menggunakan ukuran 12 pt, sedangkan pada teks “Surabaya” menggunakan ukuran 48 pt, dan untuk teks “*vintage community*” menggunakan *font* berukuran 14 pt.



Gambar 4.14 Memberikan Jadwal Pelaksanaan Acara Dan Logo
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Langkah selanjutnya adalah memberikan jadwal pelaksanaan acara. Pada desain ini jenis *font* yang digunakan pada teks jadwal pelaksanaan acara adalah Gabriele Bad AH dengan ukuran *font* 7 pt. Penataan teks pada jadwal pelaksanaan acara menggunakan *center text* agar komposisi desain terlihat seimbang. Dan langkah yang terakhir adalah memberikan logo Museum Sepuluh Nopember pada desain poster pameran dwi yang telah dibuat. Pada desain ini logo diletakkan dibawah teks jadwal pelaksanaan acara.

4.3.5 Final Desain



Gambar 4.15 Final Desain
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Pameran dwi tunggal kali ini menggandeng sebuah komunitas yang berkecimbung pada benda-benda kuno, yaitu Surabaya *Vintage Community*. Desain poster yang dirancang untuk pameran dwi tunggal ini yaitu bertemakan *vintage*, dengan menggunakan warna-warna yang gelap dan desain yang simpel. Dalam desain ini juga memasukkan unsur-unsur garis dengan *font* yang tebal yang terlihat kuno.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari Perancangan Konten Pada Media Sosial Instagram Meseum Sepuluh Nopember Sebagai Media Promosi.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari Perancangan Konten Pada Media Sosial Instagram Museum Sepuluh Nopember Sebagai Media Promosi adalah sebagai berikut :

1. Membuat konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember sebagai media informasi agar pengunjung maupun calon pengunjung dapat mengetahui *event-event* yang diadakan oleh Museum Sepuluh Nopember.
2. Membuat desain poster yang sesuai dengan tema *event-event* yang diadakan oleh Museum Sepuluh Nopember agar masyarakat tertarik untuk datang menikmati *event* yang telah diadakan.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan perancangan diatas maka dapat diberikan saran untuk pengembangan, diantaranya sebagai berikut :

1. Perancangan konten pada media sosial instagram Museum Sepuluh Nopember selanjutnya harus selalu *update* tentang *event-event* yang diadakan oleh Museum

Sepuluh Nopember agar masyarakat tidak ketinggalan informasi-informasi yang ada pada Museum Sepuluh Nopember.

2. Selalu membuat konten-konten dengan desain yang menarik agar masyarakat ingin terus mengikuti perkembangan yang ada pada Museum Sepuluh Nopember.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Sulianta, Feri, 2015. Keajaiban Sosial Media. Jakarta: PT Elex Media
Komputindo.

Simarmata, Janner, 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: CV ANDI.

Laksamana, Agung, 2015. What CEO Wants from PR. Yogyakarta: Bentang B

First.

Enterprise, Jubilee, 2014. Instagram untuk Fotografi Digital dan Bisnis Kreatif.
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Cohen, Herb, 2011. You Can Negotite Anything. Terjemahan oleh Fahmi
Yamani. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.

Rustan, Surianto, 2009. Mendesain Logo. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kusrianto, Adi. 2013. Pengantar Tipografi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sumber Jurnal

Artija, Berthia Mella, 2018. “Perancangan Peta Lokasi Sebagai Bagian Dari
Signage System Monumen Tugu Pahlawan”. Surabaya. Intitut Bisnis dan
Informatika Stikom Surabaya.

Sumber Internet

<http://www.asosiasimuseumindonesia.org/27-profil-museum/provinsi-jawa-timur/366-museum-sepuluh-nopember.html> (diakses 25 Oktober 2018)

<https://situsbudaya.id/museum-sepuluh-november-surabaya/> (diakses 25 Oktober 2018)

<http://insurabaya.blogspot.com/2013/07/tugu-pahlawan-surabaya.html> (diakses 25 Oktober 2018)

<http://www.kemenpar.go.id/asp/detil.asp?c=101&id=1163> (diakses 03 November 2018)

<https://loekmanulkim.wordpress.com/2012/03/19/tata-letak-layout/> (diakses 03 November 2018)

