

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

KATALOG KOLEKSI BENDA SENI RUPA

DI MUSEUMBALAPUTRA DEWA

PALEMBANG



Diajukan Oleh:

1. HERMANSYAH /061160010

2. SUKAESIH /061160041

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

KATALOG KOLEKSI BENDA SENI RUPA

DI MUSEUMBALAPUTRA DEWA

PALEMBANG



Diajukan Oleh:

1. HERMANSYAH /061160010

2. SUKAESIH /061160041

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. HERMANSYAH /061160010
2. SUKAESIH /061160041

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : KATALOG KOLEKSI BENDA SENI RUPA
DI MUSEUM BALAPUTRA DEWA
PALEMBANG

Tanggal : 27 Februari 2020

Mengetahui,

Pembimbing

Direktur

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN :0224048203

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. HERMANSYAH /061160010
2. SUKAESIH /061160041
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : KATALOG KOLEKSI BENDA SENI RUPA
DI MUSEUM BALAPUTRA DEWA
PALEMBANG

Tanggal : 28 Februari 2019

Penguji 1

Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.

NIDN : 0229108302

Tanggal : 28 Februari 2019

Penguji 2

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0208058801

Menyetujui,

Direktur



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan yang maha Esa, karna berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul “KATALOG KOLEKSI BENDA SENI RUPA DI MUSEUM BALAPUTRA DEWA PALEMBANG”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan LTA ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Bapak Alfred Tenggono S.Kom.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Bapak D Tri Octafian, S.Kom., M. Kom. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing LTA. Kepada kedua orang tua yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis semoga laporan LTA ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Dengan kesadaran Penulis bahwa penyusunan laporan LTA ini masih memiliki banyak kekurangan,

sehingga membutuhkan kritik dan saran agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik di kemudian hari. Terimakasih.

Palembang, 23 Januari 2020

Penulis

MOTTO :

*“Jika hanya anda yang menyukai seni yang anda ciptakan.
Maka tetaplah cintailah karya anda, karna hal itu akan
menjadikan anda tetap percaya diri untuk menciptakan
karya seni selanjutnya”*

*“Setetes keringat kerja keras kedua orang tuaku, seratus
langkah ku untuk maju”*

*“ Persahabatan itu tidak penting, Seperti filsafat, juga
seni, tidak ada nilai kebangkitan didalamnya. Sebliknya,
ia adalah salah satu hal yang memberimu nilai untuk bisa
bangkit”*

(C.S. Lewis)

*“Dan kelak Tuhanmu pasti memberikan karunianya-
Nya kepadamu, lalu (hati) kamu menjadi puas”*

(Ad-Dhuha : 5)

Ku persembahkan kepada :

1. Ibu dan Ayah tercinta.
2. Adik-adikku.
3. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
4. Para pendidik terhormat.
5. Sahabat dan rekan DKV seperjuangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.1.1 Bagi Mahasiswa.....	4
1.4.1.2 Bagi Tempat Akademik.....	5
1.4.1.3 Bagi Masyarakat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Seni Rupa.....	7
2.1.2 Museum.....	7
2.1.3 Desain Katalog.....	8
2.1.4 Fotografi.....	8

2.1.5 Ilustrasi.....	9
2.1.6 Warna.....	9
2.1.7 <i>Layout</i>	10
2.1.8 Tipografi	11
2.1.9 Sketsa.....	11
2.1.10 Proses Desain.....	12
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	13

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Jadwal Penelitian	16
3.1.1 Tempat Penelitian.....	16
3.1.2. Waktu Penelitian.....	16
3.2 Teknik Perancangan	16
3.2.1 Target <i>Audience</i>	16
3.2.2 Konsep Visual	17
3.2.3 Konsep Huruf	17
3.2.4 KonsepWarna.....	19
3.2.5 Alat dan Bahan.....	19
3.2.6 <i>Software</i>	20
3.2.7 Tahap Pengerjaan.....	22
3.2.7.1 <i>Research</i>	21
3.2.7.2 <i>Thumbnails</i>	26
3.2.7.3 <i>Roughs</i>	37
3.2.7.4 <i>Comprehensive</i>	40

BAB IV ANALISIS PEMBAHASAN

4.1 Analisis.....	55
4.1.1 Analisis Visual.....	55
4.1.2 Analisis Huruf.....	55

4.1.3 Analisis Warna.....	56
4.2 Pembahasan.....	59
BAB VI PENUTUP	
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	xviii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Font Times new Roman</i>	18
Gambar 3.2 <i>font Saginaw</i>	18
Gambar 3.3 <i>font Platino Linotype</i>	18
Gambar 3.4 <i>Adobe Illustrator CS6</i>	20
Gambar 3.5 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	21
Gambar 3.6 Museum Balaputra Dewa.....	22
Gambar 3.7 Taman Megalith.....	23
Gambar 3.8 Rumah Limas.....	23
Gambar 3.9 Tahap Wawancara.....	24
Gambar 3.10 Tahap Wawancara.....	25
Gambar 3.11 Sketsa <i>Layout</i> alternatif 1.....	26
Gambar 3.12 Sketsa <i>Layout</i> alternatif 2.....	27
Gambar 3.13 Sketsa Terpilih.....	28
Gambar 3.14 Sketsa Terpilih.....	28
Gambar 3.15 Sketsa Kata Pengantar.....	29
Gambar 3.16 Sketsa Wayang Sadewa.....	29
Gambar 3.17 Sketsa Wayang Bima.....	30
Gambar 3.18 Sketsa Wayang Prabu Kresna.....	30
Gambar 3.19 Sketsa Adipati Karna.....	31
Gambar 3.20 Sketsa Gatot Kaca.....	31
Gambar 3.21 Sketsa Werkudara.....	32
Gambar 3.22 Sketsa Arjuna.....	32

Gambar 3.23 Sketsa Sengkuni.....	33
Gambar 3.24 Sketsa Janaka.....	33
Gambar 3.25 Sketsa Nakula.....	34
Gambar 3.26 Sketsa Gunungan.....	34
Gambar 3.27 Sketsa Hiasan Rumah.....	35
Gambar 3.28 Sketsa Gunungan	35
Gambar 3.29 Sketsa Lukisan.....	36
Gambar 3.30 Sketsa Lukisan.....	36
Gambar 3.31 Sketsa Ucapan Terima Kasih Dan Profil Penulis.....	37
Gambar 3.32 langkah awal membuat <i>layout</i>	38
Gambar 3.33 Contoh <i>Font</i>	38
Gambar 3.34 <i>Cover</i> Buku.....	39
Gambar 3.35 Warna Kuning.....	39
Gambar 3.36 Warna Putih.....	40
Gambar 3.37 Warna Hitam.....	40
Gambar 3.38 Halaman <i>Cover</i>	41
Gambar 3.39 Halaman Sejarah Museum.....	42
Gambar 3.40 Halaman Wayang Sadewa.....	42
Gambar 3.41 Halaman Wayang Bima.....	43
Gambar 3.42 Halaman Wayang Prabu Kresna.....	43
Gambar 3.43 Halaman Wayang Adipati Karna.....	44
Gambar 3.44 Halaman Wayang Gatot kaca.....	45
Gambar 3.45 Halaman Wayang Puntadewa.....	45

Gambar 3.46 Halaman Wayang Bratasena.....	46
Gambar 3.47 Halaman Wayang Werkudara.....	46
Gambar 3.48 Halaman Wayang Arjuna.....	47
Gambar 3.49 Halaman Wayang Sengkuni.....	47
Gambar3.50 Halaman Wayang Golek Janaka.....	48
Gambar 3.51 Halaman Wayang Golek Nakula.....	48
Gambar 3.52 Halaman Wayang Golek Sadewa.....	49
Gambar 3.53 Halaman Wayang Golek Puntadewa.....	49
Gambar 3.54 Halaman Wayang Golek Kresna.....	51
Gambar 3.55 Halaman Gunungan.....	51
Gambar 3.56 Halaman Hiasan Rumah.....	51
Gambar 3.57 Halaman Gunungan.....	52
Gambar 3.58 Halaman Lukisan.....	52
Gambar 3.59 Halaman Lukisan.....	53
Gambar 3.60 Halaman Ucapan Terimakasih dan Profil Penulis	53
Gambar 4.1 Contoh <i>Font</i>	56
Gambar 4.2 Warna Kuning.....	57
Gambar 4.3 Warna Putih.....	58
Gambar 4.4Warna Hitam	59
Gambar 4.Tampilan Buku.....	60
Gambar 4.6 Baju.....	61
Gambar 4.7 <i>Tote Bag</i>	62
Gambar 4.8 Gantungan Kunci.....	63

Gambar 4. Topi.....	63
Gambar 4.10 Mug.....	64
Gambar 4.11 <i>X Banner</i>	65
Gambar 4.12 Suasana Pameran	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Koleksi Museum Balaputra Dewa 2014.....	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian LTA (Asli)

ABSTRACT

HERMANSYAH, SUKAESIH. *Catalog of Fine Art Collections at the Museum of Balaputra Dewa Palembang.*

History can be interpreted as a story about a past life. With history we can know the past life and heritage. Historical relics are items, writings or buildings from the past that have historical value. Museum Balaputra Dewa has many historic relics, one of which is art objects. From the research results, there are 21 art objects in the Museum Balaputra Dewa and only one object in the exhibition space, because some of the objects are old and damaged. So that makes visitors can not directly see the object. Therefore, the author makes a catalog of fine art collections using design process techniques ranging from Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives, and ready for press, so that the product produced can be in accordance with what is desired. With the existence of the book catalog of fine art collections, visitors to the Museum Balaputra Dewa can find out various collections of fine art objects in the storage room. This catalog book displays several types of collections of fine art objects ranging from information, brief description, brief history and history of the Museum of Balaputra Dewa Palembang, which can educate and serve as learning material for the community especially students.

Keywords: *Museum Balaputra Dewa, Catalog.*

ABSTRAK

HERMANSYAH, SUKAESIH. Katalog Koleksi Benda Seni Rupa di Museum Balaputra Dewa Palembang.

Sejarah dapat diartikan sebagai cerita tentang kehidupan masa lalu. Dengan sejarah kita dapat mengetahui kehidupan masa lalu dan peninggalannya. Peninggalan sejarah adalah barang benda, tulisan atau bangunan dari masa lalu yang memiliki nilai sejarah. Museum Balaputra Dewa memiliki banyak peninggalan bersejarah salah satunya yaitu benda seni rupa. Dari hasil penelitian, benda seni rupa yang ada di Museum Balaputra Dewa berjumlah 21 benda dan hanya satu benda yang ada di ruang tata pameran, karena sebagian benda tersebut sudah tua dan dalam kondisi telah rusak. Sehingga membuat pengunjung tidak bisa melihat secara langsung benda tersebut. Oleh karena itu Penulis membuat katalog koleksi benda seni rupa dengan teknik proses desain mulai dari *Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives, dan ready for press*, agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diinginkan. Dengan adanya buku katalog koleksi benda seni rupa tersebut pengunjung Museum Balaputra Dewa dapat mengetahui berbagai koleksi benda seni rupa yang ada di ruang penyimpanan (*storage*). Katalog ini menampilkan beberapa jenis dari koleksi benda seni rupa mulai dari keterangan, uraian singkat, sejarah singkat dan sejarah Museum Balaputra Dewa Palembang, yang dapat mendukung dan sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat khususnya pelajar.

Kata Kunci: Museum Balaputra Dewa, Katalog.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kursianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, : C, V Andi OffsetKirk dan Miller dalam Meleong, Lexy J. 1986. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ali Akbar. 2010. *Museum di Indonesia Kendala dan harapan*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Amy E. Arntson. 2007. *Graphic Design Basics* (USA: Thomson Wadsworth,),9-14. 37 Amy E. Arntson, 12.
- Anggeline, Baroto. 2018. *Perancangan Buku Visual Adat Istiadat Suku Batak Toba Srbagai Bentuk Pelestarian Budaya*. JURNAL SAINS DAN SENI ITS, Vol. 7, No. 2, ISSN 2337-3520.
- Arby Yunus. 2002. *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan.
- Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Fajar Cahyono. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi Teknik Hardboardcut Melalui Pendekatan Ekspresif-Kreatif Siswa Kelas VIII A Negeri Malang*. Universitas Negeri Malang Fakultas Sastra Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
- Hasan Ashari, Maryaningsih, Dewi Suranti. 2014. *Animasi Budididaya Jamur Tiram Pada Reflesia Kota Bengkulu*. Jurnal Media Informasi Vol. 10.No. 1.
- Indah Setiyorini, Husni Abdullah. 2013. *PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTETPADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Internasional Council of Museum. 200. *Sejarah Perkembangan Museum*. Jurnal of ICOM. Amerika. Vol.2.
- Mirza Ghulam Ahmad. 2016. *IMPLIKATUR PERCAKAPAN DALAM KUMPULAN SKETSA BETAWI BANG JALI KONDANGAN*. DEIKSIS Vol. 08 No.02 p-ISSN: 2085-2274,e-ISSN 2502-227, hal. 122-134, Mei Vol. 01 N0. 02.
- M Kristanto, E Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. IKIP PGRI Semarang.

- Oska Wiradani, Ardoni. 2013. *Katalog Online Dalam Kepuasan Pemustaka di Perpustakaan Universitas Negeri Padang*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Vol. 2 No. 1. September.
- Piliang . 2013. *Sistem Temu Kembali Informasi Dengan Mendayagunakan Media Katalog Perpustakaan*. Jurnal Iqra'Vol. 07 No. 02 Oktober.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sayatman, Nurina Orta Darmawati, Putri Dwitasari. 2017. *Pengembangan Metode Desain Logo dan Sistem Grafis untuk Mendukung Pembelajaran Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Desain Vol. 16 No.2 pISSN 1411-3023, eISSN 2580-0264, Oktober.
- Santoso, Stefanus, Suryo, Banindro Baskoro, Hendra, Yulianto Yusuf. 2016. *Perancangan Buku Fotografi Dokumenter Perjalanan Wisata Backpacker*.
- Sholeh. 2018. *Keberagaman Masyarakat dan Toleransi Beraga Dalam sejarah Kerajaan Sriwijaya (Suatu analisis histois dalam bidang social, budaya, Ekonomi dan Agama*. Jurnal Siddayatra, Vol. 23. No. 1 2018. Hl. 1-12.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tiporafi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: The Visual.
- Suratmin. 2000. *Museum sebagai wahana pendidikan sejarah*. Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta.
- Tinarbuko Sumbo. 2015. *DEKAVE*. Yogyakarta. CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Wanda J.N. Tumbol, Agus T. Poputra. Treesje Runtu. 2014. *Analisis Dengan Menggunakan Informasi Akuntansi Diferensial Dalam Pengambilan Keputusan Membeli Atau Membuat Sendiri Bakso Pada Bakso Pasuruan*.Vol. 2.No. 2. ISSN: 2303-1174.
- Yohanes Surya Kusuma. 2014. *Pengaruh Brand Experience Terhadap Brand Loyalty Melalui Brand Satfacition Dan Brand Trust Herley Davidson Di Surabaya*. Jurnal Manajemen Pemasaran, Vol.2. No. 1.
- Yuli Kartika Efendi, Hervina Nurulita. 2019. *Perancangan Buku Kostum dan Tata Rias Gandrung Banyuwangi Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Daerah*. Jurnal Historia, Vol. 7, No. 1, ISSN 2337-4713 E-ISSN 2442-8728.

Budaya Daerah. Jurnal Historia, Vol. 7, No. 1, ISSN 2337-4713 E-ISSN 2442-8728.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumatera Selatan adalah salah satu provinsi di Indonesia yang beribu kota Palembang yang penuh dengan nilai-nilai sejarahnya. Keberadaan provinsi Sumatera Selatan juga memiliki sejarah yang panjang yang kaya akan peninggalan bersejarah, peninggalan sejarah merupakan segala bentuk bukti dari masa lalu yang bisa kita gunakan untuk mengetahui atau mendapatkan gambaran mengenai peristiwa yang terjadi pada masa itu.

Sebagai salah satu wilayah di Indonesia yang mempunyai sejarah panjang, Sumatera Selatan tentu mempunyai banyak peninggalan dari masa lalu yang tak ternilai harganya, seperti zaman prasejarah, zaman kerajaan Sriwijaya, zaman Kesultanan Palembang, hingga ke zaman kolonialisme Belanda. Beberapa bukti peninggalan tersebut masih dapat ditemukan hingga saat ini dan sebagian telah dilestarikan melalui keberadaan museum yang menyimpan berbagai koleksi peninggalan bersejarah di Sumatera Selatan tersebut.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Bapak Samsudin.S.S selaku kasi dan koleksi di Museum Balaputra Dewa Palembang, Sumatera Selatan tentu memiliki berbagai benda peninggalan bersejarah. Untuk menjaga dan melestarikannya, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan kemudian membangun Museum. Museum yang dibangun memiliki luas lahan sekitar 23.565 M² yang berada di jalan Srijaya 1 No.288 KM.5,5 kota

Palembang, yang diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 5 November 1984 kemudian diberi nama Museum Balaputra Dewa.

Nama Museum diambil dari Raja Balaputra Dewa, yaitu seorang raja yang terkemuka yang membawa kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya pada abad ke 8-9 M yang merupakan keturunan wangsa Syailendra. Museum Balaputra Dewa menyimpan berbagai macam koleksi menarik yang tersimpan dan terpamerkan pada Taman megalith, Gedung pameran tetap (I , II dan III).

Berdasarkan koleksi yang dimiliki Museum Balaputra Dewa Palembang, museum dibagi menjadi 2 (dua) yaitu museum khusus dan Museum umum. Museum khusus adalah Museum yang menyajikan suatu tema tertentu. Sedangkan Museum umum adalah Museum yang dalam penyajiannya dapat mencakup beberapa tema serta koleksi. Museum Balaputra Dewa Palembang termasuk dalam katagori Museum umum.

1.1. Tabel Koleksi Museum Balaputra Dewa Tahun 2014

No	Jenis koleksi	Ruang Penempatan		Jumlah
		<i>Storage</i>	Tata Pameran	
1.	Geologika	17	4	21
2.	Biologika	16	19	35
3.	Etnografika	1.854	338	1.152
4.	Arkeologika	98	119	217
5.	Historika	51	13	64
6.	Numismatika/Heraldika	1.415	17	13
7.	Filologika	61	15	76
8.	Keramologika	462	92	554
9.	SeniRupa	20	1	21
10.	Teknologi Modern	23	3	26
Total		4.017	616	4.633

Berdasarkan tabel koleksi Museum Balaputra Dewa Palembang. Dari sekian banyak koleksi yang ada di museum tersebut penulis memilih benda seni rupa untuk dijadikan sebuah buku katalog karena yang ada di tata pameran hanya 1 benda saja, sedangkan di ruang penyimpanan 21 benda, banyaknya benda yang ada di ruang penyimpanan (*storage*) membuat pengunjung tidak bisa melihat sebagian benda seni rupa khususnya yang memiliki kepentingan seperti penelitian, pendidikan, dan bahan untuk referensi dalam membuat sebuah karya.

Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah katalog yang didalamnya berisi sejarah singkat dari Museum Balaputra Dewa, gambar-gambar dari koleksi benda seni rupa, dan keterangan dari benda tersebut. Dari 20 benda seni rupa yang ada di ruang penyimpanan (*storage*) penulis hanya bisa mengambil 15 gambar saja karena benda tersebut dalam kondisi telah rusak dan sebagian sisanya akan di ilustrasikan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan penulis tertarik untuk membuat buku katalog yang berjudul **“Katalog Koleksi Benda Seni Rupa di Museum Balaputra Dewa Palembang”** dengan perancangan buku katalog Museum Balaputra Dewa Palembang penulis diharapkan dapat memperkenalkan kepada pengunjung Museum Balaputra Dewa Palembang sebagai wisata edukasi dan memudahkan pengunjung Museum Balaputra Dewa Palembang untuk mengetahui koleksi benda-benda seni rupa yang ada di ruang penyimpanan (*storage*), sehingga Museum dapat dikunjungi sebagai wisata alternatif bagi masyarakat Palembang khususnya bagi pelajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku katalog koleksi benda seni rupa Museum Balaputra Dewa Palembang sebagai wisata edukasi khususnya pelajar.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Katalog Koleksi Benda Seni Rupa di Museum Balaputra Dewa Palembang”, adapun ruang lingkungnya hanya dibatasi dengan membuat buku katalog koleksi benda seni rupa yang berjumlah 20 (dua puluh) benda yang ada di Museum Balaputra Dewa Palembang sebagai upaya pengenalan wisata edukasi khususnya pelajar yang dikemas dalam bentuk katalog.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah katalog tentang koleksi benda seni rupa yang ada di Museum Balaputra Dewa Palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan dapat dirasakan dan berguna bagi mahasiswa, akademik dan masyarakat.

1.4.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama belajar Politeknik PalComTech.

2. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang proses dan tahapan perancangan katalog.
3. Menjadikan suatu pembelajaran bagi penulis dalam menghasilkan desain produk yang kreatif.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Akademik

Menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah pengetahuan khususnya dibidang Desain Komunikasi Visual.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Dengan adanya buku katalog tentang koleksi-koleksi benda seni rupa dari penjelasan, jenis dan kegunaan dari setiap koleksi benda tersebut, diharapkan dapat menginformasikan pengunjung yang ingin mengetahui koleksi benda seni rupa yang ada di Museum Balaputra Dewa Palembang.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf dan warna, perancangan dan hasil pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran Penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Seni Rupa

Menurut Fajar Cahyono (2011) Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Sedangkan menurut Kristanto dan Haryanto (2014) Seni rupa adalah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya diserap oleh indra penglihatan, tetapi juga bisa oleh indra peraba, dapat diartikan sebagai teksturnya dapat dirasakan seperti bentuk kasar, halus, lunak, keras, lembut.

2.1.2 Batik

Menurut Setiati (2007: 3) motif batik dalam bahasa Jawa berasal dari kata “amba” dan “tik”. Kata tersebut memiliki pengertian menulis dan titik, kegiatan tersebut berhubungan dengan sesuatu pekerjaan yang halus, lembut, dan kecil yang berupa titik-titik yang digabungkan sedemikian rupa dan mengandung suatu unsure keindahan.

2.1.3 Museum

Museum menurut *ICOM Internasional Council of Museum* (Dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008) Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati

diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. . Sedangkan Berdasarkan peraturan pemerintah Republik Indonesia (No. 19 Tahun 1995) museum adalah lembaga tempat penyimpanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.1.4 Desain Katalog

Menurut Hunter dalam Piliang (2013: 2) katalog adalah suatu daftar dari, dan indeks ke, suatu koleksi buku dan bahan lainnya. Sedangkan menurut Gates dalam Piliang (2013: 2) katalog adalah suatu daftar yang sistematis dari buku dan bahan-bahan lain dalam suatu perpustakaan, dengan informasi deskriptif mengenai pengarang, judul, penerbit, tahun penerbit, bentuk fisik, subjek, cirri khas bahan dan tempatnya.

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa katalog adalah daftar dari koleksi perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun secara sistematis, sehingga memungkinkan pengguna perpustakaan dapat mengetahui dengan mudah koleksi apa yang dimiliki oleh perpustakaan dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan

2.1.5 Fotografi

Menurut Nugroho dalam Santoso (2016: 3) fotografi dikaji dari asal mula katanya, berasal dari bahasa latin, yaitu "*Photos*" dan

“*graphos*”. Photos artinya cahaya atau sinar, sedang “*graphos*” artinya menulis atau melukis. Jadi arti sebenarnya dari fotografi adalah proses dan seni pembuatan gambar (melukis dengan sinar atau cahaya) pada sebuah bidang film atau permukaan yang dipetakan. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Penulis menyimpulkan bahwa fotografi adalah metode penyampaian pesan melalui hasil foto yang diciptakan sebagai momentum yang berisikan pesan, baik itu objek ataupun pesan tujuan produk.

2.1.6 Ilustrasi

Menurut Kusrianto dalam Azhari dkk (2017: 501), ilustrasi secara definisi adalah suatu seni gambar yang bertujuan untuk member penjelasan dari maksud dan tujuan secara visual. Menurut Rasjoyo dan Kusrianto dalam Fadhlani (2016: 644), ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema dengan tema isi cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi adalah gambar yang member penjelasan secara visual mengenai suatu cerita.

2.1.7 Warna

Menurut Dameria dalam Aprilia (2016: 55), warna adalah sensasi visual yang melibatkan tiga elemen yaitu sumber cahaya, objek dan penonton. Sedangkan menurut Dharsono (2004: 49) warna merupakan

kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna sebagai salah satu elemen seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Maka warna mempunyai peran sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai lambang/symbol.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata merupakan unsur penting dalam sebuah karya seni.

2.1.8 Layout

Menurut Tinarbuko (2015: 70) sudah menjadi rahasia umum, *layout* dipahami sebagai sebetuk manajemen ide. Ia bertugas mendokumentasikan dan menyusun sebuah tata letak kelola desain atas stimulus verbal social. Sedangkan menurut Rustan dalam Soedarso (2014: 565), *layout* adalah peletakan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Berdasarkan penjelasan pendapat ahli di atas penulis meyimpulkan bahwa *layout* adalah peletakan elemen-elemen desain sengan proporsi, keseimbangan , kontras, irama dan kesatuan untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

2.1.9 Tipografi

Menurut Sihombing dalam Azhari dkk (2017: 501), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Sedangkan menurut Rustan dalam Santosa (2016: 43), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari dan berkenaan dengan huruf. Tipografi dalam desain komunikasi visual berperan menolah huruf-huruf pada karya desain agar dapat membantu memaksimalkan pemahaman pesan dan menjadi daya tarik dalam desain.

Sedangkan menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan social ataupun komersil.

Berdasarkan penjelasan akli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, memilih dan menata huruf untuk menyampaikan pesan.

2.1.10 Sketsa

Menurut Indah dan Husni (2013: 2) Sketsa atau disebut juga dengan gambar garis (*stick Figure*) yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. Sedangkan menurut Ibrahim dalam Mirza (2016: 128), media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau symbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Berdasarkan penjelasan ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sketsa adalah kertas yang berisi ide/ susunan gambar yang dijadikan acuan atau konsep dasar dalam memproduksi agar tidak keluar dari alur cerita.

2.1.11 Proses Desain

Menurut Yasraf Amir Piliang dalam Bryan Lawson (2007: 36) memberi contoh proses desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis secara umum:

1. *Research*, mempersiapkan solusi desain. Cari tahu siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan.
2. *Thumbnails*, visualisasikan alternatif ide dengan cepat. Dengan membuat thumbnails (sketsa berukuran 5 x 8 cm), menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi.
3. *Roughs*, setelah selesai eksplorasi pilih thumbnail terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer dan mintalah review dari klien. Kemungkinan dilakukan revisi atau membuat alternatif thumbnails kembali. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan *font*, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

4. *Comprehensives*, hasil jadi untuk dimintai *approval*. Lebih baik jika dapat menunjukkan ke klien contoh hasil cetak.
5. *Ready for Press*, desain siap di produksi, *file* harus dipersiapkan dengan baik. Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai katalog koleksi benda seni rupa di museum balaputra dewa Palembang dapat di bilang sangat minim, namun penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan pembuatan katalog museum balaputra dewa Palembang yang akan dijadikan referensi oleh penulis.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Anggeline Claudia dan Baroto Tavip	Perancangan Buku Visual Adat Istiadat Suku Batak Toba Sebagai Bentuk Pelestarian Budaya JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol.7, No. 2, ISSN 2337-3520, 2018	Sebagai salah satu suku terbesar di Indonesia, sukubatak memiliki adat istiadat yang beragam yang diturunkan dari nenek moyang. Buku visual adat istiadat suku batak toba sebagai media untuk melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia kedalam media tertulis sehingga adat istiadat tersebut tetap kekal dan dapat diturunkan informasinya kegenerasi selanjutnya. Buku visual membahas 6 topik utama, meliputi sejarah, marga, upacara adat, rumah adat, ulos dan kesenian.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Oska Wiradani dan Ardoni	<p>Katalog Online Dalam Kepuasan Pemustaka di Perpustakaan Universitas Negeri Padang.</p> <p>Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Vol. 2, No. 1, September 2013</p>	<p>Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu banyak kalangan untuk mencari alternative pemecahan masalah di bidang teknologinformasi. Penggunaan komputer sebagai alat penyelesaian pengerjaan di bidang teknologi informasi kian marak dan berkembang disegala di segala bidang seperti pada perpustakaan. Komputer bisa mempermudah pekerjaan perpustakaan ataupun pelayanan terhadap pemustaka seperti penyediaan katalog <i>online</i>.</p>
3.	Yuli Kartika Efendi dan Hervina Nurulita	<p>Perancangan Buku Kostum dan Tata Rias Gandrung Banyuwangi Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Daerah</p> <p>JURNAL HISTORIA, Vol. 7, No. 1, ISSN 2337-4713, E-ISSN 2442-8728, 2019</p>	<p>Gandrung merupakan salah satu seni tradisional, penelitian ini bertujuan untuk perancangan buku kostum dan tata rias tari Gandrung, penelitian dilakukan secara deskriptif dengan wawancara, dan menggali informasi dilapangan, wawancara meliputi deskripsi masing-masing narasumber terhadap bagian seperti kostum dan tat rias penari, agar mendapat informasi yang valid, dan selanjutnya penyusunan buku kostum dan tat rias yang melibatkan seorang penari gandrung dan seorang tat rias.</p>

Menurut Angeline dan Baroto (2018), Buku visual adat istiadat suku Batak Toba sebagai Sumber informasi dan referensi pertama bagi orang Batak maupun oran diluar suku Batak yang tertarik dengan adat dan budaya Batak Toba bila ingin membuat media- media turunan yang berkaitan dengan adat Batak Toba.

Menurut Oska Wiradani dan Ardoni (2013), Katalog online bisa membuat pemustaka mendapatkan informasi-informasi yang diinginkan. Penggunaan warna yang cukup cerah dalam tulisan membuat tulisan dapat dibaca oleh pengguna walaupun pengguna mempunyai gangguan mata. Tata letak pada susunan data tampilan judul ditampilkan secara teratur untuk mendapatkan informasi yang diinginkan cepet didapatkan.

Sedangkan menurut Yuli Kartika Efendi dan Hervina Nurulita (2019), Perancangan buku kostum dan tat rias dapat menjadi buku pedoman bagi sanggar tata rias karena tari Gandrung masih diminati masyarakat dan banyak ditampilkan dalam kegiatan setempat. Selain itu, buku dapat menjadi bahan ajar lembaga kursus dan pelatihan (LKP) yang merupakan upaya nyata untuk medidik dan melatih warga masyarakat di daerah perkantoran/ perdesaan agar menguasai keterampilan fungsional praktis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengumpulan data dan pembuatan buku katalog ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan sebuah Katalog Koleksi Benda Seni Rupa di Museum Balaputra Dewa Palembang merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Informasi Katalog Koleksi Benda Seni Rupa di Museum Balaputra Dewa Palembang ini agar pengunjung Museum Balaputra Dewa dapat mengetahui berbagai koleksi benda seni rupa yang ada di ruang penyimpanan (*storage*).
3. Katalog ini menampilkan beberapa jenis dari koleksi benda seni rupa dan sejarah singkat dari Museum Balaputra Dewa Palembang, yang diharapkan dapat mengedukasi dan sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat khususnya pelajar.

5.2 Saran

Dalam pembuatan buku Katalog Koleksi Benda Seni Rupa Museum Balaputra Dewa Palembang ini, dapat berguna bagi pengunjung Museum Balaputra Dewa dan bermanfaat sebagai media wisata edukasi terhadap koleksi-koleksi benda seni rupa Museum Balaputra Dewa. Penelitian ini juga dapat berguna sebagai dasar dan referensi untuk penelitian selanjutnya, penelitian mengenai jenis koleksi yang ada di museum balaputra dewa dan sumber daya yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengunjungi museum, pembaca dapat mengetahui jenis dan koleksi benda seni rupa yang ada di ruang penyimpanan (*storage*) Museum Balaputra Dewa.

BAB 1V

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

Analisis merupakan tahapan penguraian terhadap suatu pembahasan masalah. Analisis diperlukan untuk memperoleh simpulan dari suatu masalah. Secara garis besar analisis dalam desain komunikasi visual terdiri dari analisis visual, huruf, dan warna.

4.1.1 Analisis Visual

Analisis yang dilakukan dalam membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, *review*, dan revisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan konsep.

4.1.2 Analisis Huruf

Pada gambar 4.1 Pembuatan desain katalog dalam pemilihan huruf yang dipakai adalah jenis huruf *Saginaw*, *Platino Linotype* dan *times new roman* dimana memiliki karakteristik tidak rumit, unik dan tingkat keterbacaan yang jelas.



Gambar 4.1 Contoh *Font*

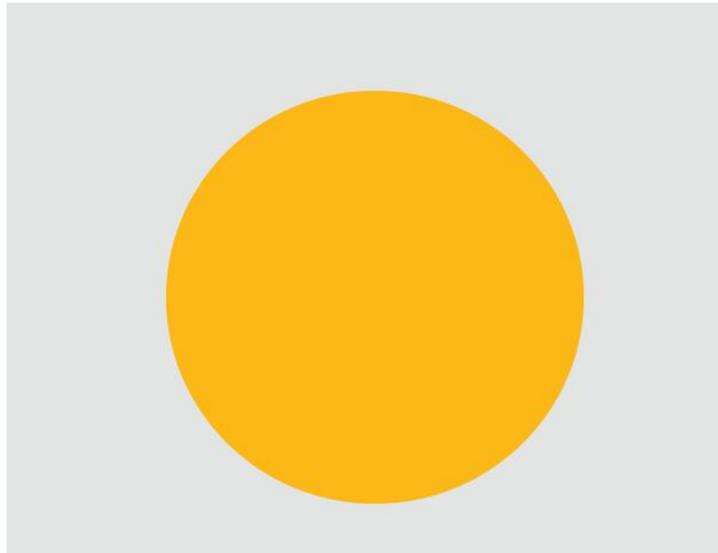
1. *Saginaw* yaitu bentuk huruf yang memiliki karakter yang lentur tidak rumit dan unik serta digunakan untuk judul “seni rupa” pada katalog.
2. *Platino Linotype* yaitu bentuk huruf yang memiliki sifat yang sederhana tapi mempunyai karakter yang unik. *Font* ini digunakan untuk judul pada tulisan “katalog koleksi benda” pada katalog.
3. *times new roman* yaitu bentuk huruf yang memiliki sifat yang sederhana tapi memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. *Font* ini digunakan untuk bagian isi.

4.1.3 Analisis Warna

a. Warna Kuning

Pada gambar 4.2 warna yang digunakan adalah warna kuning merupakan warna yang dapat melahirkan

kebahagiaan dan kegembiraan. Warna kuning juga bersifat kreatif.



(Sumber: Sukaesih, 2020)

Gambar 4.2 Warna Kuning

b. Warna Putih

Pada gambar 4.3 warna yang digunakan adalah warna putih yang memiliki makna tenang kedamaian dan bersih, warna ini digunakan pada *cover* buku katalog yang dipadukan dengan warna *font* kuning.

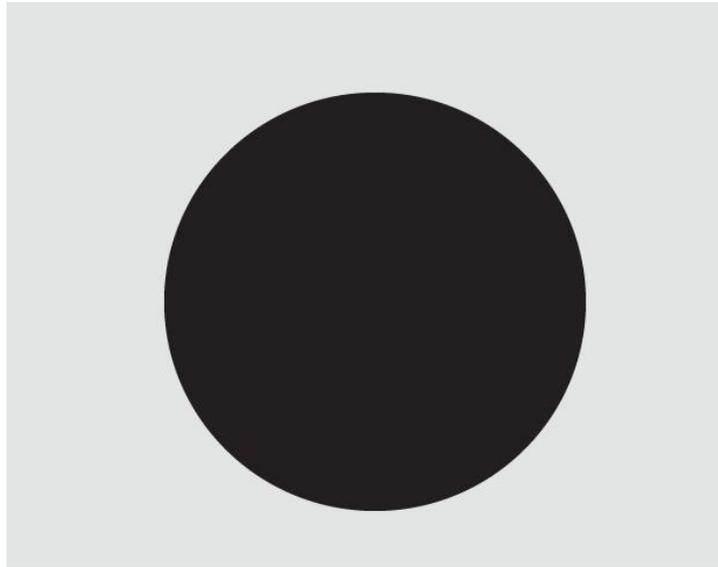


(Sumber: Sukaesih, 2020)

Gambar 4.3 Warna Putih

c. Warna Hitam

pada gambar 4.4 warna yang digunakan adalah warna hitam pada umumnya warna tersebut terkait dengan unsure kekuatan, keanggunan, dan formalitas. Dalam desain, hitam umumnya digunakan untuk *tipografi* dan bagian-bagian fungsional lainnya.



(Sumber: Sukaesih, 2020)

Gambar 4.4 Warna Hitam

4.2 Pembahasan

Pembahasan yang diperoleh dalam pembuatan katalog koleksi benda seni rupa museum balaputradewa Palembang ialah karya DKV, yaitu katalog yang dapat mengedukasi dan sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat khususnya pelajar.

1. Media Utama

Pada gambar 4.5 gambar media utama, media utama adalah media inti dari karya akhir Penulis yaitu merancang katalog koleksi benda seni rupa yang ada di Museum Balaputra Dewa Palembang. Dalam merancang *layout* Katalog Koleksi benda seni rupa ini dirancang menggunakan media cetak yaitu buku katalog sebagai media utamanya. Dengan criteria sebagai berikut:

Ukuran : (14,8 cm x 21,0 cm)

Halaman : 52 halaman, halaman termasuk *cover* depan dan belakang.

Bahan : *Art paper*, untuk bagian *cover* 260 *Gsm*, dan untuk bagian isi 120 *Gsm*.

Teknik : *Print out digital*



(Sumber: Sukaesih, 2020)

Gambar 4.5 Tampilan Buku

2. Media Pendukung

a. Baju

Pada gambar 4.6 terdapat gambar baju sebagai media pendukung, yang disesain dengan gambar wayang Sengkuni dan wayang Puntadewa.



Gambar 4.6 Baju

b. *Tote Bag*

Pada gambar 4.7 terdapat gambar *tote bag* sebagai media pendukung yang di desain semenarik mungkin.



Gambar 4.7 Tote Bag

c. Gantungan Kunci

Pada gambar 4.8 terdapat gambar gantungan kunci yang di desain sesimple mungkin dengan desain judul katalog koleksi benda seni rupa museum balaputra dewa sesuai dengan judul katalog sebagai media utama.



Gambar 4.8 Gantungan Kunci

d. Topi

Pada gambar 4.9 terdapat gambar topi sebagai media pendukung yang di desain dengan tulisan Museum Balaputra Dewa.



Gambar 4.9 Topi

d. Mug

pada gambar 4.10 terdapat gambar mug sebagai media pendukung yang didesain semenarik mungkin, yang memakai gambar wayang Puntadewa dan terdapat tulisan katalog koleksi benda seni rupa museum balaputra dewa.



Gambar 4.10 Mug

d. X Banner

pada gambar 4.11 terdapat gambar X banner sebagai media pendukung yang didesain semenarik mungkin, terdapat gambar museum balaputra dewa dan judul dari media utama yaitu katalog koleksi benda seni rupa Museum balaputra dewa Palembang.



Gambar 4.11 X Banner



(Sumber: Sukaesih,2020)

Gambar 4.12 Suasana Pameran