

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN MAKET PARIWISATA SUNGAI MUSI
KOTA PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. Andrian Mardeka 062090019**
- 2. Aria Yuda 062090020**
- 3. Rifqi Al Fariz 062090022**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya

**PALEMBANG
2014**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN MAKET PARIWISATA SUNGAI MUSI
KOTA PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. Andrian Mardeka / 062090019**
- 2. Aria Yuda / 062090020**
- 3. Rifqi Al Fariz / 062090022**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya

**PALEMBANG
2014**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK
PALCOMTECH PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA/NPM : 1. ANDRIAN MARDEKA 062090019
2. ARIA YUDA 062090020
3. RIFQI AL FARIZ 062090022

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

KONSENTRASI : DESAIN DAN ANIMASI

JUDUL LTA : DESAIN MAKET PARIWISATA SUNGAI MUSI
KOTA PALEMBANG

Palembang, 5 Oktober 2013

Menyetujui,
Pembimbing,

Mengetahui,
Direktur,

Hendra Hadiwijaya SE, M.Si
NIDN: 0229108302

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK
PALCOMTECH PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA/NPM : 1 ANDRIAN MARDEKA 062090019
2 ARIA YUDA 062090020
3 RIFQI AL FARIZ 062090022

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

KONSENTRASI : DESAIN DAN ANIMASI

JUDUL LAPORAN : DESAIN MAKET PARIWISATA SUNGAI MUSI
KOTA PALEMBANG

Tanggal : 22 Februari 2014

Tanggal : 22 Februari 2014

Penguji 1 :

Penguji 2 :

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

Mustika, S.Kom., M.Kom

NIDN: 0224048203

NIDN:0204038302

Menyetujui,
Direktur,

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

NIP : 09.PCT.13

DAFTAR ISI

| Nama Halaman | Hal |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMANPERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMANPENGESAHAN PENGUJI | iii |
| HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR/BAGAN..... | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| ABSTRAK | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitan | 4 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Landasan Teori | 6 |
| 2.1.1 Definisi Desain | 6 |
| 2.1.2 Maket | 19 |
| 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu | 24 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN) | |
| 3.1 Objek & Waktu Penelitan | 26 |
| 3.1.1 Objek | 26 |

| | |
|------------------------------|----|
| 3.1.2 Waktu Penelitian | 27 |
| 3.2 Jenis Data | 27 |
| 3.2.1 Data Primer | 27 |
| 3.2.2 Data Sekunder | 29 |
| 3.3 Teknik Perancangan | 29 |
| 3.3.1 Konsep Visual | 30 |
| 3.3.2 Konsep Huruf | 31 |
| 3.3.3 Konsep Warna | 32 |
| 3.4 Alat & Bahan | 34 |
| 3.4.1 Alat | 34 |
| 3.5.1 Bahan | 35 |
| 3.5 Tahapan Pengerjaan | 39 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--------------------------------|----|
| 4.1 Analisis | 46 |
| 4.1.1 Analisis Visual | 46 |
| 4.1.2 Analisis Huruf | 54 |
| 4.1.3 Analisis Warna | 55 |
| 4.2 Perancangan | 57 |
| 4.3 Hasil dan Pembahasan | 57 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan | 60 |
| 5.2 Saran | 60 |

DAFTAR PUSTAKA.....xi

HALAMAN LAMPIRAN.....xii

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT, shallawat serta salam semoga selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhamad SAW, karena atas Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Maksud dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat mencapai gelar diploma tiga pada jurusan Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Penyusunan laporan tugas akhir penulis dengan judul “Desain Maket Pariwisata Sungai Musi Kota Palembang.” Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari bahwa perlunya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik berupa ilmu, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- **ALLAH SWT** yang telah memberikan ilmu, akal, nikmat, sehat jasmani dan rohani.
- **Ayah, Ibu, dan Keluarga** yang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- **Bapak Hendra Hadiwijaya SE, M.Si** selaku pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan agar penulis betul-betul memahami kajian penulisan laporan tugas akhir ini.
- **Bapak Ridho Ardiansyah S.Kom** selaku Kaprodi jurusan Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk kepentingan program studi Desain Komunikasi Visual selanjutnya. Terima kasih

Palembang, Oktober 2013

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain merupakan suatu proses atau pembuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Desain merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan. Sementara itu pengertian desain menurut beberapa kamus dan ensiklopedi yang disusun oleh ahli bahasa dan kaum profesional (Sachari, 2005: 7-8) adalah sebagai berikut: Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*). Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat (*Readers Dictionary, Oxford Progressive English*). Dari pengertian-pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan ataupun hasil jadi yang inovatif sesuai dengan keilmuan dan profesi khusus yang dijalani dan memiliki prinsip dan unsur yang sama.

Maket adalah salah satu bagian yang berhubungan dengan dunia desain, maket menurut kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi yang meniru sebuah benda atau objek dan biasanya memiliki skala kecil. Sedangkan maket dalam pengertian umum adalah sebuah miniatur bangunan yang dibuat dengan

skala tertentu sehingga di samping dapat menampilkan desain bangunan secara keseluruhan, juga secara proporsional sebuah maket dibuat dengan ukuran yang menyerupai ukuran aslinya. Maket biasanya digunakan untuk mendeskripsikan sebuah keadaan. Jadi, maket digunakan sebagai sebuah representasi dari keadaan sebenarnya menuju keadaan yang akan diciptakan. Adapun bahan-bahan dari maket biasanya terbuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya. Hal ini bergantung pada hasil akhir yang diinginkan. Sebuah maket bagi penulis atau perancang adalah perwakilan dari bangunan yang sedang digarap. Oleh karena itu, maket seharusnya diperlakukan seperti halnya apabila bangunan tersebut telah berdiri. Melihat maket adalah dengan cara memandang dari suatu titik persis seperti halnya apabila kita berada pada bangunan yang sebenarnya. Maket yang layak untuk di presentasikan menandai selesainya suatu proses perancangan dan membutuhkan suatu upaya yang besar dalam membangun maket tersebut agar tampak sempurna. Sebuah maket sendiri tidak lebih dan tidak kurang adalah sesuatu yang abstrak, gambar miniatur dari sesuatu yang sesungguhnya yang dipertaruhkan bukan penggambaran yang tepat dari suatu realitas, tetapi proses dari penyederhanaan untuk mendapatkan bentuk yang telah ditentukan. Dalam menentukan maket yang akan dirancang tentunya tergantung dari nama proyek yang sedang dikerjakan. Baik itu gedung, rumah tinggal, pabrik, pelabuhan, dan lain sebagainya.

Disini penulis merancang dan membangun sebuah proyek wisata jembatan Ampera Palembang, sungai Musi dan sekitarnya, Sudah menjadi kebanggaan bahwa jembatan Ampera dan sungai Musi merupakan salah satu ciri khas yang dimiliki oleh kota Palembang, Sungai Musi juga merupakan salah satu sungai terpanjang di Indonesia dan mempunyai keunikan tersendiri, menghubungkan kota Palembang bagian ulu dan ilir. Dengan kehidupan masyarakat tergambar di sungai Musi. Ada pasar terapung, hingga rumah makan terapung. Selain itu juga tersedia banyak transportasi sungai baik yang khas daerah seperti ketek (perahu kecil) hingga kapal Putri Kembang Dadar. Di atas sungai Musi ini membentang Jembatan Ampera yang terkenal. Di salah satu pinggiran sungai, ada Benteng Kuto Besak (BKB) yang merupakan salah satu obyek wisata sejarah. Perancangan dan pembangunan proyek Jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya ini bertujuan agar kawasan tersebut tampak lebih menarik, dan menjadikan sebuah tempat wisata yang indah, berkelas serta nyaman. Perancangan dan pembangunan proyek maket jembatan Ampera Palembang dan Sungai Musi ini tentunya dengan memperhatikan berbagai unsur estetika desain seperti wujud atau rupa yang menyangkut seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*), bentuk (tekstur) dan pesan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menyusun sebuah LTA (Laporan Tugas Akhir) dengan judul : **“Desain Maket Pariwisata Sungai Musi Kota Palembang”**

1.2. Perumusan Masalah

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis lebih memfokuskan dalam membuat dan merancang proyek maket jembatan Ampera dan sekitarnya. Terutama hal yang menjadi titik fokus permasalahan pada kasus ini adalah bagaimana membuat dan merancang model desain maket jembatan Ampera dan sekitarnya, seperti sungai Musi, Benteng Kuto Besak (BKB), dengan tampilan yang lebih menarik dan juga sebagai daya tarik utama sebagai salah satu tempat wisata di kota Palembang.

1.3. Tujuan Penelitian

Penyusunan laporan tugas akhir ini memiliki tujuan, dimana tujuan ini memperkuat maksud dari masalah yang diangkat. Adapun tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah merancang dan membuat proyek maket jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya.

1.4. Manfaat Penelitian

Memberikan tambahan pengalaman dan pengetahuan berharga, di dalam menerapkan ilmu yang diperoleh pada saat kuliah dan juga diperuntukkan bagi kemajuan Politeknik PalComTech Palembang terutama dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori, dan hasil penelitian terdahulu,

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang objek dan waktu penelitian, jenis data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder, teknik perancangan seperti konsep visual, huruf dan warna, alat dan bahan yang digunakan, dan tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas mengenai hasil analisis yang meliputi analisis visual, huruf dan warna perancangan, hasil dan pembahasan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-babn sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Definisi Desain

Menurut Sachari (2005:3) desain merupakan kata baru peng-Indonesia-an dari kata *design*, istilah ini melengkapi kata ‘rancang/rancangan/merancang’ yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, kalangan insinyur menggunakan istilah “rancang bangun“, sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa, istilah ‘desain’ tetap secara konsisten dan formal dipergunakan. Proses desain biasanya diawali dari *brainstorming* (pengumpulan ide), visualisasi bentuk (*form* desain), pembuatan desain (*design layout /visualisation*), pengujian kritik (*critiquing*). Barulah desain itu menjadi karya desain yang bisa di terima dan di publish.

Untuk pengertian desain yang diintisarikan dari beberapa referensi, mendefinisasikan bahwa desain:

1. Menurut Bayley (2013:15) Desain adalah sesuatu ketika seni bertemu dengan industri, ketika orang mulai membuat keputusan mengenai seperti apa produk yang akan dibuat masal.”

2. Menurut Papanek (2013:15) desain aktifitas dasar manusia. Perencanaan dan pembuatan pola segala kegiatan yang diinginkan, berhubungan dengan proses desain. Desain adalah mengubah suatu puisi epik, proses membuat mural, melukis suatu masterpiece, mengubah lagu. Bagi Papanek, desain adalah kegiatan '*problem solving*'. Dia membuat suatu diagram yang disebutnya 'kompleks fungsi': dengan titik pusat 'fungsi, dikelilingi oleh enam konsep yang saling berhubungan; penggunaan, kebutuhan, telesis, metode, estetik dan asosiasi.

3. Menurut Sottsass (2013:16) seorang desainer Italia yang membentuk kelompok Memphis di Milan, desain adalah "suatu cara mendiskusikan kehidupan. Desain adalah cara mendiskusikan masyarakat, politik, erotisisme, makanan dan bahkan desain itu sendiri. Pada ujungnya, desain adalah cara membangun gambaran yang paling memungkinkan dari suatu angan-angan atau metafora tentang kehidupan. Desain tidak hanya terbatas pada memberi bentuk pada suatu produk jelek menjadi produk industri yang bagus."

4. Berdasarkan buku Menjadi Seorang Desain Grafis (2007:211) Desain adalah tujuan yang menjelaskan bagaimana sesuatu, bagaimana pesan disampaikan, bagaimana melayani klien dengan

menarik, bagaimana mengkomunikasikan kepada audiensi, dan yang terpenting bagaimana menyampaikan sebuah informasi.

Tidak bisa dipungkiri bahwa desain adalah seni yang mengandung nilai-nilai keindahan atau estetika, yang subjektif dan berbeda-beda di tempat dan budaya yang berbeda. Setiap desain mempunyai kesamaan dalam elemen-elemen yang membentuk desain tersebut. Oleh karena itu memahami elemen-elemen desain merupakan kewajiban yang tidak bisa dinafikan.

Elemen-elemen inilah yang menyusun objek desain, dari mulai bentuk umum seperti garis vertikal atau horisontal menjadi objek yang lebih spesifik seperti gambar tiga atau dua dimensi. Dari beberapa elemen terbentuklah desain, dan beberapa elemen yang menyusun desain adalah garis, bentuk, ruang, warna dan tekstur.

1. Garis

Garis menurut Widia (2007:835) adalah unsur visual yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Sedangkan menurut Kusrianto (2009:30) garis adalah unsur visual yang banyak berpengaruh pada pembentukan suatu obyek sehingga garis selain dikenal sebagai coretan atau goresan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna.

Pada dasarnya garis adalah sekumpulan titik yang berdampingan secara memanjang dan memiliki dua buah ujung. Garis tidak seperti yang dilihat mata atau penglihatan. Pada dasarnya garis adalah hasil dari ilusi optik, yang tercipta karena perbedaan warna, jarak dan cahaya. Dalam dunia desain, garis dipakai untuk beberapa fungsi, di antaranya memisahkan posisi antara elemen grafis yang memiliki fungsi yang berlainan.

2. Bentuk

Bentuk menurut Dharsono (2004: 30) adalah totalitas dari karya seni, bentuk merupakan komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan emosional.

Bentuk merupakan suatu bidang yang ada karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh perbedaan dalam pencahayaan, gelap-terang, arsiran, atau disebabkan adanya tekstur tertentu. Pada dasarnya ada unsur dasar yang membentuk ruang, yang digunakan

pada zaman primitif. Unsur dasar itu adalah tiga bentuk, yaitu persegi, lingkaran, dan segitiga.

3. Ruang

Menurut Kusrianto (2009:31) Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

Dharsono (2004:53) Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada layar/ taferil. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera penglihatan.

Tidak semua yang terlihat kosong itu tanpa guna. Sesungguhnya area kosong juga memiliki kegunaan. Dalam dunia desain, ruang kosong pun diperlukan. Ruang kosong digunakan untuk menjelaskan atau menegaskan keberadaan persepsi kedalaman atau jarak sehingga seolah-olah terlihat oleh indera penglihatan mata, objek terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, kosong, dan padat.

Ruang digunakan untuk lebih memudahkan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca atau audiensi dalam mencerna desain. Hal ini dilakukan supaya mata tidak terlalu lelah dalam membaca teks yang terlalu panjang atau desain yang terlalu padat dan rumit.

4. Tekstur

Menurut Supriyono (2010:80) tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Kusrianto (2009:32-33) Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Kemudian ditinjau dari efek tampilannya ada yang digolongkan sebagai tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan hasil penglihatan, misalnya bila suatu permukaan dilihat tampak kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Adapun tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan, misalnya bila dilihat tampak kasar, namun ketika diraba ternyata halus. Dalam penerapannya, tekstur ini dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta berpengaruh terhadap intensitas warna.

Menurut buku menjadi seorang Desainer Grafis (2007:244) Tekstur adalah elemen desain yang terlihat dan terasa seolah-olah ada rasa permukaan, yang dibuat sedemikian rupa sehingga

membentuk rupa fisik, seperti kusam, kasar, mengilap, kontras, kayu dan bulu. Tekstur digunakan supaya desain lebih natural atau tampak alami.

5. Warna

Menurut Sadjiman (2006:11) warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Dan menurut Widia (2007: 837) warna pada ilmu kimia merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen atau zat warna. Sedangkan Supriyono berpendapat (2010:70) Warna sebagai unsur visual yang terkait dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis *pigmentnya*. Adapun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya. Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Akan tetapi, jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca.

Warna merupakan elemen terpenting dalam desain, warna menjadi indikator pembeda antara satu objek dengan yang lain. Di samping itu warna punya dampak sugesti tersendiri di berbagai kebudayaan. Pada dasarnya seluruh warna yang ada di dunia diturunkan dari tiga warna dasar, atau biasa disebut warna primer. Dari warna primer ini dapat diperoleh kelompok warna lain, yaitu

warna sekunder, dan tersier. Berikut ini macam-macam warna dari cara pembentukannya :

a. Warna Primer

Adalah warna yang menjadi dasar dari semua warna yang ada. Dengan mencampur dua di antara tiga warna primer akan diperoleh warna yang lain, atau yang disebut dengan warna sekunder. Warna primer adalah merah, kuning, dan biru.

b. Warna Sekunder

Adalah warna gabungan dari dua warna primer. Warna merah bila dicampur dengan warna kuning akan menghasilkan warna oranye, kuning dengan biru menghasilkan warna hijau dan biru dengan warna menghasilkan warna ungu.

c. Warna Tersier

Adalah warna yang diperoleh dari perpaduan antara warna primer dan sekunder.

Berdasarkan buku *Menjadi Seorang Desainer Grafis (2007:157)* Desain juga mempunyai beberapa prinsip yang harus digunakan, antara lain fokus, keseimbangan, skala dan proporsi, kesatuan dan irama.

6. Fokus

Fokus adalah membuat mata mudah menangkap, dengan menggunakan metode ilusi optik atau permainan persepektif. Caranya, dengan kreativitas bentuk dan warna.

Untuk menampilkan kesan fokus, dengan menggunakan kontras (penekanan) di mana ada perbedaan drastis antara satu objek dengan objek yang lain. Misalnya warna hitam kontras dengan warna putih, tebal kontras dengan tipis, depan kontras dengan belakang, datang kontras dengan pergi, dan lain sebagainya.

7. Keseimbangan

Keseimbangan adalah menampilkan seluruh elemen desain secara menyeluruh sebagai satu komponen. Mata dapat menangkap keseluruhan desain, mulai dari elemen dominan hingga elemen sub-ordinat.

Ada beberapa macam model keseimbangan yang sering digunakan dalam desain, antara lain :

a. Simetris adalah komponen desain yang seolah-olah dicerminkan pada satu garis sumbu simetris khayal. Desain dengan model simetris akan lebih mudah dilihat daripada model yang lain. Kesan yang ditimbulkan desain model simetris adalah tradisional, formal dan membosankan.

- b. Asimetri** adalah kebalikan simetris. Model keseimbangan asimetris relatif lebih rumit dan membutuhkan penguasaan prinsip-prinsip desain untuk membuat desain ini. Kesan yang ditimbulkan oleh desain asimetris adalah informal, berani, modern, dan dinamis.
- c. Radial** adalah komponen desain dengan tampilan memancar dari tengah lingkaran. Radial mirip model simetris karena seolah-olah ada garis khayal yang menjadi titik pusat. Kesan yang ditimbulkan oleh desain radial mirip kesan desain simetris.

8. Skala dan Proporsi

Skala adalah perubahan ukuran tanpa perbandingan ukuran panjang dan lebar. Berbeda dengan skala, proporsi adalah perbandingan antara panjang dan lebar atau tinggi sehingga perbedaan dari perubahan proporsi sering terlihat menyimpang. Dengan mengatur komposisi skala dan proporsi maka desain menjadi berkesan lebih luas, sempit, jauh, sedang, atau dekat.

9. Kesatuan

Kesatuan adalah perpaduan antara semua elemen grafis sehingga orang dapat memahaminya sebagai suatu kesatuan. Untuk mendapat desain dengan kesatuan.

- a. **Kesinambungan** adalah mengarahkan mata pada objek tertentu, dengan menggunakan perspektif, bentuk atau garis bantu. Dengan begitu seolah-olah mata diajak untuk menuju objek lain.
- b. **Kedekatan** dapat diperoleh dengan menyusun satu objek dengan objek lain secara dekat sehingga membantu sebuah objek baru. Dengan membentuk objek baru tersebut, hilanglah kesan objek penyusunnya sehingga melebur menjadi satu objek.
- c. **Kesamaan dan konsistensi** Objek yang memiliki kesamaan warna atau bentuk dengan ukuran dan proporsi yang konsisten cenderung membentuk kesatuan.

2.1.1.1 Jenis-jenis Desain

Desain adalah istilah umum yang terdapat di berbagai konteks yang beragam seperti sebuah desain, desain grafis, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk, desain rekayasa (*engineering design*), desain arsitektur, desain korporasi, juga metoda atau proses desain. Dormer (2013:22) hanya menyebut lima cabang desain yaitu desain industri atau desain produk, desain grafis, desain mebel, dan desain tekstil.

a) Desain Industri

Desain industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

b) Desain Grafis

Menurut Resnick (2003:15) desain grafis adalah suatu jenis seni yang paling banyak/sering terlihat diantara jenis-jenis seni lainnya, karena desain grafis dapat ditemukan dimanapun dan kapanpun. Sedangkan menurut Hendi (2008:3) desain grafis adalah proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar.

c) Desain Komunikasi Visual

Adapun pengertian desain komunikasi visual menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut: menurut Sanyoto (2006:8) desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata. Sedangkan menurut Sumbo (2009:23) desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain.

d) **Desain Produk**

Desain produk merupakan salah satu bidang keilmuan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa ke masa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani estetika serta teknologi yang masing-masingnya dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya.

Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi/ kompetensi ini. Namun demikian jika mengacu pada perkembangan internasional, terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri atas desain produk, desain grafis, dan desain interior. Wilayah desain yang disebutkan ini wilayah desain yang diletakkan pada bidang seni rupa. Berdasarkan pembagian wilayah desain tersebut, desain produk merupakan salah satu dari wilayah desain yang ada.

Desain produk merupakan terjemahan dari *Industrial Design*. Sebagian para ahli menerjemahkan *Industrial Design* dengan desain produk. Sebagian yang lain menerjemahkan dengan desain industri. Penerjemahan yang terakhir dirasa kurang tepat, karena yang didesain bukanlah industrinya melainkan produknya.

2.1.2 Maket

Menurut Irwansyah (2010:10) maket adalah tambahan atas rancangan arsitektur dan sebagai cara utama untuk menyampaikan ide dan menggambar tata ruang. Sedangkan menurut Menurut Hakim (2010:19) Maket bisa diartikan dalam berbagai macam cara, dan istilahnya bisa saja digunakan bergantian dalam setting yang berbeda. Motivasi membuat maket adalah memungkinkan perancang untuk menguji kualitas rancangan dalam skala kecil dan membantu perancang dalam mengembangkan sentuhan atas ruang, estetika, dan bahan. Sebuah maket membantu para perancang untuk mendemostrasikan bakat dan kualitas mereka dalam hal ide dan proyek. Maket juga dapat menjadi sebuah alat kontrol untuk menilai sebuah gedung sebelum dibangun. Maket yang sederhana disebut "model kerja (*working model*)" memungkinkan perancang untuk mendapatkan solusi dan mencoba ide, ide yang tidak dapat dibuat maket.

Maket juga mempunyai beberapa jenis atau macam diantaranya :

- a. Maket arsitektur/gedung (skala 1:200, 1:100, 1:50)
- b. Maket interior (skala 1:20, 1:10, 1:5, 1:1)
- c. Maket terperinci (skala 1:20, 1:10, 1:5, 1:1)

Maket secara pengertian umum adalah sebuah miniatur bangunan yang dibuat dengan skala tertentu sehingga di samping dapat menampilkan desain bangunan secara keseluruhan, juga secara

proporsional sebuah maket dibuat dengan ukuran yang mempunyai ukuran aslinya. Dengan adanya maket, kesan ruang 3 Dimensional dapat ditampilkan secara sempurna, maket sering dipergunakan untuk berbagai keperluan seperti untuk pertunjukkan, presentasi, penggalangan dana, izin pengembangan, dan untuk kebutuhan penjualan.

Ada berbagai macam tipe maket sesuai dengan fungsinya masing-masing, jenis dan tipe maket di antaranya terdiri dari :

a. Maket Studi Masa

Bentuk maket yang hanya menampilkan gubahan massa bangunannya secara garis besar (tidak mendetail). Fungsinya ditujukan pada kebutuhan untuk menunjukkan susunan massa, ketinggian, komposisi, dan posisi massa, bangunan terhadap tapaknya dan lingkungan sekitarnya. Biasanya digunakan dalam presentasi pada tahap pengembangan konsep desain.

b. Maket Bangunan

Adalah maket yang menunjukkan bentuk bangunan seutuhnya. Lebih detail dan jelas dibandingkan dengan maket studi massa. Biasanya lebih menunjukkan bagian kulit luarnya. Biasanya digunakan dalam presentasi akhir.

c. Maket Struktur

Adalah bentuk maket yang lebih menunjukkan sistem atau detail struktur yang digunakan dalam bangunan tersebut. dapat berupa maket rangka struktur keseluruhan bangunan, atau hanya menunjukkan detail struktur bagian tertentu saja yang dianggap penting.

d. Maket Detail Ruang / Interior

Adalah maket yang biasanya dibuat dalam skala yang lebih besar dari maket massa bangunan. Tujuannya adalah untuk menunjukkan detail ruang dalam dari sebuah bangunan (*interior*), termasuk didalamnya *layout furniture* yang digunakan, kombinasi warna yang dipakai, bahan dan tekstur, serta elemen-elemen *interior* lainnya.

Jika dilihat dari penggunaan bahan dan warna maket, maka ada dua macam jenis presentasi maket, yakni :

1. Maket Monochrome

Jenis penyajian maket yang hanya terdiri dari kombinasi satu warna saja dan gradasinya. Terkadang ditambah warna putih atau hitam. Maket *monochrome* biasanya digunakan untuk kebutuhan presentasi internal, pameran, dan kegiatan diskusi di kalangan arsitek / perancang. Juga bisa dijadikan sebagai bahan studi perancangan bentuk. Dengan

menggunakan bahan yang polos tanpa adanya pengaruh warna, maka perancang dapat memperlihatkan pengolahan artikulasi bangunan (pintu dan jendela) dan maju mundurnya bidang dengan lebih sempurna. Selain itu, bayangan yang terbentuk pada maket monokrom akan memperkuat pengolahan bidang tersebut.

2. Maket *Full Colour*

Jenis penyajian maket presentasi, yang menggunakan warna sesuai dengan warna yang direncanakan untuk objek bangunan aslinya, biasanya digunakan dalam presentasi final atau pameran yang melibatkan orang awam atau calon pembeli. Maket *full colour* sangat sering dijadikan sebagai alat untuk menawarkan bangunan pada sebuah perusahaan pengembang. Dengan maket *full colour* calon pembeli dapat seperti apa bangunan yang ditawarkan oleh si pengembang apabila telah benar-benar dibangun nanti.

Dilihat dari skala yang digunakan, maket juga mempunyai beberapa jenis atau macam diantaranya :

1. Maket *Siteplan*

Maket yang dibuat dengan skala perbandingan yang cukup kecil (1 : 1000, 1 : 500, 1 : 200), dibuat untuk

menampilkan situasi kawasan yang sedang dikerjakan.

Misalnya maket siteplan sebuah kawasan perumahan.

2. Maket bangunan

Maket yang dibuat dengan skala perbandingan yang cukup baik untuk dapat menampilkan massa bangunan dan artikulasi eksteriornya skala (1 : 100, 1 : 50)

3. Maket *Mock-Up*

Maket yang dibuat dengan skala perbandingan yang cukup besar (1 : 20, 1 : 10) biasanya dibuat untuk menampilkan rancangan bangunan secara detail berikut dengan *furnishing*-nya. Maket interior biasanya merupakan maket *mock-up*.

Bahan yang dipergunakan untuk membuat maket sangatlah beragam, tergantung pada biaya dan kesan yang ingin ditampilkan oleh si perancang. Namun, ada hal-hal tertentu yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih bahan dasar, yakni bahan yang dipergunakan haruslah mudah diolah (dipotong, dibentuk, dilem), mempunyai kekakuan yang cukup, dan memiliki tekstur yang baik (tidak terlalu kasar).

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Zaimudin Khairi Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Indonesia tahun 2012 dengan judul Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur di Era Digital, pada penelitian tersebut dijelaskan tentang menelaah peranan media maket dalam presentasi arsitektur, atau lebih khusus lagi dibahas hubungan antara proses komunikasi yang menggunakan maket dengan hasil penyampaian informasi termasuk keuntungan maket sebagai media presentasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Retno Prihatiningsetyas fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya 2009 dengan judul Desain Maket Interior Surabaya Art Space sebagai Ajang Kreativitas dan Apresiasi, pada penelitian tersebut dijelaskan tentang pembuatan desain maket gedung baru yang diberi nama Surabaya Art Space, pada gedung ini nantinya terdapat berbagai macam fasilitas yang disediakan, diantaranya ruang pameran, galeri, auditorium, cafe, dan ruang audio visual. Pembuatan gedung baru tersebut dikarenakan salah satu gedung cagar budaya atau konservasi, balai pemuda Surabaya sebagai salah satu tempat seni di Surabaya tidak di desain secara maksimal

baik dari segi eksterior maupun interior. Oleh karena itu penelitian dilakukan dan diperlukan guna bertujuan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap seni budaya, sebagai salah satu tempat untuk mengapresiasi seni, mendesain dan memberikan karakter kuat pada desain interior dan menjadikan Surabaya Art Space sebagai salah satu tujuan wisata.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunaryo dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Ringan pada mata pelajaran IPA Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2009, pada penelitian tersebut media maket digunakan untuk membantu siswa Tunagrahita Ringan dalam memahami benda-benda dengan lebih nyata, penggunaan media maket ini juga dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menunjang dan meningkatkan keberhasilan, semangat serta motivasi belajar anak.

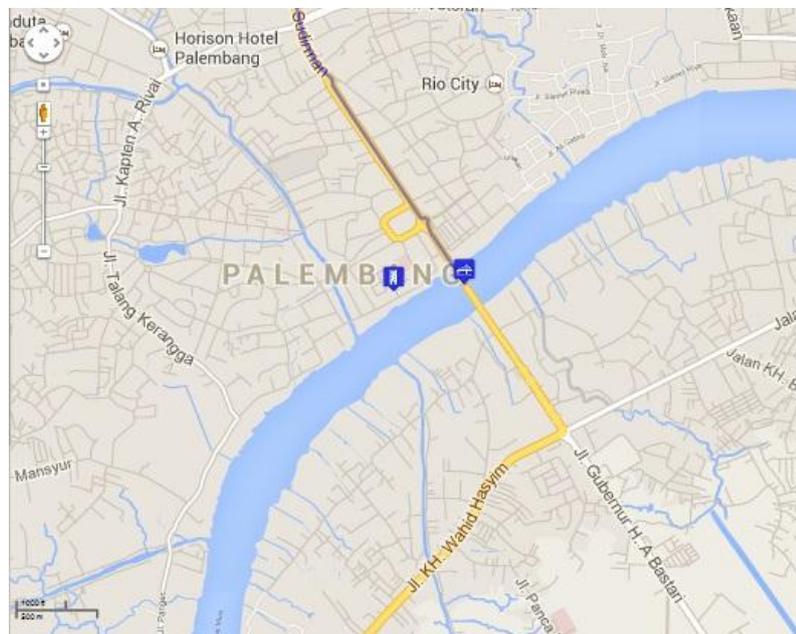
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1. Objek

Penelitian berlokasi di jembatan Ampera yang terletak di kota Palembang untuk bisa menuju dari bandara Sultan Mahmud Badaruddin II di jalan Tanjung Api-Api. dan obyek penelitian adalah jembatan Ampera, sungai Musi, Benteng Kuto Besak (BKB) dan sekitarnya, yang merupakan tujuan utama dalam pembangunan proyek desain maket ini.



Gambar 3.1 map data kota Palembang

3.1.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2013. Dan untuk mendapatkan data dan informasi yang mendukung proses penelitian ini, penulis melakukan penelitian langsung di kawasan yang menjadi tempat dan objek penelitian yaitu Jembatan Ampera, Sungai Musi, dan sekitarnya.

3.2. Jenis Data

Penulis menggunakan studi deskriptif. Jenis ini adalah dimana data yang berkaitan dengan masalah penelitian yang berasal dari buku-buku, serta sumber lainnya yang mendukung penelitian laporan tugas akhir ini. Dalam penelitian ini terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat dan meninterpretasikan kondisi sekarang kemudian melakukan evaluasi.

3.2.1. Data Primer

Menurut Umar (2004:99) Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, data ini memerlukan pengolahan lebih lanjut dan dikembangkan dengan pemahaman sendiri oleh penulis. Berikut hasil yang diperoleh penulis berdasarkan data pada *website* Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia:

Jembatan Ampera dibangun pada bulan April 1962, setelah mendapatkan persetujuan dari Presiden Soekarno. Pada awalnya, panjang jembatan ini 1.177 meter dan lebar 22 meter disebut jembatan Bung Karno. Secara resmi dibuka pada tanggal 30 September 1965 oleh Let. Jendral Ahmad Yani. Namun, setelah kekacauan politik pada tahun 1966, ketika gerakan anti-Soekarno berdegung kuat, jembatan itu berganti nama menjadi Jembatan Ampera. Bagaimanapun warga Palembang lebih suka menyebutnya "Proyek Musi".

Jembatan Ampera memiliki dua menara yang bisa diangkat sepanjang 63 meter. Jarak antara dua menara adalah 75 meter. Kedua menara tersebut memiliki dua pendulum, dengan berat sekitar 500 ton masing-masing. Bila bagian tengah jembatan diangkat, kapal dengan lebar 60 meter dan lebar maksimum 44,50 meter bisa lewat mengarungi Sungai Musi. Dan ketika bagian tengah jembatan ini tidak diangkat, tinggi kapal yang bisa lewat di bawah jembatan hanya sembilan meter di atas permukaan air. Sayangnya, pada saat ini, jembatan tidak dapat diangkat untuk alasan keamanan.

Benteng Kuto Besak adalah kebanggaan masyarakat Palembang karena merupakan benteng terbesar dan satu-satunya yang terbuat dari batu sebagai saksi perlawanan terhadap penjajah asing.

Dibangun pada abad ke 17, Kuto Besak merupakan warisan Kesultanan Palembang Darussalam yang memerintah pada 1550-1823. Benteng ini memiliki panjang 288,75 m, lebar 183,75 m, tinggi 9,99 m dan tebal 1,99 m, berfungsi sebagai pos pertahanan. Lokasi Benteng ini baik secara politik dan geografis sangat strategis karena membentuk pulau sendiri, berbatasan dengan sungai musi di sebelah selatan, sungai sekanak di sebelah barat, sungai kapuran di sebelah utara dan sungai tengkuruk di sebelah timur.

3.2.2. Data Sekunder

Menurut Umar (2004:99) Data sekunder adalah data yang diperoleh bersumber dari buku-buku dan sumber kepustakaan lainnya yang mendukung pembahasan dalam penelitian ini.

3.3. Teknik Perancangan

Dalam pembuatan proyek desain maket jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya ini teknik perancangan adalah dengan menentukan ukuran pada maket. Dengan menggunakan *software SketchUp* di dalam perancangan maket ini ukuran jembatan Ampera dan Benteng Kuto Besak (BKB) adalah :

Jembatan Ampera = Panjang : 1177 m, Lebar : 22 m, Tinggi 11,5 m

Skala yang digunakan 1: 2000

Benteng Kuto Besak Palembang (BKB) = Panjang : 188,75 m, Lebar = 183,75 m, Tinggi = 9,99 m, Tebal = 1,99 m

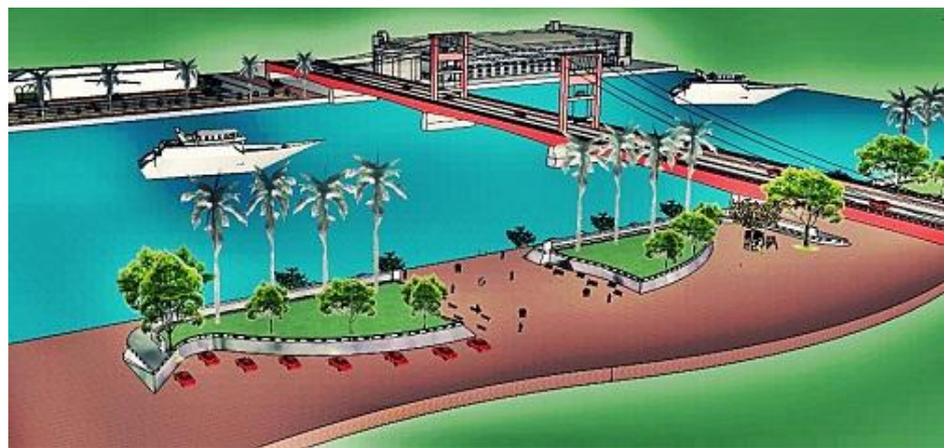
Skala yang digunakan 1 : 2000

3.3.1. Konsep Visual

Sebenarnya kota Palembang memiliki potensi di bidang pariwisata yang cukup baik, namun tempat wisata di kota Palembang kurang representatif dalam menonjolkan dan menarik wisatawan, masyarakat untuk berkunjung dan juga menjaga keindahan obyek wisata tersebut, jembatan Ampera, sungai Musi, Benteng Kuto Besak (BKB) dan sekitarnya salah satu contohnya, yang tidak dapat dijaga secara maksimal, dengan demikian guna meningkatkan daya tarik wisatawan, dan juga masyarakat terhadap pariwisata yang ada di kota Palembang diperlukan perubahan yang lebih baik dan menampilkan sesuatu yang baru.

Konsep visual yang ditampilkan dalam proyek pembuatan desain maket jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya ini dengan menampilkan desain yang lebih modern, seperti pembuatan taman wisata di sekitar jembatan Ampera, dan ruang rekreasi keluarga di sekitar Benteng Kuto Besak (BKB). Hal ini dikhususkan

untuk meningkatkan daya tarik pariwisata yang ada di kota Palembang dan memberikan solusi sebuah tempat hiburan kepada masyarakat. Selain itu dengan harapan dapat berkembangnya pariwisata yang ada di Palembang dapat mendatangkan keuntungan bagi kota Palembang itu sendiri, dengan demikian hasil pembuatan proyek desain maket sesuai dengan harapan yang ada dan mampu memenuhi kebutuhan.



Gambar 3.2 konsep visual desain maket

3.3.2. Konsep Huruf

Konsep huruf / tipografi yang digunakan dalam pembuatan desain maket ini adalah dengan menggunakan tipografi / huruf Arial Black, jenis ini termasuk kedalam Aksara Block yang memiliki ketebalan stroke yang sangat menyolok. Biasanya dipergunakan untuk penulisan

judul, selain ketebalannya, jenis aksara ini sering kali menonjolkan sifat artistik dan unik.

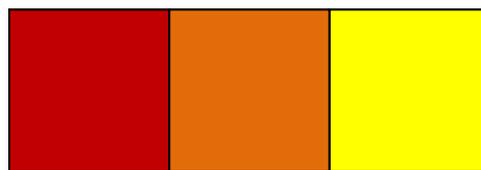
3.3.3 Konsep Warna

Warna-warna yang diterapkan pada perancangan desain maket ini yaitu :

a. Warna Hangat (*Warm Colour*)

Warna hangat (*Warm Colour*) meliputi merah, oranye, kuning, dan variasi dari ketiga warna tersebut. Warm colour adalah warna api, daun di musim gugur, matahari terbit dan terbenam, dan umumnya mencerminkan energi, gairah, dan positif.

Warna hangat terdapat pada Jembatan Ampera, dan tekstur jalan.



Gambar 3.3 warna hangat (warm colour)

b. Warna Dingin (*Cool Colour*)

Warna dingin (*cool colour*) meliputi warna hijau, biru, dan ungu.

Lebih tenang dibanding *warm colours*, *cool colour* adalah warna

malam, air, alam, dan biasanya menenangkan, santai, dan agak pendiam.

Warna dingin terdapat pada sungai Musi, dan berbagai pepohonan.

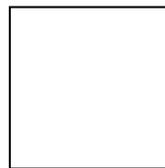


Gambar 3.4 warna dingin (*cool colour*)

c. Warna Putih (*White Colour*)

Warna putih terdapat di ujung spektrum warna hitam. Tapi seperti hitam, dapat bekerja dengan baik dengan hampir semua warna lain. Warna putih mempunyai makna kemurnian, kebersihan, dan kebajikan.

Warna putih terdapat di warna Benteng Kuto Besak (BKB) dan warna pada kapal.



Gambar 3.5 warna putih (*white colour*)

3.4. Alat & Bahan

3.4.1. Alat

Dalam pembuatan dan perancangan proyek maket ini penulis menggunakan *software Google SketchUp* yang merupakan salah satu dari sekian banyak software yang berfungsi untuk membuat gambar 3D (3 dimensi). *SketchUp* digunakan dibidang arsitektur, sipil, pembuat film, pengembang game, desainer grafis, bahkan ilustrator untuk menciptakan gambar 3d sesuai kebutuhan. Kelebihan *software SketchUp* adalah mudah digunakan oleh siapapun tanpa harus menguasai teknik-teknik yang rumit dan penuh perhitungan. Selain itu *software* ini tersedia dalam versi gratis yang dapat didownload. Versi gratis ini pun tidaklah mengecewakan karena memiliki banyak fungsi yang memungkinkan kita untuk membuat gambar dengan kualitas baik dan kerumitan cukup tinggi. Keunggulan lain adalah output yang dapat dihasilkan *SketchUp* dapat kita ubah menjadi beraneka ragam karakter gambar. Mulai dari gambar 2D *vector*, 3D realistis, ataupun gambar yang sangat menyerupai sketsa tangan.



Gambar 3.6 *software* yang digunakan *Google SketchUp Pro*

3.4.2. Bahan

Bahan yang digunakan adalah dengan menggunakan bahan yang mudah diolah (dipotong, dibentuk, dilem), mempunyai kekakuan yang cukup, dan memiliki tekstur yang baik (tidak terlalu kasar) :

Berikut bahan yang digunakan dalam pembuatan proyek desain maket jembatan ini adalah :

1. Kayu Racuk

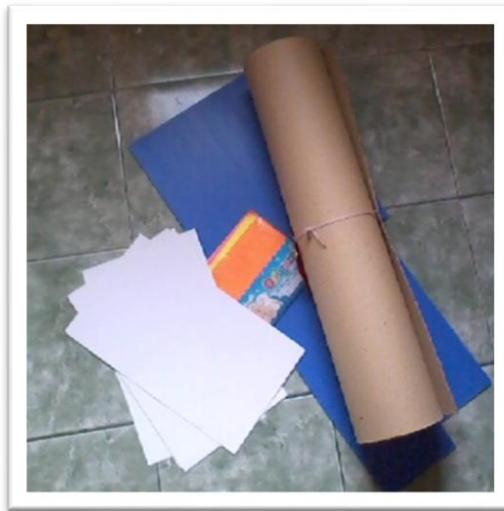
Kayu racuk digunakan untuk pembangunan objek jembatan Ampera, dikarenakan kayu ini sangat mudah dipotong dan dibentuk, dan memiliki tekstur yang halus.



Gambar 3.7 Kayu Racuk

2. Karton (atau berbagai kertas tebal lainnya)

Karton atau kertas tebal lainnya diletakan atau dipasang sebagai lantai atau alas yang rata pada maket.



Gambar 3.8 Karton (atau berbagai kertas tebal lainnya)

3. Berbagai macam alat tulis

Digunakan untuk pembuatan sketsa, dan digunakan untuk memperjelas letak garis dengan menggunakan berbagai macam alat tulis seperti pensil, bolpoin, pena dan spidol.



Gambar 3.9 macam alat tulis

4. Beragam jenis alat potong

Digunakan untuk memotong dan merapikan bentuk dalam pembuatan maket seperti gunting, jarum dan *cutter*.



Gambar 3.10 jenis alat potong

5. Beragam cat warna

Digunakan untuk menghasilkan warna pada desain maket, dengan menggunakan cat warna seperti cat poster.



Gambar 3.11 beragam cat warna

6. Beragam jenis bahan perekat

Digunakan sebagai perekat pada media maket, jenis lem yang digunakan adalah lem fox, lem putih dan sebagainya.



Gambar 3.12 beragam bahan perekat

7. Penggaris

Digunakan sebagai pengukur dan alat bantu gambar untuk menggambar garis lurus pada media maket.



Gambar 3.13 penggaris

Selain itu terdapat juga bermacam-macam aksesoris tambahan seperti mobil-mobilan, pohon-pohonan, rumput, kapal dan kaca digunakan sebagai penutup media maket atau sebagai memperindah tampilan maket, kaca nantinya disesuaikan dengan ukuran maket yang dirancang oleh penulis.

3.5 Tahapan Pengerjaan

Sebelum membuat maket perlu direncanakan skala yang akan dipakai. Skala yang digunakan dalam pembuatan maket ini adalah 1:2000, atau yang sering disebut dengan jenis maket *siteplan* yakni maket yang dibuat dengan skala perbandingan yang cukup kecil, dibuat untuk menampilkan situasi kawasan yang sedang dikerjakan. Dan berikut tahapan pengerjaan proyek desain maket yang dirancang penulis :

a. Rumput

Gambar 3.14 rumput pada maket

Serbuk gergaji / kayu digunakan sebagai bahan untuk rumput, dikarenakan tekstur atau bentuknya yang halus. Prosesnya adalah serbuk gergaji / kayu tersebut dicampur dengan pewarna makanan yang berwarna hijau, kemudian dimasukkan ke dalam air, setelah selesai serbuk tersebut akan berubah warna menjadi hijau, lalu dikeringkan.

b. Pohon

Gambar 3.15 pohon pada maket

Pembuatan pohon dengan menyiapkan kabel serabut (panjang sesuai skala tinggi pohon), pilin kabel hingga setengah panjang kabel, sisa kabel yang tidak dipilin dikembangkan seperti ranting2 pohon, kemudian ambil sabut-sabut hijau dari spon cuci piring, cabut terus sembari di letakan di ranting kabel hingga penuh menyerupai pohon.

c. Benteng Kuto Besak (BKB)



Gambar 3.16 hasil desain maket BKB

Pembuatan desain maket Benteng Kuto Besak (BKB) dengan menggunakan karton padi, dikarenakan karton tersebut cukup tebal dan kuat untuk pembuatan bentuk bangunan, karton dipotong sesuai dengan ukuran maket yang sudah ditentukan untuk Benteng Kuto Besak (BKB) yaitu panjangnya 35 cm, lebarnya 28 cm, tinggi 4 cm, dan ditambah luas tanah sekeliling bangunan. Setelah selesai tahapan selanjutnya adalah dengan mewarnai berbagai tempat ditambahi aksesoris lainnya seperti rumput, pohon, dan lain-lain.

d. Area Pasar 16 Ilir Palembang



Gambar 3.17 hasil desain pasar 16 Ilir Palembang

Dalam pembuatan desain pasar 16 Ilir Palembang, dengan mengambil konsep rumah tradisional Palembang yaitu rumah Limas, karton padi digunakan dalam pembuatan bentuk bangunan, dengan keseluruhan ukuran panjang area pasar adalah 35 cm, lebar 28 cm, dan untuk desain pasar sendiri memiliki ukuran panjang 22 cm dan lebar 16, warna yang digunakan adalah warna merah, coklat, dan ditambah dengan warna lainnya seperti warna pada Pasar 16 Ilir Palembang yang *full colour*. Selanjutnya dengan penambahan aksesoris lainnya seperti mobil, pohon-pohonan.

e. Taman wisata Jembatan Ampera



Gambar 3.18 hasil akhir desain taman wisata jembatan Ampera

Dalam pembuatan desain taman wisata Jembatan Ampera menggunakan karton Padi, dan berbagai kertas karton lainnya. Keseluruhan ukuran untuk taman wisata adalah panjang 35 cm dan lebar 28 cm, pada area taman wisata ditambah berbagai aksesoris lainnya seperti pohon, area permainan anak yang dibuat dengan menggunakan gabus (polyfoam), lilin malam, dan juga pasir warna.

f. Jembatan Ampera



Gambar 3.19 jembatan ampera sebelum hasil akhir



Gambar 3.20 hasil akhir jembatan Ampera

Dalam pembuatan desain Jembatan Ampera menggunakan kayu racuk, bambu, pewarnaan dengan menggunakan cat tembok, untuk panjang jembatan Ampera ukurannya adalah 58 cm, lebar jalan 12,5 cm, tinggi jembatan Ampera 22 cm, ukuran tengah ampera adalah 15 cm, ukuran ketinggian air 5 cm.

Cara pembuatannya :

- a. Kayu racuk dipotong beberapa bagian dengan menggunakan gergaji, dengan menentukan ukuran untuk keseluruhan jembatan Ampera yaitu panjang 58 cm, tinggi yaitu 22 cm, lebar jalan jembatan Ampera 12,5 cm.
- b. Selanjutnya meletakkan atau memasang berbagai bagian yang terpotong menjadi ukuran utuh untuk tiang pancang jembatan Ampera.

- c. Setelah mendapatkan beberapa bagian yang ditentukan tahapan selanjutnya adalah memberikan perekat atau lem kayu, lem putih pada bagian-bagian tersebut.
- d. Tahapan selanjutnya adalah memasang tiang pancang Ampera untuk bobot jembatan Ampera. Meletakkan tiang Ampera satu dengan tiang Ampera lainnya adalah 15 cm, dengan menentukan titik yang telah ditandai dengan spidol. Selanjutnya adalah memberikan lem kayu, dan paku untuk memperkuat tiang.
- e. Setelah tahapan tersebut selesai, selanjutnya adalah dengan melakukan pewarnaan pada jembatan Ampera, dengan menggunakan cat tembok dan sari warna. Untuk tiang jembatan Ampera warna yang digunakan adalah warna oranye ke merah-merahan, sementara untuk jalan jembatan Ampera warna yang dipakai adalah warna hitam.

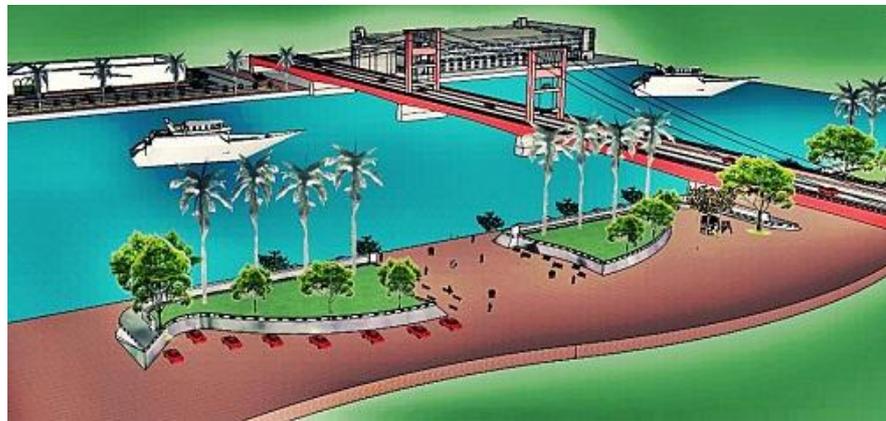
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis

Analisis adalah tahap penguraian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran obyek secara menyeluruh, analisis sangat diperlukan untuk memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang ada. Dalam pembahasan hasil analisis ini dikemukakan secara garis besar tentang analisis visual, analisis huruf dan analisis warna.

4.1.1. Analisis Visual

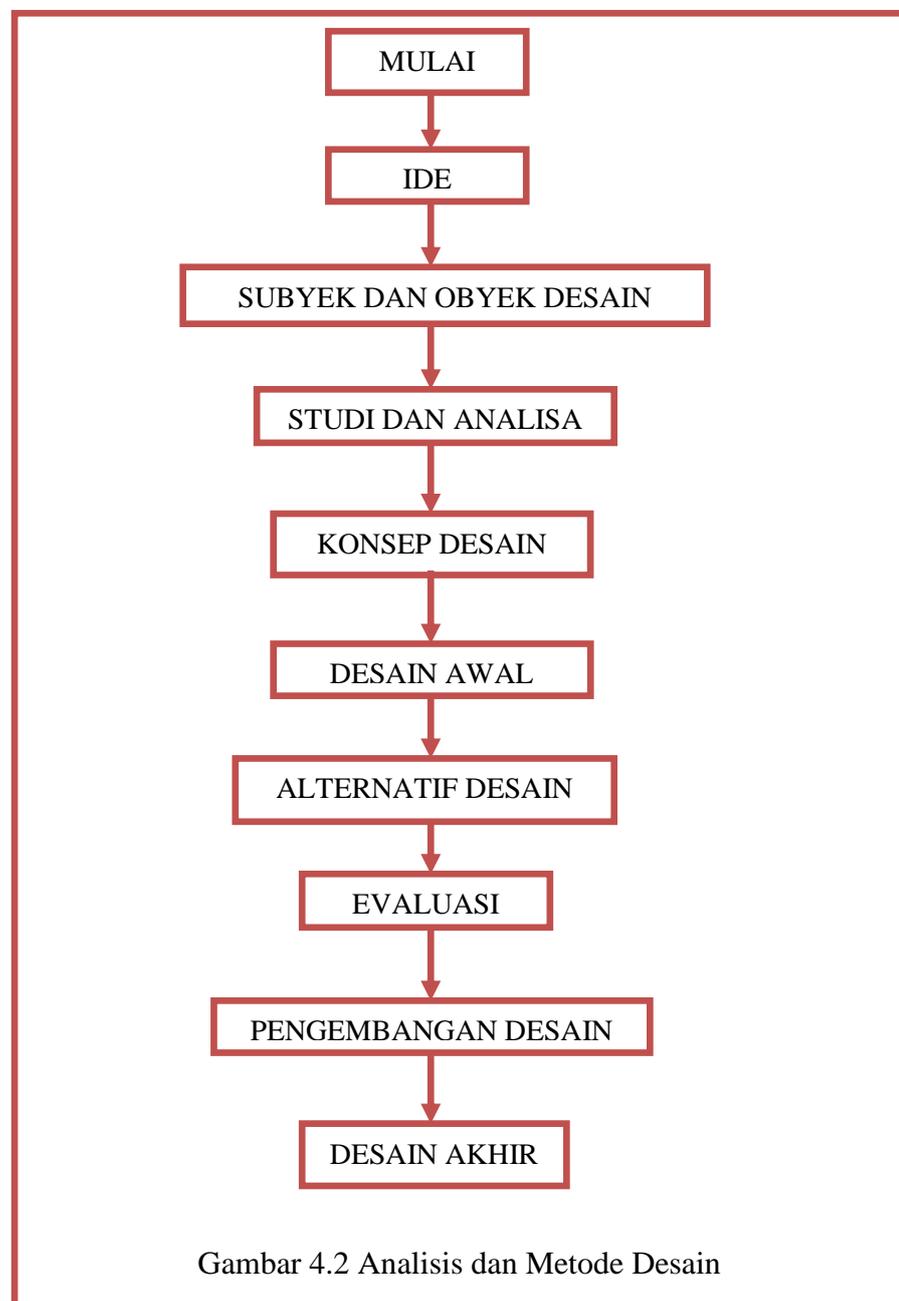


Gambar 4.1 visualisasi maket

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa tahapan yaitu menentukan konsep visualisasi/tampilan desain yang akan digunakan, kemudian membuat perancangan yang nantinya desain

tersebut merupakan desain alternatif yang akan dievaluasi dengan menyesuaikan kembali pada konsep desain dan obyek desain yang ingin ditampilkan. Merupakan keputusan desain yang paling akhir pada perancangan dan sesuai dengan tema dan konsep.

Berikut gambar bagan tentang analisis dan metode desain Prihatiningsetyas, D.A Retno (2009:13):



Keterangan :

a. Ide

Sebenarnya kota Palembang memiliki potensi di bidang pariwisata yang cukup baik, namun salah satu tempat pariwisata yang terkenal dan menjadi ciri khas kota Palembang yaitu jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya tidak representatif dalam menampilkan potensi pariwisata tersebut. Oleh karena itu latar belakang ide pembuatan dan perancangan sebuah proyek desain maket ini diperlukan bertujuan agar kawasan tersebut dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap pariwisata yang ada di kota Palembang. Dengan menampilkan sebuah tampilan wisata yang baru, lebih menarik, dan menjadikan sebuah tempat wisata yang berkelas dan nyaman.

b. Subyek dan obyek desain

1. Identifikasi masalah, jembatan Ampera dan sekitarnya merupakan salah satu kawasan yang memiliki potensi pariwisata yang cukup baik namun tidak dijaga dan didesain secara maksimal dan baik.
2. Tujuan dan manfaat yang diperoleh adalah menjadikan kawasan jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya sebagai tujuan wisata, selain itu, dengan berkembangnya

pariwisata di kota Palembang dapat mendatangkan keuntungan material bagi kota itu sendiri, karena dapat menjadi daya tarik bagi dunia pariwisata dan juga membantu pemerintah untuk memajukan bidang pariwisata.

c. Studi dan analisa

Pengumpulan data dan identifikasi obyek desain seperti data primer dan sekunder, data primer dilakukan dengan observasi baik secara langsung maupun tidak langsung, pengamatan secara langsung yaitu dengan mendapatakn data atau informasi secara langsung di lapangan, sedangkan pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung dilakukan dengan cara pengambilan gambar dengan foto. Selain itu menggunakan data sekunder yang diperoleh dari hasil studi literatur dari buku, jurnal, dan internet yang bersifat melengkapi data primer.

d. Konsep desain

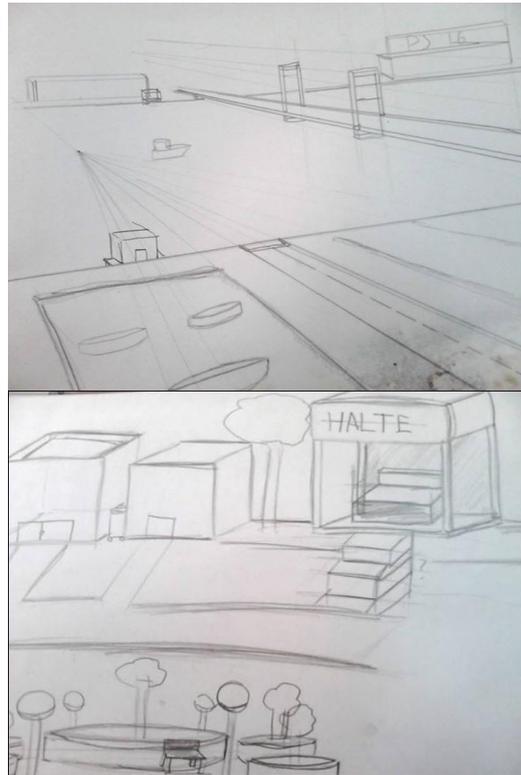
Pada tahap ini adalah dengan penerapan-penerapan unsur desain yang digunakan dalam pembuatan proyek desain maket ini seperti pemilihan warna, huruf, dan ukuran/skala, pada pemilihan warna yang digunakan adalah pengambilan warna asli dari obyek yang diteliti kemudian dijadikan

warna dasar dalam tampilan visual maket, sedangkan pada pemilihan huruf yang dipakai atau digunakan adalah jenis tipografi Arial Black dikarenakan menyesuaikan dengan obyek nyata pada tulisan pada Ampera di jembatan Ampera itu sendiri. Dalam menentukan ukuran/skala yang digunakan pada perancangan untuk desain maket adalah dengan mendapatkan informasi atau data mengenai spesifikasi asli ukuran jembatan Ampera, Benteng Kuto Besak (BKB), data tersebut didapatkan melalui data primer dan data sekunder pada obyek penelitian yang sebelumnya yang selanjutnya data tersebut diolah lebih lanjut untuk menentukan ukuran yang akan digunakan / dipakai pada ukuran maket, dengan cara melakukan perhitungan dengan membagi dan mengkalikan skala, dan ukuran asli guna mendapatkan ukuran yang sesuai pada bidang maket.

e. Desain awal

Setelah mendapatkan ukuran dan skala yang akan digunakan untuk media maket selanjutnya pada tahap ini adalah penerapan-penerapan desain dengan menggunakan *free-hand* dan *software sketchup 3D*, pada tahap desain awal ini diterapkan melalui *free-hand* atau sketsa tangan untuk mendapatkan gambaran tentang desain yang ingin ditampilkan sebelum desain tersebut diolah ke dalam *software*

yang digunakan yaitu *Google SketchUp 3D*. Berikut gambar desain awal dengan menggunakan sketsa tangan atau *free-hand*.



Gambar 4.3 desain awal dengan sketsa tangan

f. Alternatif desain

Dari penerapan desain, dikembangkan menjadi minimal 2 alternatif desain, yang selanjutnya akan melakukan evaluasi tampilan desain yang ingin ditampilkan pada desain maket.

g. Evaluasi

Setelah mendapatkan desain yang ingin ditampilkan untuk media maket, selanjutnya mengambil keputusan dari sebuah proses desain dengan memilih salah satu dari alternatif desain, dipilih salah satu yang lebih sesuai dengan konsep untuk diterapkan pada media maket.



Gambar 4.4 alternatif desain yang akhirnya digunakan

h. Pengembangan desain

Selanjutnya dengan mengembangkan desain yang terpilih, desain terpilih tersebut dikembangkan, jika terdapat kekurangan maka diperlukan penambahan atau perbaikan.

i. Desain akhir

Keputusan desain paling akhir pada perancangan sesuai dengan tema dan konsep yang ingin ditampilkan, setelah melalui berbagai proses tersebut dan mendapatkan hasil akhir desain selanjutnya diterapkan pada media gambar,

presentasi, *software sketchup* dan maket. Berikut hasil desain akhir untuk proyek maket pariwisata sungai Musi kota Palembang yang akan diterapkan pada media maket.



Gambar 4.5 desain akhir *Google SketchUp Pro*



Gambar 4.6 desain akhir maket

4.1.2. Analisis Huruf

Pada perancangan desain maket pemilihan huruf / tipografi yang dipakai atau digunakan adalah dari kelompok aksara Sans Serif (tidak berkait) yaitu jenis tipografi Arial Black sesuai dengan obyek nyata pada tulisan Ampera di jembatan Ampera itu sendiri.



Gambar 4.7 Jembatan Ampera tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 4.8 Jenis Tipografi Arial Black

Aksara Sans Serif adalah aksara yang tanpa Serif (garis kait), aksara tanpa kait ini memiliki sifat yang *streamline*, fungsional, dan kontemporer, dan pada perkembangannya aksara Sans Serif semakin banyak dibuat walaupun jumlahnya tidak

sebanyak aksara Serif. Alasannya, karena aksara yang tidak memiliki kait ini dirasakan kurang *legibly* dan *readable* jika dipasang pada baris-baris teks yang panjang, dan biasanya dijadikan judul-judul dari bab maupun subbab.

4.1.3. Analisis Warna

Warna yang digunakan adalah pengambilan warna asli dari obyek yang diteliti yang kemudian dijadikan warna dasar dalam tampilan visual maket, warna tersebut dikembangkan dan diselaraskan sesuai dengan konsep visual yang dipilih. Obyek tersebut adalah jembatan Ampera, dan Benteng Kuto Besak (BKB).

Warna Jembatan Ampera tiga kali berganti. Awal berdiri berwarna abu-abu. Tahun 1992 diganti kuning. Tahun 2002 menjadi merah hingga sekarang. Sedangkan warna pada Benteng Kuto Besak (BKB) adalah putih, sedangkan warna taman dan lain-lain disesuaikan dengan konsep visual yang ingin ditampilkan pada desain maket.

a. Warna Merah

Merah adalah warna yang digunakan untuk menarik perhatian. Ini adalah warna *warm* (warna hangat) dan warna yang energik dalam spektrum warna. Merah mempunyai mempunyai

karakter cinta, marah, kecepatan, keberanian, kekejaman, dan kemarahan.

b. Warna Putih

Putih adalah warna yang bisa dilihat ketika warna bersamasama dalam suatu area dengan keseimbangan sempurna. Putih menunjukkan makna penghormatan, kemurnian, kesederhanaan, kebersihan, damai, kerendahan hati, kecermatan, keadaan tidak berdosa, muda, musim dingin, kebajikan, dan perkawinan.

c. Warna Biru

Biru merepresentasikan kedamaian, tenang, reda, stabil, harmoni, kesatuan, kebenaran, kepercayaan, konservatif, keamanan, kebersihan, loyalitas, langit, air, dingin, dan depresi. Warna biru dapat “memberi perasaan damai, suhu tubuh rendah dan mengurangi hasrat”. Biru juga sering mengingatkan kepada warna keamanan global.

d. Warna Hijau

Hijau adalah warna yang sering disebut warna favorit. Hijau merepresentasikan alam, lingkungan, kesehatan, keberuntungan, pembaharuan, kemudaan, kekuatan, musim semi, kemurahan hati, kesuburan, iri dan kemalangan.

4.2. Perancangan

Perancangan desain maket ini menggunakan software *Google Sketchup 3D* yang merupakan sebuah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh Google. *Software* tersebut digunakan untuk membuat berbagai jenis model, desain rumah dan interior, kelebihan dari perangkat lunak yang satu ini adalah sangat mudah di gunakan dan model yang dibuat dapat diletakkan di *Google Earth* atau dipamerkan di *Google 3D Warehouse*. *Google SketchUp* dapat diekspor ke berbagai format 3D, termasuk format *Google Earth* (.kmz). Selain itu, *Google SketchUp* dapat digunakan untuk me nyimpan *screenshot* obyek ke format .bmp, .png, .jpg dan .tif

4.3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam pembuatan dan perancangan desain maket jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya dapat dikatakan bahwa media maket atau disebut juga model, yaitu sebagai media pembelajaran, dan sebagai penyampaian ide imajinasi visual tiga dimensi, yaitu media yang hanya dapat memperlihatkan rupa dan bentuk selain itu juga sangat membantu dan memahami dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai benda dengan lebih nyata dan penggunaan media maket juga dipercaya dapat meningkatkan kreativitas.

Berikut hasil dan pembahasan dari perancangan dan pembuatan desain maket pariwisata sungai Musi kota Palembang :

a. Jembatan Ampera

Jembatan Ampera pada media maket mempunyai ukuran panjang 58 cm, tinggi 22 cm, lebar jalan 12,5 cm, ukuran tengah 15 cm, dan ukuran ketinggian air 5 cm. warna yang digunakan adalah warna merah-oranye sesuai dengan obyek asli Jembatan Ampera itu sendiri, sementara pada tipografi / huruf pada Ampera menggunakan jenis tipografi Arial Black.



Gambar 4.9 Jembatan Ampera SketchUp Pro

b. Benteng Kuto Besak (BKB)

Benteng Kuto Besak (BKB) pada media maket mempunyai ukuran panjang 35 cm, lebarnya 28 cm, tinggi 4 cm. Warna pada Benteng Kuto Besak (BKB) adalah warna putih, tipografi yang digunakan adalah jenis Arial Black. Pada media maket pohon, dan taman di Benteng Kuto Besak ditambah sebagai salah satu daya tarik dan memberikan kawasan yang berbeda dari yang sudah ada.



Gambar 4.10 Benteng Kuto Besak SketchUp Pro

c. Taman Wisata Jembatan Ampera Sungai Musi

Desain taman wisata Jembatan Ampera, sungai Musi mempunyai keseluruhan ukuran yaitu panjang 35 cm dan lebar 28 cm, pada area taman wisata dibuat sebagai tempat rekreasi keluarga dengan berbagai tempat seperti permainan anak-anak, area santai keluarga, ditambah dengan perpohonan yang indah, wisatawan juga dapat melihat keindahan jembatan Ampera dengan lebih dekat.



Gambar 4.11 Taman Wisata SketchUp Pro

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari pengumpulan data, dan pembuatan proyek desain maket ini dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Menyediakan tempat pariwisata dengan tampilan yang lebih menarik, dan juga sebagai daya tarik utama sebagai salah satu tempat wisata di kota Palembang.
- b. Menjadikan kota Palembang khususnya jembatan Ampera, sungai Musi dan sekitarnya sebagai tujuan wisata.
- c. Mendesain eksterior taman wisata jembatan Ampera yang fleksibel dan memberikan karakter yang kuat.

5.2 Saran

Saran untuk masyarakat umum dan penelitian yang akan datang :

- Pada penelitian yang akan datang agar kualitas dan bobotnya dapat lebih baik, baik secara studi maupun desain.
- Menjadikan bahan untuk penelitian yang akan datang melalui pembahasan laporan tugas akhir ini.

- Agar dapat mendukung, memajukan, dan menghargai perkembangan desain grafis di Indonesia, khususnya di Kota Palembang.
- Dibutuhkan sebuah pusat desain yang berfungsi sebagai tempat informasi, promosi dan pameran karya yang akan ditawarkan kepada masyarakat, serta karya-karya seni dari sebuah lomba dalam bidang desain.

DAFTAR PUSTAKA

- 2007. *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Semarang: Penerbit ANDI.
 - 2013. *Website Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia*. [Online]. Tersedia: <http://www.indonesia.travel/id/destination/227/jembatan-ampera> [Sabtu 22 Februari 2014].
- Darsono, dan Edilius. 2004. *Manajemen Koperasi Indonesia*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Hakim, Abdul. 2010. *Statistika Deskriptif Untuk Ekonomi & Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Ekonisia.
- Husein, Umar. 2004. *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Khairi, Zaimudin. 2012. *Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur di Era Digital*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lubis, Irwansyah. 2010. *Menggali Potensi Pajak Perusahaan dan Bisnis Dengan Pelaksanaan Hukum*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mills, Chriss. 2012. *Merancang Dengan Maket, Panduan Studio Untuk Membuat dan Menggunakan Maket Perancangan Arsitektual*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Prihatiningsetyas, D.A Retno. 2009. *Desain Maket Interior Surabaya Art Space Sebagai Ajang Kreativitas dan Apresiasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman. E. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Sunaryo. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Ringan Pada Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Supriyono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalansutra.

