

MODUL PRATIKUM

MATA KULIAH

KAPITA SELEKTA (KVS 643)



Topik

MEMBUAT DESAIN BOOTH

Tim Penyusun:

Rudi Hedi Marwan, S.Sn., M.Ds



Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah KAPITA SELEKTA (KVS 643) yaitu Membuat Desain Booth, Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 8 Agustus 2018

Universitas Esa Unggul

Tim Penyusun

Modul Praktikum Kapita Seleкта (KVS 643)

DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	2
2	Daftar Isi	3
3	Tujuan Instruksional	4
4	Sasaran Pembelajaran	4
5	Sumber Pembelajaran	4
6	Sumber Daya	5
7	Ruang Lingkup	5
8	Alat dan Kelengkapan	5
9	Pengendalian dan Pemantauan	5
10	Pelaksanaan	6

A. Tujuan Intruksional

Mahasiswa memahami mata kuliah Kapita Selekta(KVS 643) bagaimana membuat Desain Booth dengan cara:

- 1) Mampu menjelaskan proses Membuat karya Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk
- 2) Mampu merinci proses Tahapan/langkah-langkah Membuat karya Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk
- 3) Mampu menghasilkan kualitas Desain Booth yang sesuai dengan karakter produk
- 4) Mampu mewujudkan dalam bentuk karya Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk.

B. Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum mata kuliah Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 2 Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

C. Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

a. Buku Teks

1. Ilmu Konstruksi Struktur Bangunan, Heinz Frick, Puja L. Setiawan : 2001
2. Pengetahuan Pokok Mengenai Desain Pencahayaan. Mark Karlen : 2007
3. Architectural Graphic. Dk Ching : 2003

b. Narasumber:

1. Dosen mata kuliah
2. Para pakar dan ahli bidang Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk dalam desain komunikasi visual

D. Sumber Daya

a. Sumber daya manusia:

1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
2. Asistens dosen : 1 orang

b. Sarana dan Prasarana

1. Laboratorium/studio Grafika Gedung C Lantai 6 Desain Komunikasi Visual

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Desain Booth menggunakan berbagai alat serta bahan material yang sesuai dengan karakter produk meliputi penjelasan tentang:

1. Mendeskripsikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA
(DESAINPAMERAN/Desain Booth)
2. Mendeskripsikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth
3. Mendeskripsikan POSISI DESAIN DIANTARA ILMUPENGETAHUAN, POSISI DESAIN BOOTH
4. Mengidentifikasi Mengidentifikasi KONSEP DESAIN EXHIBITION/BOOTH
5. Mendeskripsikan METODE PERANCANGAN DESAIN EXHIBITION/BOOTH
6. Mendeskripsikan KOMPONEN KONSEP DESAIN EXHIBITION/BOOTH
7. Mendeskripsikan aspek dan daya tarik Desain Exhibition/Booth
8. Mendeskripsikan Jenis dan karakter material Desain Booth
9. Mendeskripsikan Pencahayaan / Lighting pada desain booth
10. Mendeskripsikan Tata Suara pada desain booth
11. Mendeskripsikan Memahami Client Brief, Maind mapping dan Creatif Brief
12. Mendeskripsikan Memilih Ikon Penting dalam pembuatan desain booth
13. Mendeskripsikan Membuat sketsa layout desain booth Pembuatan Maket
14. Mendeskripsikan Contoh-contoh karya referensi desain booth

F. Alat dan Kelengkapan

1. LCD, laptop, web, white board, kertas A3, pensil, penghapus, foto dan formulis asistensi tugas

G. Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 1

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth)

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 1

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menguraikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth) dengan benar dan lengkap.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth) dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth) sebagian

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth) dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak dapat Menguraikan secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN / Desain Booth)

Modul Pembelajaran secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN PAMERAN /
Desain Booth)

**Desain Komunikasi Visual
Universitas Esa Unggul**

**1.1 Presentasi Gambaran secara global perkuliahan KAPITA SELEKTA (DESAIN
PAMERAN/Desain Booth**

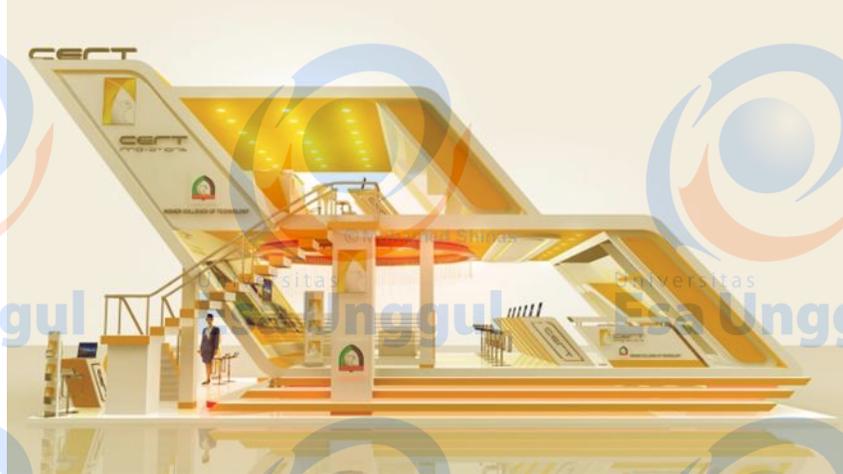
1. Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang Pengertian Desain Exhibition/Booth
2. Mahasiswa memiliki pengetahuan proses perancangan karya desain Exhibition/Booth dari wawasan dasar proses kreatif dari segi konsep Ide, Konsep Desain/Perancangan
3. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, teori kreatifitas baik secara rasional maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi Desain Exhibition/Booth
4. Memiliki kepekaan estetik dan kemampuan menciptakan Product Knowledge pada Dunia Desain Komunikasi Visual khususnya desain Exhibition/Booth.

Mahasiswa dapat memahami, mempunyai kemampuan dan berpikir mengungkapkan proses kreatif. Mengetahui tentang wawasan dan permasalahan dunia desain Exhibition/Booth, Definisi, Jenis, Fungsi, METODE PERANCANGAN DESAIN EXHIBITION/BOOTH. Mempunyai pemahaman tentang proses kreatif, konsep dan makna dibalik karya Desain Exhibition/Booth, mengetahui segmentasi pasar dari produk, wilayah pemasaran, serta mahasiswa mampu mengetahui Product Knowledge dari Desain Exhibition/Booth.

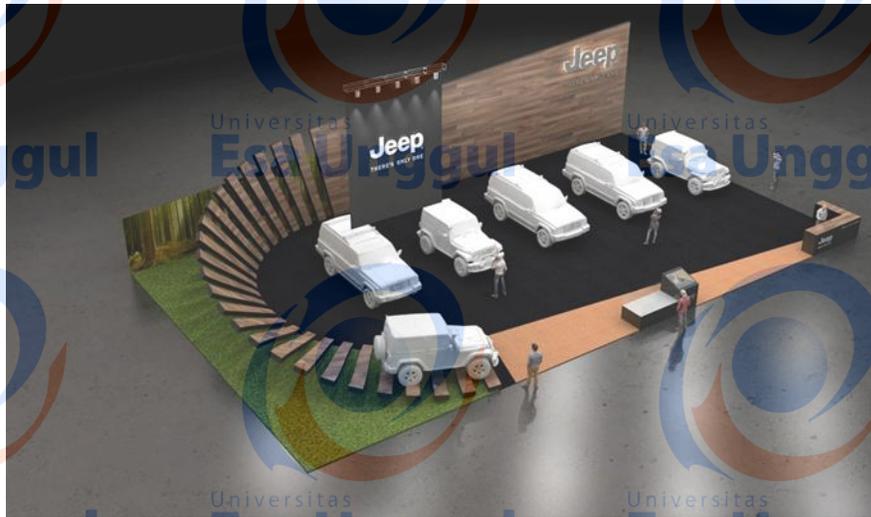
1.2 CONTOH DESAIN EXHIBITION/BOOTH



Gambar 2. Desain Booth Jumesrah



Gambar 3. Desain Booth CERT



Gambar 4. Desain Booth Jeep



Gambar 5. Desain Booth Audi

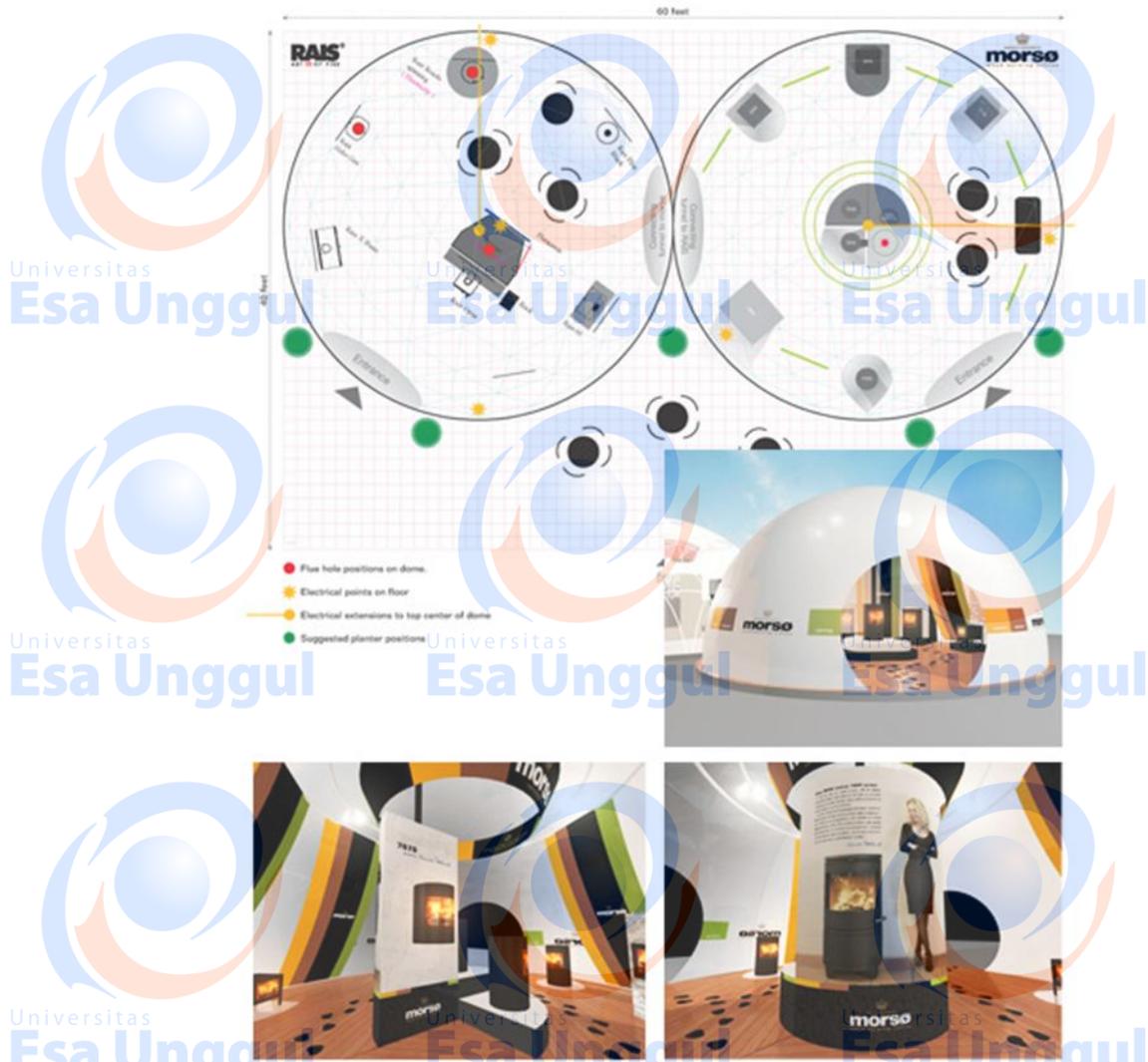


Gambar 6. Desain Booth King



Gambar 7. Desain Booth UNOPOBUE





Gambar 7. Desain Booth Morso

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN PERTEMUAN 2

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 2

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Modul Praktikum Kapita Selektta (KVS 643)

Menguraikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth dengan benar dan lengkap.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth sebagian

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak dapat Menguraikan Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth.

Modul Pembelajaran Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth

Desain Komunikasi Visual

Universitas Esa Unggul

2.1 Definisi, Jenis, Fungsi Desain Booth

2.1.1 Definisi Desain Exhibition / Booth.

Pameran diartikan sebagai penyajian visual dengan benda-benda dua dan tiga dimensi, dengan maksud mengkomunikasikan ide atau informasi kepada orang banyak (Sulaiman,1988). Pameran merupakan suatu usaha untuk memperlihatkan secara sistematis model, contoh, barang sesungguhnya, peta atau gambar pada suatu tempat tertentu dalam suatu urutan tertentu untuk menumbuhkan perhatian pengunjung. Dengan demikian, hampir segala jenis media dapat ditampilkan dalam pameran.

Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Pameran merupakan suatu bentuk dalam usaha jasa pertemuan. Yang mempertemukan antara produsen dan pembeli namun pengertian pameran lebih jauh adalah suatu kegiatan promosi yang dilakukan oleh suatu produsen, kelompok, organisasi, perkumpulan tertentu dalam bentuk

menampilkan display produk kepada calon relasi atau pembeli. Adapun macam-macam pameran tersebut adalah : *show, exhibition, expo*, pekan raya, *fair, bazaar*, pasar murah.

Kata *booth* sendiri berasal dari bahasa Inggris memiliki arti pojok, stan, kamar. *Exhibition Booth* Pameran yang merupakan salah satu kegiatan *Below the line promotion* bagi para produsen untuk mengkomunikasikan produknya, langsung dua arah antara produsen dan konsumen sehingga hasil yang didapatkan menjadi optimal.

Booth juga mempunyai arti “sebuah mini *stage* yang dilengkapi oleh beragam aksesoris yang digunakan sebagai ajang promo produk, jasa, maupun branding perusahaan pada sebuah *event* pameran /*exhibition*”. *Booth* biasanya dibuat untuk sekali atau dua kali *event* yang sifatnya musiman. Model dan desain *booth* tersebut disesuaikan dengan tema serta identitas perusahaan.

Exhibisi berasal dari kata *Exhibition* (Bahasa Inggris) mempunyai arti Tontonan, Pameran atau Peragaan.

Desain pameran adalah proses kolaboratif, mengintegrasikan disiplin ilmu arsitektur, desain grafis, teknik audiovisual, media digital, pencahayaan, desain interior, desain produk dan pengembangan konten untuk mengembangkan pengalaman penonton yang menafsirkan informasi, melibatkan *audience* atau konsumen dan mempengaruhi pemahaman mereka.

jenis Desain Pameran dilihat dari waktu serta tempatnya, yaitu:

1. Permanent Exhibition

Merupakan pameran yang biasanya memamerkan banyak karya yang masih terhitung koleksi. Pameran ini tak terikat oleh berapa lama waktu dan nyaris tak pernah tutup. Contoh pameran jenis ini adalah galeri seni, display product dan museum, sehingga tak memerlukan booth di sini.

2. Temporary Exhibition

Merupakan pameran yang biasanya diadakan di waktu khusus atau tertentu. diadakan satu tahun sekali. Adapun waktu maksimal untuk pameran ini biasanya selama satu bulan.

3. Travelling Exhibition

Menampilkan karya tertentu dan terikat oleh maksud, tujuan, serta rutinitas pelaksanaan. Pameran ini juga merupakan hasil kerjasama antar organisasi.

Umumnya, penyelenggaraan pameran ini setidaknya berlangsung selama 10 hari.

Pameran jenis inilah yang kerap menggunakan fungsi *booth*.

2.1.2 Fungsi Desain booth yaitu:

1. Sebagai ajang promosi dan pembangun Citra perusahaan
2. Membangun korespondensi yang lebih dekat dengan audience / konsumen
3. Sebagai perwakilan perusahaan
4. Efisiensi biaya

2.1.3 Pameran/event mempunyai 2 tujuan utama yaitu:

1. Membangun citra (branding) perusahaan
2. Menjual produk/jasa
3. Menjaga Loyalitas Konsumen terhadap produk / jasa dan perusahaan.
4. Membangun citra (branding) perusahaan

2.1.4 Media yang biasa dipergunakan dalam Pameran yaitu:

1. Media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan. Termasuk dalam kelompok ini adalah gambar, peta, infografik, bagan, foto dan poster. Berbagai macam papan seperti papan tulis, papan panel, papan magnet atau papan peragaan, merupakan media statis yang dapat dijadikan tempat dipasangnya media visual dua dimensi tersebut.
2. Media visual tiga dimensi. yaitu benda asli, model, barang contoh atau spesimen, mock-up atau alat tiruan sederhana, diorama, bak pasir dan lain-lain

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 3

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 3

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menguraikan Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth dengan benar dan lengkap.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth sebagian

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak dapat Menguraikan Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth.

Modul Pembelajaran Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth

**Desain Komunikasi Visual
Universitas Esa Unggul**

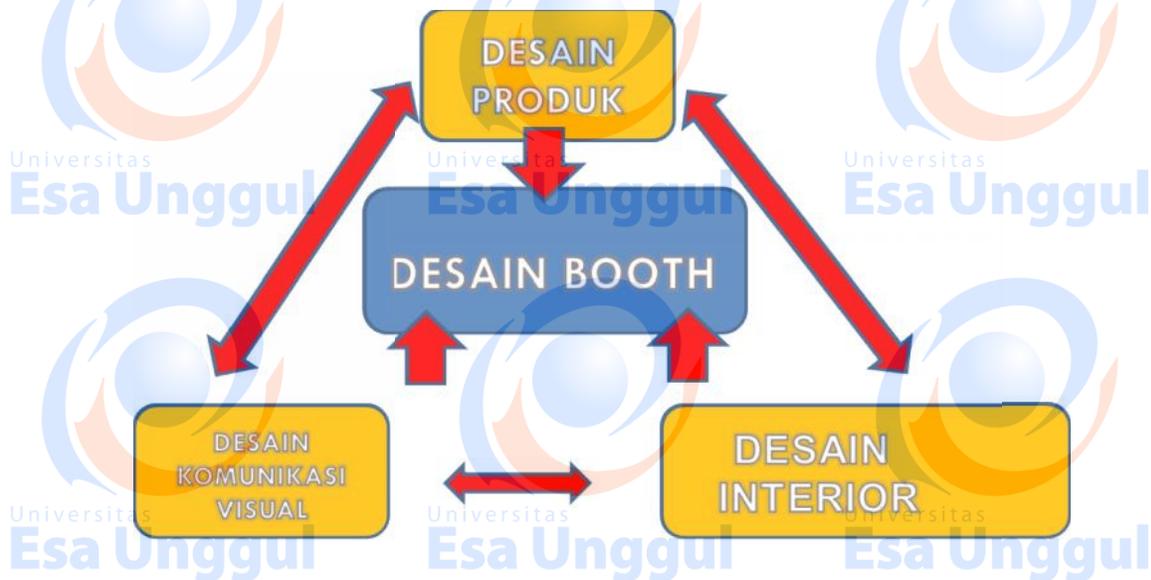
3.1 Posisi desain diantara ilmu pengetahuan, posisi desain booth.

3.1.1 Posisi Desain dalam Induk Keilmuan



Gambar 8. Posisi desain dalam induk keilmuan

3.1.2 Lingkup Keahlian Desain Booth diantara ilmu desain lainnya

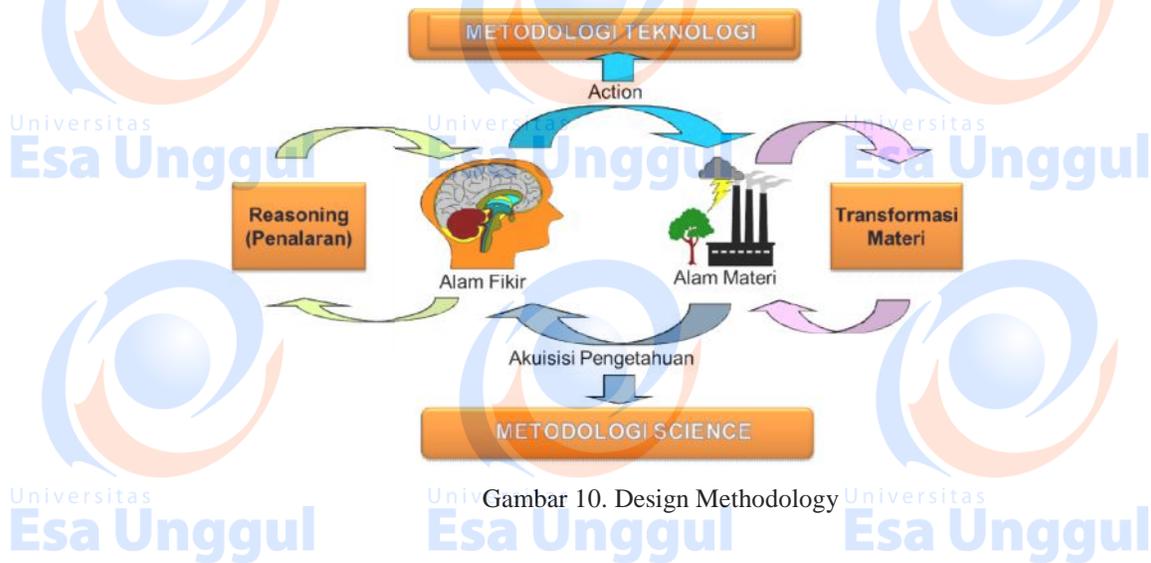


Gambar 9. Lingkup keahlian desain booth diantara ilmu desain lainnya

Ruang lingkup desain hampir dapat dikatakan tidak terbatas, krn desain meliputi segala macam aspek yang membutuhkan suatu pemecahan masalah. Namun secara umum terdapat 3 macam jenis desain yang didasarkan atas profesinya yakni Desain Prodak, Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior.

Modul Praktikum Kapita Seleкта (KVS 643)

3.1.3 Design Methodology



Gambar 10. Design Methodology

Desain sebagai sebuah proses kreatif ; merupakan pengejawantahan manusia sebagai pribadi-pribadi memiliki peran bagi peningkatan kualitas hidup sebagai mahluk sosial.



Gambar 11. Diagram proses kreatif

Alur diatas memperlihatkan bagaimana pola berpikir desain Dimanfaatkan oleh manusia-manusia kreatif berproses Kreatif untuk menghasilkan karya-karya kreatif, sebagai Bentuk atas berbagai pertanyaan dan permasalahan Dilingkungannya.

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 4

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 4

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menguraikan Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth dengan benar dan lengkap

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth sebagian

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak dapat Menguraikan Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth.

4.1 Mengidentifikasi Konsep Desain Exhibition / Booth

Konsep desain adalah ide di balik sebuah desain. Konsep ini yang akan mendasari logika, pemikiran, serta penalaran untuk bagaimana kita akan membuat desain. Konsep akan menyebabkan pilihan-pilihan dalam bentuk, warna, dan jenis. Dengan kata lain, konsep desain menjadi kerangka untuk semua keputusan dalam membuat karya desain.

Konsep desain adalah dasar pemikiran desainer didalam usahanya memecahkan tuntutan desain maupun problem desain. Pengertian konsep menurut Peorwadarminta; berasal dari kata bahasa latin yaitu *Conseptus* yang berarti tangkapan. Jadi konsep adalah hasil dari tangkapan atau hasil penerjemahan manusia, ketika dihadapkan pada sebuah tuntutan. Konsep adalah abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan. Istilah konsep berasal dari bahasa latin *conceptum*, artinya sesuatu yang dipahami. Aristoteles dalam “The classical theory of concepts” menyatakan bahwa konsep merupakan penyusun utama dalam pembentukan pengetahuan ilmiah dan filsafat pemikiran manusia.

Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Konsep dinyatakan juga sebagai bagian dari pengetahuan yang dibangun dari berbagai macam karakteristik (Wikipedia). Sedangkan Desain konsep merupakan hasil dari konsep desain itu sendiri. Dalam hal ini adalah desain konsep untuk ranah desain booth. Memang banyak karya desain booth monumental berasal dari sebuah konsep desain tertentu yang dituangkan dalam desain konsep. Desain konsep bisa berlanjut menjadi sebuah obyek yang bisa direalisasikan mungkin juga tidak. Ada kalanya sebuah desain konsep hanya bisa direalisasikan dengan berbagai kompromi-kompromi karena berbagai faktor seperti kendala struktur, kendala anggaran atau kendala teknis lainnya.

1. Urban/ Street concept design



Gambar 12. Konsep urban/street concept design

2. Pop Art concept design



Gambar 13. Konsep urban/street concept design

3. Desain Futuristik



Gambar 14. Konsep desain futuristik

Mendefinisikan masalah (arahan klient), memecahkan masalah, sebelum mengembangkan konsep, lihat pokok-pokok permasalahan arahan *klient/Klient Brief*. Penelitian dan Analisis (pola pikir *Out of The Box*) Setelah mendefinisikan macam-macam permasalahan untuk desain, maka tentukan pemecahan permasalahan tersebut. kita harus berfikir dan memulai proses generalisasi ide. Point-point analisis dibutuhkan untuk mengembangkan desain sebagai pemecah permasalahan.

1. *Culture* (budaya) karya/projek (Desain, Video, Fotografi, Web, *Packaging*, *Corporate Identity*, *Event*, Kampanye, dan lain-lain)

a. *Tangible* (nyata/berwujud) Seni literature, bangunan, furniture, pakaian, musik = material culture

b. *Intangible* (tak nyata/tidak berwujud) Pengetahuan, hukum, moral, *costms* = adat istiadat

2. Norma karya/projek (Desain, Video, Fotografi, Web, *Packaging*, *Corporate Identity*, *Event*, Kampanye, dan lain-lain)

3. *Lifestyle* karya/projek (Desain, Video, Fotografi, Web, *Packaging*, *Corporate Identity*, *Event*, Kampanye, dan lain-lain)

a. Pola hidup yang merefleksikan bagaimana orang menyediakan waktu, uang, dan energi

b. Menyatukan bagaimana orang menghabiskan waktu, uang, aktivitas, yang bernilai (values) sesuai keinginan (wants) dan kebutuhan (need)

4. Struktur Desain Struktur desain berkaitan dengan fitur-fitur fisik kemasan, dan terdiri dari 3 sub-dimensi: bentuk, ukuran, dan material.

a. Bentuk

Bentuk mempengaruhi proteksi dan fungsi keamanan dalam menyentuh, menuangkan, dan menyimpan (Smith, 1993) dalam (Cahyorini & Rusfian, 2013). Sedangkan menurut Nilsson & Ostrom (2005) dalam Cahyorini & Rusfian (2013) menyatakan bahwa bentuk yang lebih sederhana lebih menarik dari pada yang biasanya, dan persegi panjang lebih banyak disukai dari pada kotak.

b. Ukuran

Ukuran adalah measurement yaitu cara menilai jumlah objek, waktu, atau situasi sesuai dengan aturan tertentu.

c. Material

Material rangka booth dan stand pameran: Besi Hollow, Besi Siku, Besi Baja, Baja Ringan, Besi Plat Strip, Besi Pejal dll. Material dasar booth dan stand pameran: Papan Kayu, Multiplex, Multiple Density Fiberboard (MDF), Blockboard, Besi Baja, Lembaran Alumunium Lembaran dll. Sedangkan untuk

material aksesoris booth dan stand pameran lebih banyak lagi ragamnya, antara lain lighting, neonbox, led display dll.

5. Informasi Produk

Informasi produk dapat membantu konsumen dalam mengambil keputusan pembelian dengan lebih hati-hati. (Silayoi & Speece,2005).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa desain booth memiliki peranan cukup penting bagi suatu produk. Selain berfungsi sebagai promosi produk, desain booth juga secara tidak langsung menggambarkan jati diri produk itu sendiri. Dimensi-dimensi dari material memiliki peran masing-masing untuk menghasilkan desain booth yang baik dan menarik, karena semakin menarik desain booth tersebut maka semakin menarik perhatian para konsumen.

Ada enam butir pertimbangan bagi tata letak adalah:

1. Keseimbangan (balance) adalah penataan unsur-unsur desain untuk mencapai suatu kesan visual dengan penyebaran yang menyenangkan. Menimbulkan kesan mantap dan bahwa semua dikomposisikan sesuai tempatnya.
2. Titik pandang (focus) adalah menonjolkan salah satu unsur untuk menarik perhatian. Misalnya logo atau ilustrasi. Sebab bila ada dua buah elemen yang ditonjolkan akan ada 'perang' memperebutkan porsi dan pada akhirnya akan membingungkan konsumen.
3. Lawanan (contrast) adalah penggunaan warna yang sangat berbeda untuk menarik perhatian dan memudahkan keterbacaan maksimal, sehingga pesan dengan baik tersampaikan.
4. Perbandingan (proportion) adalah penggunaan ukuran yang serasi antara panjang, lebar, besar, kecil ataupun tebal tipisnya untuk mencapai perpaduan yang enak dilihat.
5. Irama (rhythm) adalah penataan sedemikian rupa antara logo, ilustrasi dan teks dalam urutan yang paling logis untuk memberikan alur keterbacaan sesuai dengan kebiasaan yang berlaku dalam urutan baca.
6. Kesatuan (Unity) adalah mutu keseimbangan, titik pandang, dan elemen-elemen lain yang digabungkan untuk pengembangan tampilan.

Setiap elemen harus mempunyai hubungan satu sama lain sehingga akhirnya menampilkan kesan kesatuan sebagai bentuk utuh yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

Peraturan umum dalam menentukan komposisi yang perlu dipertimbangkan:

1. Bentuk yang sederhana lebih disukai dari pada yang rumit
2. Bentuk yang teratur lebih memiliki daya tarik
3. Bentuk yang tidak seimbang tidak akan menyenangkan
4. Bentuk bujur sangkar lebih disukai daripada persegi panjang
5. Bentuk cembung lebih disukai daripada yang cekung
6. Bentuk oval atau bulat lebih disukai oleh wanita daripada segitiga atau bentuk yang bersiku, dan sebaliknya untuk pria. Tapi tergantung juga pada sifat produknya
7. Untuk daya tarik optimal jangan membagi dua desain tersebut misalnya oleh warna yang kontras karena secara keseluruhan kemasan akan terlihat lebih kecil dan membingungkan
8. Mata lebih senang bergerak horizontal, gerakan vertikal membosankan
9. Bentuk yang miring tidak disukai dan dihindari distorsi bentuk yang merugikan
10. Suatu ilustrasi yang terlalu dominan bisa menarik perhatian jauh dari hal-hal penting lainnya
11. Warna terang lebih mudah dilihat karena merangsang retina mata, dan menghasilkan gambar yang lebih besar
12. Warna hangat lebih menarik daripada warna sejuk, namun lebih tergantung pada produk dan situasi pemasarannya
13. Bagian penting yang ingin ditonjolkan terutama untuk teks panjang, sebaiknya berwarna gelap dengan latar belakang terang. Warna sebaliknya lebih sulit dibaca karena huruf akan terlihat lebih kecil, tapi apabila diperlukan gunakan teks yang pendek dan gunakan huruf yang tebal
14. Mata condong terpusat pada bagian sedikit di sebelah kiri dan ini posisi yang dominan, khususnya untuk sebuah simbol dan hal-hal yang penting sebaiknya ditempatkan di sebelah kiri
15. Secara keseluruhan, desain harus berbeda dengan produk pesaing
16. Jangan menonjolkan desain terlalu kuat untuk usaha menarik perhatian, menuntut perhatian terlalu berlebihan akan merugikan
17. Mata cenderung melihat lebih dulu sesuatu yang lebih besar

18. Konsumen melihat visual sesuatu kemasan dengan urutan warna, bentuk, penampilan, kemudian produk di dalam kemasan
19. Trend desain jangan terlalu cepat pudar, sebuah desain yang ketinggalan jaman bisa kehilangan penjualan, perubahan desain memang penting tapi jika terlalu sering akan kehilangan citra dari merek atau produk tersebut
20. Informasi harus sesuai dengan logika
21. Jangan hanya menggunakan komposisi hitam putih untuk desain kemasan
22. Informasi penting harus jelas terlihat bila kemasan dipajang
23. Jangan menggunakan tipe huruf yang memiliki tebal atau tipis yang terlalu kontras, khususnya untuk teks dengan poin kecil karena akan sulit dibaca.

4.3 Prinsip-prinsip desain tersebut menurut “Lori Siebert dan Lisa Ballard (Making a Good Layout,1992)”, yaitu:

1. Keseimbangan (*Balance*) adalah perbandingan berat tidaknya suatu gambar pada suatu layout. Daya yang membentuk keselarasan dan merupakan penilaian akhir dari suatu komposisi
2. Irama (*Rhythm*) adalah suatu pengulangan elemen gambar yang bervariasi. Suatu kelanjutan dan gerakan. Merupakan suatu hasil dari repetisi yang hanya bisa dirasakan.
3. Penekanan (*Emphasis*) adalah suatu unsur yang lebih ditekankan pada layout
4. Kesatuan (*Unity*) adalah wujud unsur desain yang disusun secara terpadu. Untuk mencapai suatu susunan komposisi dalam desain. Elemen–elemen gambar yang dipakai mempunyai persamaan visual
5. Komposisi (*Composition*) adalah suatu komponen atau unsur desain yang dipergunakan dalam perancangan komposisi adalah susunan beberapa benda atau bentuk yang ditata secara seimbang dan serasi serta memiliki kesatuan antara unsur-unsur desain tersebut
6. Keserasian / Keselarasan (*Compatibility*) adalah prinsip dari perwujudan suatu komposisi yang disusun berdasarkan suatu gagasan atau ide, sehingga menimbulkan suatu kesatuan yang organis.

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 5

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Metode perancangan Desain Exhibition / Booth.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 5

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menguraikan Mengidentifikasi Metode perancangan Desain Exhibition / Booth dengan benar dan lengkap

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan Mengidentifikasi Metode perancangan Desain Exhibition / Booth dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan Mengidentifikasi Metode perancangan Desain Exhibition / Booth sebagian

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan Mengidentifikasi Metode perancangan Desain Exhibition / Booth dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak dapat Menguraikan Mengidentifikasi Metode perancangan Desain Exhibition / Booth.

5.1 Metode perancangan Desain Exhibition / Booth

Perancangan merupakan perluasan dari perencanaan tapak dimana proses ini lebih menekankan pada seleksi komponen-komponen rancangan, bahan-bahan, struktur, tumbuh-tumbuhan dan kombinasinya sebagai pemecahan masalah terhadap kendala di dalam tapak (Laurie, 1994). Proses perancangan harus memberikan pemikiran yang logikal dan kerja tim yang baik dalam menciptakan sebuah desain, dapat memberikan informasi yang jelas tentang desain, memberikan solusi alternatif yang terbaik, serta menjelaskan solusi tersebut kepada klien (Booth, 1983).

5.2 Strategi Kreatif

1. Strategi Komunikasi

a. Fakta Kunci

- Anak-anak/bapak-bapak suka
- Perlunya pengetahuanuntuk anak-anak/bapak2
- Perlunya pengetahuan yang disajikan menarik, agar anak/bapak mau dan mempelajarinya

b. Masalah Yang Dikomunikasikan

..... cepat bosan, sehingga membuat suatu (..... pengetahuan) haruslah disajikan dengan unik dan menarik namun tetap informatif, agar dapat menambah pengetahuannya tetapi tidak cepat bosan tersebut.

2. Tujuan Komunikasi

3. Keyword

4. Mainmapping

5.3 Strategi Visual

1. Mood

2. Strategi Verbal (*headline, Subheadline, tagline, body copy*)

3. Strategi Visual

Modul Praktikum Kapita Selektta (KVS 643)

Ilustrasi Visual menggunakan ilustrasi sesuai dengan target, pemilihan cirrikhas objek menjadi ikon. Elemen estetis warna pemilihan warna akan didominasi oleh warna-warna apa saja, *Corporate color Layout* tertata rapi dan mudah terbaca, Proportions tipografi penggunaan font akan lebih fleksibel mudah terbaca dan *Corporate typography*.

5.3 Proses Desain

Tahapan Perancangan menurut Booth (1983)

1. Penerimaan proyek(*Project acceptance*)
2. Riset dan Analisis (*Research and analysis*)
 - a. Persiapan peta dasar
 - b. Inventarisasi dan
 - c. Analisis Wawancara dengan klien
 - d. Pengembangan program
3. Desain/perancangan (*Design*)
 - a. Diagram fungsi
 - b. Diagram hubungan tapak
 - c. Concept plan
 - d. Studi bentuk perancangan
 - e. *Preliminary design*
 - f. *Schematic plan*
 - g. *Master plan*
 - h. *Design developmen*
4. Gambar-gambarKonstruksi(*Construction Drawings*)
 - a. *Layout plan*
 - b. *Grading plan*
 - c. *Planting plan*
 - d. *Construction details*
5. Pelaksanaan (*Implementtion*)
6. Evaluasi Setelah Konstruksi (*Post-ContructionEvaluation Maintenance*)
7. Pengelolaan(*Maintenance*)

Modul Praktikum Kapita Seleкта (KVS 643)

Booth Model (1988)

- a. Project Acceptance
- b. Research/Analysis
- c. Concept (Planning-Design)
- d. Construction Drawings
- e. Implementation
- f. Post-Construction
- g. Evaluation
- h. Maintenance

Simonds Model (2006)

- a. Commissioning
- b. Research/Inventory
- c. Analysis-Synthesis
- d. Concept (Planning-Design)
- e. Construction
- f. Operation

5.4 Bagian Penting Proses Perancangan Lanskap

1. INVENTARISASI
2. ANALISIS
3. SINTESIS (pembuatan konsep hingga Site Plan)
4. DETIL KONSTRUKSI

Dari proses perencanaan/perancangan menurut Simonds dan Booth, dapat dilihat bahwa pada setiap proses terdapat bagian penting, yakni tahap: Hasil dari proses perencanaan/perancangan dikompilasi, dilaporkan dan dipresentasikan kepada klien untuk kemudian dilaksanakan (CONSTRUCTION).

5.5 Metode Perancangan

1. UNDERSTAND

Langkah penemuan latar belakang masalah dengan observasi keadaan dimasyarakat. Menemukan fakta-fakta baik yang positif maupun yang negatif sebagai dasar dari perumusan masalah.

2. DEFINE

Menemukan apa yang dibuat berdasarkan hasil temuan observasi sebelumnya. Setelah menentukan produk akhir perancangan, mencari data-data yang mendukung perancangan tersebut. Data yang diperlukan dikelompokkan menjadi beberapa bagian menurut sumber data dan proses pengumpulan data, diantaranya data lapangan, data pembandingan yang diperoleh dari hasil survey objek sejenis dan data literatur. Data yang diperoleh tersebut diolah dengan metode. Hasil sintesa kemudian menjadi dasar dari konsep awal objek perancangan.

3. IDEATE

Menemukan konsep awal mengenai objek yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan batasan yang ada. Mencari ide dengan membuat sketsa2 awal. Kemudian membuat beberapa alternatif desain yang memungkinkan untuk diwujudkan. Meminta pendapat dan diskusi untuk memilih beberapa alternatif desain terpilih.

4. PROTOTYPE

Mewujudkan salah satu hasil desain terpilih menggunakan skala kecil kemudian dilakukan evaluasi.

5. TEST

Mewujudkan desain prototype ke karya sebenarnya dengan perbandingan skala 1:1 untuk mengetahui apakah desain tersebut menjawab permasalahan yang ada

6. MODULAR BOOTH

Adalah booth yang menggunakan komponen terpisah yang dapat dipasang langsung dilokasi secara cepat. Ukuran standard dari ukuran ini adalah 3mx3m, namun dapat diperluas sesuai dengan kebutuhan. Konstruksinya menggunakan frame , fitting dan panel-panel untuk memudahkan pemasangan.

Ketentuan dalam mendirikan stand pameran telah ditentukan secara internasional oleh *International Association of Exhibitions and Event* (IAEE) tahun 2011. hal-hal yang diatur meliputi ketinggian *booth*, pemasangan *signnage*, pemasangan dan pemanfaatan *lighting*, ketentuan dan pengadaan *storage*, ketentuan lantai, dinding *plafond*, klengkapan atribut, ketentuan *display*, sirkulasi dalam *booth* dan *standard material*.

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Modul Praktikum Kapita Selektta (KVS 643)

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul