# **ABSTRAK**

Kurniawan, Denny 2019. Perancangan Infografis Interaktif Bagi Pengunjung Museum Singhasari Malang. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKI Malang. Dosen Pembimbing: Pujiyanto

Co. Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari

**Kata Kunci** : Infografis Interaktif, Museum Singhasari, Peninggalan Kerajaan Singosari

Museum Singhasari dibangun untuk memberikan pemahaman tentang peninggalan Kerajaan Singosari sehingga keberadaan Museum Singhasari memiliki potensi dan peluang dibidang pariwisata sejarah. Namun Museum Singhasari memiliki kekurangan dari segi tata desain pada penyajian informasi pada tiap koleksi Museum sehingga dibutuhkan suatu media yang memiliki daya tarik sekaligus menjadi informasi mengenai Museum Singhasari.

Karya akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan desain yang interaktif dan menarik sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun metode perancangan yang digunakan oleh penulis dimulai dari metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian di lanjutkan dengan metode analisis data dengan menggunakan analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Treatment) selanjutnya melakukan perencanaan media dan perencanaan kreatif. Dalam merancang media interaktif ini menampilkan layout, tipografi, photography dan warna yang menarik dan sederhana agar nantinya informasi tersampaikan dengan baik.

Dengan dirancangnya media interaktif ini diharapkan menjadi daya pikat sekaligus menjadi informasi mengenai Museum Singhasari.

# **ABSTRACT**

Kurniawan, Denny 2019. Interactive Infographic Design for Visitors Singhasari Museum Malang. Thesis, Design Study Program Visual Communication STIKI Malang. Supervisor: Pujiyanto Co.Supervisor : Adita Ayu Kusumasari

**Key Words** : Interactive Infographics, Singhasari Museum, The Legacy Singosari Kingdom

 Singhasari museum was building not only understand the legacy singosari kingdom but also singhasari museum has a strong and an opportunity in tour history. Yet singhasari museum has a lack of layouts in an information museum collection for want a media to have attention and information singhasari museum.

This last project aims to produce an interactive and attractive design so that information can be properly. Yet the design method used by the author starts from the method of collecting data through observation, interviews, and documentation. Then proceed with the data analysis method using SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, Treatment) and then media planning and creative planning. In planning this interactive media, it displays layouts, typography, photography, and colors that are attractive and simple so that later information is well.

By planning this interactive media, it is hoped that it will attract as well as become information about the Singhasari Museum.