

Perancangan Platform Galeri Virtual Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang Sebagai Ruang Pameran Digital

Muspita Sari^{1*}, Ary Leo Bermana²

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

¹muspitasari1812@gmail.com, ²aryberman90@gmail.com

Abstrak

Institut Seni Indonesia Padangpanjang secara konsisten menghasilkan karya seni rupa dan desain sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pelestarian budaya. Namun, karya-karya tersebut masih memiliki keterbatasan akses karena umumnya hanya dipamerkan melalui pameran fisik dengan jangkauan audiens yang terbatas. Hingga saat ini, Institut Seni Indonesia Padangpanjang belum memiliki *platform* galeri digital yang terintegrasi sebagai media pamer dan dokumentasi karya seni. Perancangan situs *platform* galeri digital ini bertujuan untuk memperluas distribusi karya seni, meningkatkan interaksi antara civitas akademika dan masyarakat, serta memperkuat citra Institut Seni Indonesia Padangpanjang sebagai institusi seni yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Platform ini diharapkan mampu menjadi media informasi, promosi, dan pelestarian seni budaya, khususnya seni dan budaya Minangkabau, di era digital.

Kata Kunci: galeri digital, karya seni, pameran digital, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

PENDAHULUAN

Institut Seni Indonesia Padangpanjang merupakan salah satu perguruan tinggi seni yang dikenal luas di Indonesia, terutama di kawasan Sumatera Barat. Fokus utama Institut Seni Indonesia Padangpanjang adalah dalam pengembangan ilmu serta praktik seni budaya, sehingga berperan penting dalam mempersiapkan seniman, desainer, dan praktisi seni yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai budaya lokal dan nasional. Setiap tahunnya, mahasiswa dan dosen di Institut Seni Indonesia Padangpanjang menciptakan beragam karya seni, yang meliputi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan. Karya-karya ini tidak hanya merupakan hasil proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sumbangsih terhadap pelestarian serta pengembangan budaya Indonesia.

Sayangnya, akses terhadap karya-karya seni ini masih sangat terbatas. Saat ini, karya-karya seni yang dihasilkan oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang seringkali hanya dipamerkan di ruang fisik, baik di kampus maupun di lokasi lain yang terbatas. Pameran fisik ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan audiens karena hanya dapat diakses oleh mereka yang hadir secara langsung. Hal ini menyebabkan karya-karya yang kaya potensi dan menyampaikan pesan budaya hanya dapat dinikmati oleh segelintir orang, yang pada gilirinya membatasi dampak dari karya-karya tersebut di Masyarakat. Padahal, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, terdapat peluang besar untuk memperluas jangkauan dan dampak dari karya-karya seni ini melalui berbagai Platform digital.

Hingga saat ini, Institut Seni Indonesia Padangpanjang masih belum memiliki situs *Platform* Galeri digital yang dapat diakses oleh pengguna media. Ini menjadi suatu kekurangan, mengingat banyak perguruan tinggi seni di dalam dan luar Negeri yang telah memiliki *Platform* Galeri digital untuk memamerkan dan mempromosikan karya-karya mahasiswa mereka. Sebuah situs *Platform* Galeri digital yang dirancang dengan baik dan menonjolkan beragam karya seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang tidak hanya akan meningkatkan visibilitas karya-karya tersebut di tingkat Nasional dan Internasional, tetapi juga akan memperkuat citra Institut Seni Indonesia Padangpanjang sebagai institusi yang peka terhadap kemajuan teknologi dan perubahan zaman.

Dengan adanya situs *Platform* Galeri digital, Institut Seni Indonesia Padangpanjang tidak hanya menyediakan *Platform* bagi mahasiswa untuk memamerkan kreasi-kreasi mereka, tetapi juga membuka peluang untuk mengangkat budaya Minangkabau dan kekayaan seni tradisional lainnya ke audiens yang lebih luas. Melalui inisiatif desain ini, diharapkan karya-karya seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang dapat dikenal oleh lebih banyak orang, baik di dalam maupun di luar negeri, sembari mendukung kemajuan seni dan budaya di era digital ini.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia Padangpanjang secara konsisten menghasilkan karya-karya kreatif dan inovatif setiap tahunnya. Berikut adalah beberapa data, fakta, dan fenomena terkait karya yang dihasilkan oleh FSRD ISI Padangpanjang:

Lomba Kreativitas Mahasiswa oleh HMJ Kriya Seni (2021), Pada 8 April 2021, Himpunan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni FSRD ISI Padang Panjang mengadakan lomba kreativitas dengan tema "Recycle Customize". Lomba ini bertujuan mengolah barang-barang usang menjadi benda baru yang unik dan bernilai artistik tinggi, serta menyalurkan kreativitas mahasiswa dalam mengolah limbah industry.



Pameran di Medan (2021), Pada 27–30 November 2021, FSRD ISI Padang Panjang bekerja sama dengan Universitas Negeri Medan (Unimed) mengadakan pameran seni rupa dan desain di Medan. Pameran ini menampilkan 50 karya seni dari dosen dan mahasiswa ISI Padangpanjang, serta karya dari dosen Unimed dan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh. Kegiatan ini juga mencakup workshop batik yang diikuti oleh 25 siswa dari berbagai SMA dan SMK di Medan.

Pameran Corporate Identity "Reborn" (2023), Pada 16-17 Juni 2023, mahasiswa DKV melaksanakan pameran corporate identity dengan judul "Regeneration Of Visual Identity (Re:Born)" di Fabriek Bloc, Kota Padang. Pameran ini merupakan hasil kolaborasi dengan 15 perusahaan anggota Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) Sumbar, di mana mahasiswa merancang identitas visual baru bagi perusahaan-perusahaan tersebut.

Pameran Seni Rupa dan Desain di Kota Batam (2024), Pada 19–21 November 2024, FSRD ISI Padangpanjang menggelar pameran bertajuk "Visual Art in Diversity" di Gedung Convention Centre SMKN 1 Kota Batam. Pameran ini menampilkan karya terbaik dari berbagai program studi, seperti Kriya Seni, Pendidikan Kriya, Desain Mode, Desain Komunikasi Visual, Fotografi, serta TV dan Film. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan ISI Padang Panjang kepada siswa SLTA di Kota Batam dan dihadiri oleh ratusan siswa yang antusias.

Dengan demikian, perancangan situs Platform galeri digital ini menjadi sangat penting dan strategis untuk memenuhi kebutuhan Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam mendistribusikan karya seni, meningkatkan interaksi antara komunitas akademik dan masyarakat, serta menguatkan posisi Institut Seni Indonesia Padangpanjang di bidang seni dan budaya melalui Platform digital.

METODE

Metode Penciptaan

Metode Penciptaan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan praktik desain yang sistematis dan terstruktur, yang dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan guna menghasilkan rancangan situs platform galeri digital yang berfungsi sebagai media pameran, dokumentasi, dan distribusi karya seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dilakukan di Institut Seni Indonesia Padangpanjang untuk mengidentifikasi kebutuhan media pamer digital. Wawancara melibatkan pihak FSRD, tim ICT, mahasiswa, dan masyarakat guna memperoleh gambaran kebutuhan serta kendala dalam pendistribusian karya seni. Selain itu, kuesioner disebarluaskan kepada 103 responden untuk mengetahui persepsi dan minat terhadap platform galeri virtual. Studi pustaka digunakan sebagai landasan teoritis dalam mendukung perancangan platform galeri virtual sebagai media pamer dan arsip digital karya seni.

Tahap Perancangan

Perancangan platform galeri virtual dilakukan melalui penerapan strategi verbal dan visual yang saling mendukung. Strategi verbal menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan komunikatif, dilengkapi dengan buku panduan terstruktur untuk membantu pengguna dalam mengakses dan memanfaatkan fitur platform. Strategi visual menerapkan desain antarmuka minimalis dengan tipografi yang mudah dibaca dan palet warna netral agar karya seni menjadi fokus utama. Struktur perancangan disusun secara sistematis, dimulai dari identifikasi permasalahan hingga tahap eksekusi desain.

Tahap Perwujudan

Perwujudan karya dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk platform galeri virtual berbasis website yang berfungsi sebagai ruang pamer, arsip digital, dan media distribusi karya seni mahasiswa serta dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Platform ini dirancang agar dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh masyarakat luas, serta memberikan peluang bagi pengkarya untuk mempublikasikan dan mengkomersialkan karya seni mereka. Sebagai media pendukung, digunakan beberapa bauran media promosi, antara lain video launching untuk memperkenalkan platform kepada publik, poster dan X-banner sebagai media informasi visual, serta merchandise berupa t-shirt dan stiker yang bertujuan memperkuat identitas platform sekaligus meningkatkan keterlibatan audiens.

Tahap Penyajian

Karya ini diwujudkan dalam bentuk pameran yang menampilkan berbagai media pendukung dari perancangan Platform Galeri Virtual. Media yang dipamerkan meliputi media pajang seperti poster, moodboard, dan banner media sosial berbasis web, serta media cetak berupa stiker dan t-shirt. Seluruh media ditata secara terstruktur agar informasi visual dapat tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengunjung pameran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *high-fidelity website* Galeri Virtual dilakukan setelah tahap perancangan *low-fidelity* selesai. Pada tahap ini, fokus utama diarahkan pada penyempurnaan tampilan visual, struktur informasi, serta kemudahan akses bagi pengguna. Desain antarmuka website dirancang secara terstruktur dan jelas agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan, khususnya terkait karya-karya mahasiswa yang ditampilkan.

Tampilan *website* disesuaikan dengan konsep visual yang telah ditentukan pada tahap perancangan sebelumnya, termasuk penerapan tipografi, warna, dan elemen visual yang konsisten. Selain itu, kategori-kategori minat seni disusun berdasarkan jenis karya dan program studi untuk memudahkan proses eksplorasi informasi. *Website* ini dirancang agar dapat diakses secara responsif melalui perangkat desktop dan tablet, sehingga tetap nyaman digunakan pada berbagai ukuran layar.

Penggunaan ikon visual diterapkan untuk memperkaya konten sekaligus membantu pengguna dalam memahami fungsi dan navigasi website. Hasil implementasi fitur dan desain ini menjadikan website Galeri Virtual sebagai sumber informasi dan referensi karya seni mahasiswa yang efektif, khususnya bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Berikut ditampilkan hasil akhir antarmuka website Galeri Virtual yang telah melalui tahap uji coba penggunaan.

Media Utama: *website Galeri Vrirtual*



Gambar 1

Hasil akhir *Website* Galeri Virtual
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Media utama adalah *website* Galeri Vrirtual yang dihadirkan untuk tampilan desktop. *Screen size* desktop: 1920x1080 pixel. *User Interface* pada media utama *website* mencakup visual foto dan ilustrasi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan sehingga lebih menarik, komunikatif bagi audiens, serta memudahkan audiens dalam memahami informasi dalam *website* Galeri Virtual. Dalam *website* ini menggunakan empat warna yaitu merah, putih, abu-abu dan kuning, namun warna merah dan abu-abu menjadi warna dominan dalam website untuk menghasilkan *interface* yang nyaman dipandang oleh pengguna.

Penggunaan tipografi sans serif dengan pemilihan font Poppins menjadi headline dan font Montserrat pada bodytext pada semua elemen *interface website* yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Menu yang tersedia pada *website* dimulai dari menu beranda, menu galeri virtual, dan tentang. Untuk mencapai *experience* yang baik bagi user agar mudah digunakan dan meningkatkan kepuasan user dalam mengakses tampilan website, penyusunan layout pada interface menjadi kunci utama. *Sequence* diterapkan dalam mengurutkan informasi dibaca oleh pengguna pada interface website Galeri Virtual. Bagian menu-mu diurutkan pada bagian tengah atas website, dan isian informasi di layout single column menampilkan konten utama dalam satu kolom vertikal sehingga pengguna cukup menggulir ke bawah untuk membaca dan mengakses website.

Bauran Media

a. Poster



Gambar 2

Poster 1

(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Tujuan utama poster ini adalah mengumumkan peluncuran Galeri virtual serta mendirikan audiens untuk mengakses melalui QR code yang terintegrasi dengan baik, menciptakan Kesan unity. Penggunaan warna merah yang dominan memberikan karakter formal dan elegan. Sedangkan warna kuning emas pada tulisan “*New Launch*” menciptakan penekanan yang kuat, untuk menyampaikan peluncuran website. Tipografi yang digunakan juga terbaca jelas dengan kontras yang baik terhadap latar belakang, sehingga mempermudah audiens memahami pesan dalam waktu singkat.



**Gambar 3
Poster 2**
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Poster ini berfokus pada pesan utama yaitu memperkenalkan Galeri Virtual sebagai satu Platform yang dapat melihat proses, konsep dan ekspresi seni. Secara visual poster ini memanfaatkan komposisi ruang yang terstruktur dengan baik, bagian atas berfungsi sebagai area informasi utama melalui headline yang jelas, dan mudah dipahami. Sementara bagian tengah hingga bawah diisi oleh visualisasi mockup website yang disusun secara tiga dimensi sehingga memberikan Kesan dinamis, modern dan interaktif.

b. Video *Launching*



**Gambar 4
Video Launching**
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Video launching singkat ini berdurasi satu menit ini akan menampilkan Informasi dan ajakan untuk mengunjungi Website Galeri Virtual untuk menarik lebih banyak perhatian khalayak. Didalam scene nya menggunakan latar abu-abu yang disesuaikan dengan style guide perancangan agar tetap menyatu dengan hi-fi website yang bergerak didalamnya, video ini dibuat untuk memperkenalkan peluncuran resmi website Galeri Virtual. Di awal video ditampilkan tulisan “Web Launching” sebagai pembuka.

Selanjutnya, video menampilkan berbagai tampilan antarmuka (UI) dari versi desktop yang bergerak dinamis untuk menunjukkan fitur-fitur utama dari website. Di bagian akhir, terdapat ajakan untuk mengakses website yang ditampilkan dengan barcode yang bisa langsung dipindai oleh penonton agar lebih mudah mengakses website. Dengan adanya video launching ini diharapkan mampu mendapat lebih banyak perhatian dari para pengguna.

c. Buku Panduan Penggunaan Website

Gambar 5
Buku Panduan Penggunaan Website
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Perancangan buku tutorial penggunaan website bagi pengguna merupakan Upaya sistematis untuk mempermudah proses pemahaman, navigasi, dan pemanfaat fitur *website* secara optimal. Buku ini dirancang sebagai media informatif, komunikatif dan mudah dipahami, sehingga pengguna tidak hanya mengetahui cara mengakses *website*, tetapi juga mampu mengeksplor seluruh konten dan fungsi yang tersedia. Dalam perancangan buku ini, struktur isi perlu disusun secara bertahap mulia dari pengenalan Platform, tujuan dan manfaat website, panduan masuk kehalaman utama, cara menggunakan menu navigasi, hingga penjelasan secara rinci setiap fitur yang ada. Penyajian informasi disajikan dalam teks, ilustrasi tampilan layer (screenshot), dan diagram alur agar pengguna mendapatkan pemahaman yang konkret. Bahasa yang digunakan dengan bahasa yang jelas, sederhana dan tidak terlalu teknis, sehingga dapat dipahami oleh berbagai kalangan pengguna. Buku tutorial ini berfungsi sebagai penghubung antara sistem digital dengan pengguna.

d. Instagram Story

Gambar 6
Instagram Story
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Video berdurasi 15 detik yang digunakan sebagai Instagram *Story* sebagai media iklan merupakan bentuk promosi yang memanfaatkan karakteristik platform, yaitu cepat, ringkas, dan langsung pada inti pesan. Dalam durasi singkat ini, tifografi dan gambar dibuat bergerak agar tidak monoton . disajikan secara padat dengan alur yang jelas membuka dengan visual yang kuat untuk menarik perhatian, menampilkan inti informasi atau highlight fitur website, dan diakhiri dengan tindakan bertindak klik tautan yang untuk mengunjungi website.

e. *UI Style Guide* Media Aplikasi



Gambar 7
Media pajang
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Ui style guide merupakan panduan atau pedoman dalam merancang suatu desain user interface. Yang mana akan mempercepat perancangan user interface dan akan menciptakan UI yang lebih konsisten. didalam nya memuat ketentuan penggunaan warna, tipografi, tataletak, ikon, wireframe, yang menjadi acuan dalam perancangan. Kehadiran style guide ini membantu memastikan bahwa setiap elemen visual memiliki kesatuan konsep sehingga memudahkan proses desain.

Sementara, media pajang beryupa mockup dairancang sebagai sarana untuk menampilkan visualisasi penerapan desain website dalam bentuk yang lebih nyata. Mockup digunakan untuk menampilkan bagaimana tampilan website ketika diimplementasikan pada berbagai perangkat, seperti laptop maupun smartphone.

f. X-Banner



Gambar 8
X-Banner
(Sumber: Muspita Sari, 2025)

Banner launching website ini menampilkan perancangan visual yang komunikatif dan terstruktur melalui pengolahan layout yang jelas, Bagian atas banner menampilkan logo institusi sebagai penguatan kredibilitas, diikuti judul “Launching Website Galeri Virtual” yang Ditempatkan dengan ukuran besar dan framing grafis yang membentuk fokus visual, sehingga langsung menarik perhatian audiens dan mengarahkan pemahaman bahwa ini adalah media pengumuman resmi. Bagian tengah menghadirkan teks blok deskriptif yang menjelaskan fungsi, manfaat, serta nilai penting galeri virtual sebagai media pameran dan arsip digital. Penyajian teks dengan paragraf yang rapi, warna putih pada latar merah tua, dan penggunaan shadow panel menciptakan keterbacaan yang baik sekaligus menambah kedalamannya visual.

Keberadaan QR Code ditempatkan berdampingan dengan teks sangat strategis karena langsung menghubungkan informasi dengan tindakan yang harus dilakukan audiens. Hal ini menunjukkan prinsip penekanan dan ajakan bertindak yang kuat. Visual laptop dengan efek halaman website yang “mengalir keluar layar” di bagian bawah memberikan kesan dinamis, modern, dan menggambarkan bahwa website memiliki konten yang kaya dan interaktif. Dari segi keseimbangan (balance), komposisi poster tetap stabil meskipun menggunakan elemen besar karena penempatannya simetris dan tertata. Kesatuan terlihat dari konsistensi warna merah maroon, tipografi yang selaras, ikon bergaya seragam, serta keselarasan visual dengan perpaduan rekayasa. Secara keseluruhan, banner ini berhasil memadukan fungsi informatif dan promosi secara efektif, menghadirkan tampilan yang profesional, menarik, dan mudah dipahami audiens.

g. Merchandise



Gambar 9
Sticker dan Baju
(Sumber:

Muspita Sari, 2025)

Merchandise ini dirancang sebagai bagian dari strategi promosi Website Galeri Virtual dalam bentuk produk yang fungsional sekaligus komunikatif. Merchandise yang terdiri dari baju dan stiker ini menggunakan mood dan elemen visual yang sama dengan tampilan layout website, sehingga mampu merepresentasikan identitas Website Galeri Virtual. Selain sebagai media promosi, merchandise ini juga berfungsi untuk meningkatkan daya tarik visual di mata masyarakat serta memperkuat citra dan konsistensi website yang modern.

KESIMPULAN

Perancangan sebuah *Platform* Galeri Virtual untuk Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Padang Panjang sebagai ruang pamer digital merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan teknologi, pergeseran cara menikmati karya seni, dan kebutuhan ruang apresiasi yang lebih terbuka dan luas. Platform ini sukses menawarkan alternatif pameran yang tidak terikat oleh batasan waktu atau tempat, sehingga memungkinkan akses bagi karya-karya seni mahasiswa, dosen, dan komunitas akademik oleh publik baik di dalam negeri maupun luar negeri. Dengan pendekatan galeri digital yang kontemporer, platform ini berfungsi tidak hanya sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai alat pendidikan, promosi kreativitas, dan penguatan citra institusi sebagai lembaga pendidikan seni yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Galeri virtual ini memainkan peran krusial dalam mendukung transformasi digital di kampus seni, memperluas jangkauan publikasi karya, serta membuka peluang kerjasama yang lebih luas dengan berbagai pihak. Galeri virtual ini juga berfungsi sebagai arsip digital yang terorganisir, sehingga karya seni yang dipamerkan tidak hanya bersifat sementara tetapi dapat disimpan untuk jangka waktu yang panjang sebagai jejak perkembangan kreativitas siswa dan inovasi. Dengan demikian, perancangan platform ini bisa dianggap sebagai sebuah inovasi yang relevan, futuristik, dan berkelanjutan, yang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga menyiapkan FSRD ISI Padang Panjang untuk terus beradaptasi dan bersaing dalam ekosistem seni digital global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi karya yang berjudul “Perancangan *Platform Galeri Virtual* Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang Sebagai Ruang Pameran Digital”.

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini Adalah untuk pembuatan skripsi karya dan laporan Tugas Akhir pada Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan memproleh gelar Sarjana Desain program studi Desain Komunikasi Visual. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan membantu dalam menyelesaikan skripsi karya ini. ucapan terima kasih penulis tujuhan kepada:

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Bapak Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Intitut Seni Indonesia Padangpajang.
3. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn. Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpajang.
4. Bapak Izan Qomarats. S.Sn., M.Sn Sekertaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang
5. Bapak Ferry Fernando S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Penasihat Akademi yang selama ini telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
6. Bapak Ary Leo Bermana, S.Pd., M.Sn selaku pembimbing yang telah menyempatkan waktunya untuk membimbing penulis dalam proses pembuatan karya dan penulisan skripsi karya.
7. Bapak Rajudin, S.Pd., M.Sn selaku penguji I yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan kritik, arahan dan saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini.
8. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn selaku penguji II yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan kritik, arahan dan saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini.
9. Bapak dan ibu Dosen Program studi DKV yang telah membekali penulis dengan beebagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
10. Staf Pustaka Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah membantu proses peminjaman buku untuk melengkapi data-data skripsi karya penulis.
11. Semua teman- teman yang telah terlibat dalam pembuatan karya yang nama nya tidak bisa disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriesain, (2023), “Apa itu Platform”, Opri Desain
- Danuri, M. (2019). “Perkembangan dan transformasi teknologi digital”. Jurnal Ilmiah Infokam, 15(2), 116-123.
- Lilah Nur Hasanah Al, (2024), “Pengertian pameran beserta fungsi, tujuan, jenis dan contoh pameran”, Nesabamedia
- Lesmono Ryan (2024), “Defenisi Studi Pustaka Menurut Para Ahli”,RedaSamudera.id
- Rada, (2024) , “Teknik pengumpulan Data” , dosenpintar sumber Referensi
- Salma, (2022) , Artikel Ilmiah: pengertian, fungsi,ciri-ciri dan Sistematika, depublish
- Si Ganteng (2024) “Pengertian Pameran, Tujuan, Manfaat, Jenis- Jenis, Unsur”, Onoini.com
- Sudiana, D. (2001). “Tipografi: Sebuah Pengantar”. Mediator: Jurnal Komunikasi, 2(2), 325-335
- Sutanto, R. P. (2022). “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra”. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 22(1), 41-51.
- Widuri, (2024), “Pameran media komunikasi antara perpustakaan dengan pengguna”, vol 28, no 2
- David Brewster (2021). “Teori Warna Brewster, Pengertian dan Kelompok Warnanya”. Diakses dari Kumparan .com
- Angriawan, F., & Hasugian, S. (2017). *Pengantar Teknologi Informasi*. Informatika, Bandung
- Aprilia, P. (2020, April 23). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. Niagahoster.
- Cusumano, M. A. (2010). *Staying power: Six enduring principles for managing strategy and innovation in an uncertain world*. Oxford University Press, pp. 65-67.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2nd ed.). Sage Publications
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta, hlm. 14.
- Khairunnisa, dkk. (2024) *Design Thinking: Teori, Aplikasi, dan Inovasi*. Depok: Rajawali Pers
- Lee, J. (2004). *Layout: Making It Fit*. Rockport Publishers
- Maryadi. (2000). *Pengertian Karya Ilmiah*. Dalam *Pembudayaan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: UMS Press.
- Myers, B. (1985). *Exhibition Design*. Whitney Library of Design, New York.
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. New Riders Press, Berkeley, California.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabetta. Hlm 51
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabetta. Hlm 194
- Swan, A. (2001). *Basic Design and Layout*. North Light Books.