

**LAPORAN KERJA PRAKTIK DINPORABUDPAR
BANYUMAS**

**MERANCANG PAMERAN VIRTUAL WAYANG
YANG ADA DI MUSEUM WAYANG BANYUMAS**



VIRA AULIA SABRINA

18105033

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2021

**LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI DINPORABUDPAR BANYUMAS**

**MERANCANG PAMERAN VIRTUAL WAYANG
YANG ADA DI MUSEUM WAYANG BANYUMAS**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**VIRA AULIA SABRINA
18105033**

Telah dipresentasikan pada

Mengetahui,

Pembimbing Lapangan
Praktik



**Drs. Asis Kusumandani, M.Hum
NIP. 19160504 198503 1 021**

Dosen Pembimbing Kerja



**Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIP. 21900007-3**

Mengesahkan,
Ketua Program Studi



**Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503**

SURAT KETERANGAN SELESAI KERJA PRAKTIK



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
**DINAS PEMUDA, OLAHRAGA,
 KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA**
 Jl. Dr. Socharso No. 45 Purwokerto Telp/Fax 0281 637 629

SURAT KETERANGAN

Nomor : 472-7 / 1113 / 12 / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ASIS KUSUMANDANI, M. Hum
 NIP : 19630405 198503 1 021
 Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda
 Jabatan : Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan
 Pariwisata Kabupaten Banyumas

Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : Vira Anisa Sabrina
 NIM : 18105033
 Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
 Universitas : Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan magang pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dari tanggal 09 Agustus s/d 17 September 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 30 September 2021

KEPALA DINAS PEMUDA, OLAHRAGA,
 KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
 KABUPATEN BANYUMAS



Drs. ASIS KUSUMANDANI, M. Hum
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19630405 198503 1 021

Tembusan :
 1. Arsip

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di Dinas Pemuda, Olahraga, kebudayaan dan Pariwisata (DINPORABUDBAR) Kabupaten Banyumas pada tanggal 9 Agustus 2021 sampai dengan 17 September 2021. Praktik Kerja Lapangan / Kerja Praktik yang telah penulis laksanakan dapat berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan dan Kerjasama dari segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis, baik dukungan secara moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn, selaku Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan semangat dalam pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan serta saran dan kritik dalam penyusunan laporan ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
3. Bapak Edi Siswanto selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing dalam menjalankan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.
4. Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
5. Seluruh karyawan DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan tanpa mengurangi rasa hormat kami.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan, penulis menyadari bahwa masih banyak kekeliruan yang jauh dari kata sempurna. Sehingga saran serta kritik dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga penyusunan laporan ini memberikan manfaat dan wawasan bagi semua pihak.

Purwokerto, 20 Desember 2021

Vira Aulia Sabrina

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PERUSAHAAN.....	ii
SURAT KETERANGAN SELESAI KERJA PRAKTIK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Tujuan penelitian	2
1.2 Batasan masalah.....	2
1.3 Manfaat penelitian.....	3
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Umum Perusahaan.....	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.3 Lokasi Perusahaan.....	5
2.4 Hasil Produksi	6
BAB III TUGAS KHUSUS.....	8
3.1 Ruang Lingkup Permasalahan.....	8
3.2 Dasar Teori.....	8
3.3 Hasil Pembahasan.....	13
BAB IV PENUTUP.....	22
4.1 Kesimpulan.....	22
4.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 PKL Bidang Kebudayaan.....	13
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta lokasi kantor berdasarkan google maps.....	6
Gambar 2.2 Event bagian kebudayaan.....	6
Gambar 2.3 Event bagian kebudayaan.....	7
Gambar 3.1 Objek Bahan Pembuatan Museum Wayang Virtual.....	15
Gambar 3.2 Import Objek ke dalam Software 3Sixty.....	15
Gambar 3.3 Pintu masuk museum.....	16
Gambar 3.4 Bagian depan museum.....	16
Gambar 3.5 Bagian depan ruang pameran.....	17
Gambar 3.6 Bagian Ruang pameran.....	18
Gambar 3.7 Bagian depan rumah lengger.....	18
Gambar 3.8 Taman museum wayang Banyumas.....	18
Gambar 3.9 Taman museum wayang Banyumas.....	19
Gambar 3.10 Taman museum wayang Banyumas.....	19
Gambar 3.11 Bagian Sumur Mas.....	19
Gambar 3.12 Area belakang taman.....	20
Gambar 3.13 Area belakang taman.....	20
Gambar 3.14 Area belakang taman.....	20