

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “**PERANCANGAN INSTALASI BUKU *JIWA YANG PATAH KARYA I NGURAH SURYAWAN***”. Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi syarat akademis guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa hambatan dan kesulitan yang dihadapi tidak akan dilalui dengan lancar tanpa bimbingan, bantuan, penyertaan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam segala proses pengerjaan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir, penulis ucapkan kepada:

1. **Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.**; selaku Kepala Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. **Bpk. Eston K. Mauleti, S.Sn., M.Ds.**; selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat kepada penulis.
3. **Bpk. Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom.**; selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi kritik serta masukan kepada penulis dari awal Pra Tugas Akhir hingga Tugas Akhir.
4. **Bpk. Wahyudi Pratama, S.Sn., M.Sn.**; selaku Dosen Co-Pembimbing dalam Tugas Akhir.

5. **Ibu Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., Bpk. Hady Soenarjo, S.Sn., M.Ds.;** selaku Dosen Co-Pembimbing dalam Pra Tugas Akhir.
6. **Bpk. Donny Ibrahim, S.Sn., M. IKom., Bpk. Drs. Winoto Usman, Bpk. Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds., M.Ds.;** selaku dosen penguji yang membimbing, memberi masukan dan turut menguji pada Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen Universitas Pelita Harapan yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.
8. **Bpk. I Ngurah Suryawan** yang telah membantu penulis mengumpulkan data untuk pengerjaan Tugas Akhir.
9. **Orang Tua, Akung & Bobo, Edward Samudra, Edeline Samudra, dan Eveline Samudra** yang senantiasa memberi dukungan moral, doa, dan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman dalam satu dosen pembimbing, Nerissa Arviana, Karin Florencia, Angie, dan Realino Marpaung, atas kebersamaan dan perjuangan melalui masa-masa pengerjaan Tugas Akhir.
11. Stephanie Alvionita, kakak kelas yang membantu penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
12. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam rancangan Tugas Akhir. Namun, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat dan menginspirasi bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 14 Juni 2021

Edwin Samudra



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN & PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Batasan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Perancangan .....	9
1.6 Manfaat Perancangan .....	9
BAB II TINJAUAN KONSEP DAN TEORI .....	11
2.1 Tinjauan Konsep .....	11
2.1.1 Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis .....	11
2.1.2 Gaya Kontemporer dan Seni Instalasi .....	14
2.1.3 Ilustrasi .....	24
2.2 Tinjauan Teori .....	31

2.2.1 Prinsip Desain .....	31
2.2.2 Elemen Desain .....	40
2.2.3 Teori <i>Gestalt</i> .....	52
2.2.4 Semiotika .....	63
2.2.5 <i>Storytelling</i> .....	67
2.2.6 Hierarki .....	69
2.2.7 Hierarki dalam Tipografi .....	73
2.2.8 <i>Grid System</i> .....	75
2.2.9 <i>Rule of Third</i> .....	80
2.2.10 <i>Affordance</i> .....	82
2.2.11 Tipografi .....	83
2.2.12 Antropometri .....	90
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>93</b>
3.1 Skema Perancangan .....	93
3.1.1 Riset .....	94
3.1.2 Pengumpulan Data .....	94
3.2 Waktu dan Tempat Perancangan .....	95
3.3 Analisis Data .....	96
3.3.1 Analisis Konten (Buku Jiwa Yang Patah) .....	96
3.3.2 Hasil Observasi .....	131
3.3.3 Target Audiens .....	139
3.3.4 Kesimpulan Analisa Data .....	141
<b>BAB IV STRATEGI PERANCANGAN .....</b>	<b>143</b>
4.1 Strategi Kreatif .....	143

4.1.1 Kata Kunci / <i>Keywords</i> .....	144
4.1.2 <i>Mind Map</i> .....	148
4.2 Strategi Media .....	149
4.2.1 Media Instalasi .....	149
4.2.2 Ukuran Instalasi .....	153
4.3 Strategi Visual .....	158
4.3.1 Gaya / <i>Style</i> Visual .....	158
4.3.2 Strategi Warna .....	159
4.3.3 Strategi Tipografi .....	163
4.3.4 Strategi Ilustrasi .....	166
4.3.5 <i>Grid System (Layout Instalasi)</i> .....	170
4.3.6 Tahapan Instalasi .....	172
4.4 Eksplorasi Desain .....	176
4.4.1 Tahapan <i>Visceral</i> .....	176
4.4.2 Tahapan <i>Behavioral</i> .....	181
4.4.3 Tahapan <i>Reflective</i> .....	199
4.4.4 Media Pendukung .....	200
4.5 Desain Akhir .....	204
4.5.1 3D Render <i>Mockup</i> Instalasi .....	204
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>212</b>
5.1 Kesimpulan .....	212
5.2 Saran .....	213
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>215</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>221</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Jiwa Yang Patah .....	4
Gambar 2.1 Instalasi <i>The Gates</i> .....	21
Gambar 2.2 Instalasi <i>10.000 Moving Cities – Same but Different</i> .....	24
Gambar 2.3 Penggunaan Ilustrasi Dengan Tema yang Berbeda .....	25
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Digital .....	28
Gambar 2.5 Contoh Vector Digital .....	29
Gambar 2.6 Contoh Gaya Realis .....	30
Gambar 2.7 Contoh Gaya Surealis .....	31
Gambar 2.8 <i>Unity</i> dalam Karya <i>Perfect Vehicles</i> oleh Allan McCollum .....	33
Gambar 2.9 Penekanan dalam Karya <i>Controller of the Universe</i> oleh Damián Ortega .....	34
Gambar 2.10 Proporsi dalam Karya <i>Karma</i> oleh Do Ho Suh .....	36
Gambar 2.11 Keseimbangan dalam Karya <i>Black Balloons</i> oleh Tadao Cern .	38
Gambar 2.12 Ritme dalam Karya <i>The Allegory Of 99 Wolves</i> oleh Cai Guo-Qiang .....	39
Gambar 2.13 Karya yang menggunakan garis vertikal, garis diagonal, dan ketebalan garis.....	41
Gambar 2.14 Pemakaian dimensi bentuk dalam Instalasi <i>Red Square on Cement</i> karya Georges Rouse .....	42
Gambar 2.15 Pemakaian pola dan tekstur dalasm vas karya Son Seock.....	43
Gambar 2.16 Pemakaian ruang dalam Instalasi <i>Infinity Room</i> karya Yayoi Kusama .....	45
Gambar 2.17 Pemakaian nilai dalam Instalasi <i>Uncertain Journey</i> karya Chiharu Shiota .....	46
Gambar 2.18 Roda Warna .....	49

Gambar 2.19 Karya Instalasi dengan Warna Hangat dan Warna Dingin .....	50
Gambar 2.20 Instalasi <i>Plexus</i> karya Gabriel Dawe .....	51
Gambar 2.21 <i>Closure</i> dalam Karya <i>Open Black Box</i> oleh Tom Friedman .....	54
Gambar 2.22 <i>Figure and Ground</i> dalam Karya <i>In Order To Control</i> oleh Nota Bene Visual .....	56
Gambar 2.23 <i>Good Continuity</i> dalam Karya <i>Revolver</i> oleh Jasper Niens .....	58
Gambar 2.24 <i>Proximity</i> dalam Karya <i>Gun Country</i> oleh Michael Murphy ....	60
Gambar 2.25 <i>Similarity</i> dalam Karya <i>I am Here</i> oleh Emmanuelle Moureaux .....	62
Gambar 2.26 Penggunaan ikon dalam Karya <i>Pumpkin (Yellow and Black)</i> oleh Yayoi Kusama .....	64
Gambar 2.27 Penggunaan simbol dalam Karya <i>Perspectives</i> oleh Chiharu Shiota .....	65
Gambar 2.28 Penggunaan indeks dalam Karya <i>New Angles</i> oleh Super Nature .....	66
Gambar 2.29 Tiga Cara Dasar Visual yang Mewakili Hierarki .....	70
Gambar 2.30 Penggunaan hierarki dalam Karya <i>Coupling</i> oleh Anthony McCall .....	72
Gambar 2.31 Pembagian <i>Head, Subhead, dan Body Copy</i> .....	74
Gambar 2.32 Penggunaan hierarki dalam tipografi dalam Karya <i>Artists For Education</i> oleh Steve Wolf .....	75
Gambar 2.33 Sistem <i>Grid</i> Pada Sisi Tiga Dimensional .....	76
Gambar 2.34 Peletakkan Elemen dalam Ruangan dengan Sistem <i>Grid</i> .....	77
Gambar 2.35 Sistem koordinat Kartesius yang menunjukkan garis horizontal yang membentang di sepanjang sumbu x dan garis vertikal yang membentang di sepanjang sumbu y .....	78
Gambar 2.36 Penggambaran <i>multicolumn grid</i> .....	79
Gambar 2.37 Penggunaan <i>grid system</i> dalam Karya <i>Me Too</i> oleh Andrea Bowers .....	80



Gambar 2.38 Penggunaan <i>Rule of Third</i> dalam Karya <i>The Persistence of Memory</i> oleh Salvador Dali .....	81
Gambar 2.39 Klasifikasi <i>Typeface Old Style</i> menggunakan Times New Roman.....	86
Gambar 2.40 Klasifikasi <i>Typeface Transitional</i> menggunakan Baskerville ...	86
Gambar 2.41 Klasifikasi <i>Typeface Modern</i> menggunakan Didot.....	87
Gambar 2.42 Klasifikasi <i>Typeface Slab Serif</i> menggunakan Rockwell .....	88
Gambar 2.43 Klasifikasi <i>Typeface Sans Serif</i> menggunakan Avenir .....	88
Gambar 2.44 Klasifikasi <i>Typeface Display</i> menggunakan berbagai macam <i>typeface</i> .....	89
Gambar 2.45 Ukuran proporsional manusia dalam melihat sebuah karya instalasi .....	92
Gambar 2.46 Ukuran jarak antar dua bahu manusia ketika berjejeran.....	92
Gambar 3.1 Bagan Susunan Tahapan Perancangan .....	93
Gambar 3.2 Grup <i>Mambesak</i> .....	118
Gambar 3.3 Grup <i>Mambesak</i> bersama rakyat Papua bernyanyi Bersama .....	120
Gambar 3.4 Almarhum Arnold Ap .....	123
Gambar 3.5 Dokumentasi Interaksi Audiens pada Karya Instalasi di <i>Wave of Tomorrow ID</i> .....	135
Gambar 3.6 Dokumentasi Interaksi Audiens pada Karya Instalasi di Moja Museum Jakarta .....	136
Gambar 3.7 Dokumentasi Interaksi Audiens pada Karya Instalasi di Yayoi Kusama di Museum Macan Jakarta .....	137
Gambar 3.8 <i>Moodboard</i> Target Audiens .....	141
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Kata Kontemporer .....	145
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Kata <i>Despair</i> .....	146
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Kata Modern .....	147
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i> Konsep Perancangan .....	148

Gambar 4.5 Sketsa Awal <i>Layout</i> Instalasi Mengular Tampak Atas .....	150
Gambar 4.6 Beberapa Opsi Awal <i>Layout</i> Instalasi Tampak Atas lainnya yang tidak terpilih .....	150
Gambar 4.7 Sketsa Awal <i>Layout</i> Instalasi Mengular Tampak 3D .....	151
Gambar 4.8 Sketsa Final <i>Layout</i> Instalasi Heptagon Tampak Atas .....	152
Gambar 4.9 Sketsa Final <i>Layout</i> Instalasi Heptagon Tampak 3D.....	152
Gambar 4.10 Hitungan Trigonometri dalam menentukan tinggi maksimal pada sebuah panel instalasi.....	153
Gambar 4.11 Sketsa perhitungan ukuran tinggi maksimal dan minimal peletakkan karya instalasi yang baik dan nyaman dilihat oleh audiens.....	154
Gambar 4.12 Sketsa ukuran bentuk instalasi tampak floor plan (atas) dan elevasi (bawah) .....	156
Gambar 4.13 Sketsa ukuran bentuk lima ruangan khusus tahapan <i>behavioral</i> .....	156
Gambar 4.14 Contoh instalasi yang menggunakan panel berbahan triplek karya M.S. Rau yang berjudul <i>Six Decades of Saturday Evening Post Covers</i> .....	157
Gambar 4.15 Contoh instalasi yang menggunakan panel berbahan reflektif .	157
Gambar 4.16 Contoh Ilustrasi Postmodernisme .....	158
Gambar 4.17 <i>Split Complementary</i> merah tua, biru tua, dan hijau neon di <i>Color Wheel</i> .....	161
Gambar 4.18 Warna-warna analogus yang tercipta, warna-warna monokromatik yang tercipta, warna-warna yang mayoritas terpilih .....	162
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i> contoh hasil pengaplikasian <i>gradient color mapping</i> .....	163
Gambar 4.20 Contoh <i>Typeface</i> Flat Earth Scribe dan Montserrat .....	164
Gambar 4.21 Hitungan perbandingan dalam menentukan ukuran teks minimal dalam instalasi .....	165
Gambar 4.22 Tabel skala <i>golden ratio</i> dengan basis 1.618 pt dalam <i>modular scale</i> .....	166

Gambar 4.23 <i>Moodboard</i> Ilustrasi Realis dan Surealis dengan <i>Hard Brush Painting</i> .....	167
Gambar 4.24 Kumpulan gambar karakteristik orang Papua .....	168
Gambar 4.25 Perbedaan muka orang Papua, orang NTT, dan orang Afrika ..	170
Gambar 4.26 Sketsa perhitungan layout <i>multicolumn grid</i> per panel instalasi dengan menggunakan <i>golden ratio</i> .....	171
Gambar 4.27 Sketsa elevasi ukuran per panel instalasi yang memiliki elemen tipografi .....	172
Gambar 4.28 Sketsa pembagian area tahapan instalasi menjadi <i>visceral</i> , <i>behavioral</i> , dan <i>reflective</i> .....	172
Gambar 4.29 Sketsa kasar pembuatan dan hasil akhir judul instalasi .....	177
Gambar 4.30 Sketsa ilustrasi menggunakan teknik <i>hard brush painting</i> dan <i>keyword despair</i> .....	178
Gambar 4.31 Hasil penggabungan judul teks dan ilustrasi yang menggunakan <i>gradient colors</i> serta pengukurannya menggunakan <i>golden ratio</i> .....	178
Gambar 4.32 <i>Top view Visceral</i> dan area penempatan pengenalan buku & esai pengantar .....	179
Gambar 4.33 Ilustrasi orang Papua yang sedang ketakutan .....	180
Gambar 4.34 Visualisasi elevasi stereotip-stereotip dari esai pengantar oleh Dr. Jaap Timmer menjadi tiga bidang .....	180
Gambar 4.35 Area penempatan ilustrasi & teks .....	181
Gambar 4.36 Ilustrasi Esai Satu .....	183
Gambar 4.37 Kertas Perjanjian New York Asli, kertas Perjanjian New York instalasi, ukuran komposisi kertas Perjanjian New York Instalasi .....	184
Gambar 4.38 Kondisi ruangan Esai Satu ketika pengunjung berinteraksi di dalamnya.....	184
Gambar 4.39 Referensi objek 3D kertas besar .....	185
Gambar 4.40 Ilustrasi Esai Dua .....	187
Gambar 4.41 Lantai Esai Dua ketika tanpa lampu UV (atas) dan ketika disorot lampu UV (bawah).....	187

Gambar 4.42 Sketsa konsep 3D objek pada Esai Dua.....	188
Gambar 4.43 Ilustrasi-Ilustrasi Esai Tiga .....	190
Gambar 4.44 Kondisi ruangan Esai Tiga ketika pengunjung berinteraksi di dalamnya .....	191
Gambar 4.45 Konsep objek 3D kubus emas dan kaca yang diikat oleh rantai hijau terang .....	191
Gambar 4.46 Ilustrasi Esai Empat .....	193
Gambar 4.47 Kondisi ruangan Esai Empat ketika pengunjung berinteraksi di dalamnya .....	194
Gambar 4.48 Ilustrasi Esai Lima .....	195
Gambar 4.49 Kondisi ruangan Esai Lima ketika pengunjung berinteraksi di dalamnya.....	196
Gambar 4.50 Ilustrasi Esai Enam .....	198
Gambar 4.51 Kondisi ruangan Esai Enam ketika pengunjung berinteraksi di dalamnya .....	198
Gambar 4.52 <i>Moodboard</i> contoh referensi panel yang terbuat dari kumpulan stiker <i>Post-It</i> .....	199
Gambar 4.53 Konsep panel instalasi di Tahapan <i>Reflective</i> .....	200
Gambar 4.54 <i>Mockup cover guide book</i> ketika ditutup dan dibuka .....	201
Gambar 4.55 <i>Spread</i> isi halaman-halaman <i>guide book</i> .....	202
Gambar 4.56 Hasil <i>print guide book</i> .....	203
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> 3D keseluruhan desain instalasi .....	205
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> 3D tahapan <i>Visceral</i> .....	206
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> 3D Esai Satu .....	207
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> 3D Esai Dua Ketika lampu UV dinyalakan .....	207
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> 3D Esai Tiga .....	208
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> 3D Esai Empat .....	209

Gambar 4.63 <i>Mockup</i> 3D Esai Lima .....	209
Gambar 4.64 <i>Mockup</i> 3D Esai Enam .....	210
Gambar 4.65 <i>Mockup</i> 3D Tahap <i>Reflective</i> .....	211



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Sketsa Awal Ilustrasi Per Esai .....	221
Lampiran 2	Judul Instalasi Awal .....	222
Lampiran 3	<i>Mockup</i> Awal Instalasi .....	222
Lampiran 4	Sketsa Konsep Awal Instalasi Baru Per Esai .....	224
Lampiran 5	Beberapa Sketsa Awal Ilustrasi .....	225
Lampiran 6	Hasil Awal Ilustrasi .....	226
Lampiran 7	Hasil <i>Mockup</i> Instalasi Sidang Visual .....	227

