

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas anugrah dan kebaikanNya penulis bisa menyelesaikan proyek akhir dengan judul “INTERPRETASI NOVEL BONSAI: *HIKAYAT SATU KELUARGA CINA BENTENG* DALAM RUPA TIPOGRAFI KINETIK.”

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan dukungan dari pihak lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini dengan baik

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Joy Penalosa dan Ibu Liance, yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. (Hon) Jonathan L. Parapak, M.Eng.Sc. selaku Rektor Universitas Pelita Harapan
3. Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas *School of Design* Universitas Pelita Harapan
4. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan
5. Ibu Ellis Melini S.Sn., M.T., dan bapak Christo Wahyudi Rahardjo, S.Sn. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II.

6. Bapak Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds., Bapak Chandra Djoko S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pendukung.
7. Shania Honora, Ronaldo Kilimandu, Jeffri Immanuel, S.Ds., selaku teman dekat yang mendukung dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap tulisan ini bisa bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata, selamat membaca skripsi ini. Tuhan memberkati. Terima kasih

Tangerang, 16 Juni 2021

Penulis



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Metodologi Yang Telah Penulis Lakukan</i> .....	10
Gambar 4.1 <i>Eksplorasi Kata Kunci</i> .....	39
Gambar 4.2 <i>Kata Kunci Visual Terpilih</i> .....	39
Gambar 4.3 <i>Relasi Setiap Kata Kunci</i> .....	40
Gambar 4.4 <i>Way In Way Out karya LiuBov</i> .....	41
Gambar 4.5 <i>Way In Way Out karya LiuBov</i> .....	42
Gambar 4.6 <i>Bagian Tengah Web DMC</i> .....	43
Gambar 4.7 <i>Bagian Bawah Web DMC</i> .....	44
Gambar 4.8 <i>Bagian Atas Web DMC</i> .....	44
Gambar 4.9 <i>Landing Pages Moon Rider</i> .....	45
Gambar 5.1 <i>Isi Setelah Landing Pages Moon Rider</i> .....	46
Gambar 5.2 <i>VR Moon Rider</i> .....	46
Gambar 5.3 <i>Metode Fragmenting &amp; Dissonant</i> .....	49
Gambar 5.4 <i>Impelementasi Metode Fragmenting</i> .....	50
Gambar 5.5 <i>Aset VR Raga dalam bentuk 2D</i> .....	50
Gambar 5.6 <i>Ekplorasi VR Raga</i> .....	52
Gambar 5.7 <i>Ekplorasi VR Raga</i> .....	55
Gambar 5.8 <i>Metode Combination, Volumetric, dan Skewing</i> .....	58
Gambar 5.9 <i>Implementasi Metode Volumetric dalam teks VR</i> .....	59
Gambar 6.1 <i>Eksplorasi 2D Flat sebelum ke dalam VR</i> .....	60
Gambar 6.2 <i>Eksplorasi Denah VR dalam bentuk 3D</i> .....	61
Gambar 6.3 <i>Eksplorasi Denah VR dalam bentuk 3D</i> .....	62
Gambar 6.4 <i>Eksplorasi VR Jiwa</i> .....	63
Gambar 6.5 <i>Eksplorasi VR Jiwar Revised</i> .....	64
Gambar 6.6 <i>Eksplorasi VR Jiwar Revised</i> .....	65
Gambar 6.7 <i>Axial System Configuration</i> .....	67
Gambar 6.8 <i>Eksplorasi VR Roh</i> .....	68
Gambar 6.9 <i>Eksplorasi VR Roh</i> .....	69
Gambar 7.1 <i>Eksplorasi VR Roh</i> .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Tabel Pembedahan Ekstrinsik dan Intrinsik</i> .....	32
Tabel 3.2 <i>Tabel Cerita Alternatif Melalui Unsur Intrinsik</i> .....	36
Tabel 3.3 <i>Tabel Cerita Alternatif Melalui Unsur Ekstrinsik</i> .....	36
Tabel 3.4 <i>Tabel Cerita Terpilih Melalui Tema Diskriminasi</i> .....	37



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Instalasi .....	6
2.2 Tipografi .....	6
2.3 Tipografi Eksperimental.....	7
2.4 Tipografi Kinetik .....	8
2.5 Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik.....	8
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>9</b>
3.1 Tahapan Perancangan.....	9
3.2 Waktu dan Tempat Perancangan .....	10
3.3 Analisis Data.....	10
<b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Creative Brief .....	38
4.2 <i>Keywords</i> .....	38
4.3 Studi Visual .....	41
4.3.1 Way In Way Out.....	41
4.3.2 WEB DMC (VR).....	42
4.3.3 Moon Rider.....	44
4.4 Eksplorasi Desain .....	46
4.4.1 Konsep Desain.....	47
4.4.2 Raga.....	48

4.4.3 Jiwa.....	57
4.4.4 Roh .....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Rekomendasi .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

**LAMPIRAN**

