

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KARYA ILUSTRASI MENGGUNAKAN MEDIA INSTALASI (STUDI KASUS: *BAJU KERJA PAPA*)” ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yaitu kepada:

- 1) Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Desain.
- 2) Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 3) Bapak Hady Seonarjo, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Ary Dananjaya Cahyono, S.Sn., M.Litt.FA. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
- 4) Bapak Ferdinand Indrajaya S.Sn., M.Hum., selaku Penasehat Akademik Penulis.
- 5) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.

- 6) Staf Fakultas Desain yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.
- 7) Staf perpustakaan yang telah membantu penulis hingga lulus kuliah.
- 8) Papa. Mama dan kakak yang telah memberi dukungan.
- 9) Teman-teman seperjuangan, Mara, Jessie, Emily, Valen, Sammy, Karin, Natasha, Shelven, Juju, Adrian, Nadya, Abri, Erica, Cege, Yehez, Diva, Ronnie, Albert, Valdy, Diva, Nessie, Dea, dan Clarissa yang telah menemani dan mendukung penulis selama perkuliahan.
- 10) Kepada kakak kelas, Celine, Tika, Tella, Livia, Shella, Josephine dan Jeffrey yang telah membantu penulis.
- 11) DKV 7 2018, Tio, Syerren, Sheren, Natashia, Shefira, Richardo, Marcia, Jessica dan Kezia yang memberikan dukungan kepada penulis.
- 12) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 15 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Perancangan	8
1.5 Manfaat Perancangan	8
BAB II TINJAUAN KONSEP DAN TEORI	
2.1 Tinjauan Konsep	10
2.2 Tinjauan Teori	21
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	
3.1 Waktu dan Tempat Perancangan	37
3.2 Skema Perancangan	39
BAB IV STRATEGI PERANCANGAN	
4.1 Strategi Kreatif	48
4.2 Target Audiens	56
4.3 Strategi Media	57
4.4 Strategi Visual	66
4.5 Konsep Desain	81
4.6 Desain Akhir	82

DAFTAR PUSTAKA90
LAMPIRAN92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul Buku Cerita Anak-Anak Kota Lama karya Renny Yaniar5	5
Gambar 2.1 Usia Dalam Desain Karakter13	13
Gambar 2.2 Karya Semi Naive.....14	14
Gambar 2.3 Hue, value, saturation.....15	15
Gambar 2.4 Warm and Cool Colors.....16	16
Gambar 2.5 Complementary color wheel.....18	18
Gambar 2.6 Color Meaning & Associations.....18	18
Gambar 2.7 Contoh penggunaan rule of thirds.....20	20
Gambar 2.8 Contoh penggunaan leading lines.....21	21
Gambar 2.9 Contoh penggunaan framing.....22	22
Gambar 2.10 Metropolisz by E. Mcknight Kauffer.....24	24
Gambar 2.11 Contoh Emphasis26	26
Gambar 2.12 Instalasi “Elevate” oleh Joyce Dalal.....28	28
Gambar 2.13 Contoh Gestalt.....29	29
Gambar 2.14 Figure Ground Relationship in Storyboard.....30	30
Gambar 2.15 Instalasi Ocean Wonderland oleh Agus Saputra.....31	31
Gambar 2.16 Diagram sudut pandang.....33	33
Gambar 2.17 Diagram Piramida Freytag.....35	35
Gambar 3.1 Skema Perancangan39	39
Gambar 3.2 Sampul Buku Anak-Anak Kota Lama42	42
Gambar 3.3 Bab Cerita Anak-Anak Kota Lama43	43
Gambar 4.1 General mindmap49	49
Gambar 4.2 Nostalgic mindmap50	50
Gambar 4.3 Nostalgic mood board51	51
Gambar 4.4 Culture mindmap52	52
Gambar 4.5 Culture mood board52	52
Gambar 4.6 Lokasi Instalasi57	57
Gambar 4.7 Moodboard Bentuk dan Bahan Instalasi58	58
Gambar 4.8 Denah Instalasi59	59
Gambar 4.9 Moodboard Interaktif.....62	62
Gambar 4.10 Pengaplikasian Media Interaktif.....63	63
Gambar 4.11 Referensi Style66	66
Gambar 4.12 Sketch Karakter Jojo67	67
Gambar 4.13 Sketsa Karakter Ayah Jojo69	69
Gambar 4.14 Color palette71	71
Gambar 4.15 Referensi dan Eksplorasi Tipografi.....72	72
Gambar 4.16 Copperplate Gothic.....73	73
Gambar 4.17 Colonna MT.....73	73
Gambar 4.18 Mukta Mahee.....74	74
Gambar 4.19 Aplikasi Tipografi.....74	74

Gambar 4.20 Ilustrasi Section A.....	75
Gambar 4.21 Ilustrasi Section B.....	76
Gambar 4.22 Ilustrasi Section C.....	77
Gambar 4.23 Ilustrasi Section D	78
Gambar 4.24 Ilustrasi Section E	79
Gambar 4.25 Pengolahan Motif.....	80
Gambar 4.26 Mock up 3D Entrance.....	82
Gambar 4.27 Mock up Layar Audio.....	82
Gambar 4.28 Mock up 3D Section A.....	83
Gambar 4.29 Mock up 3D Section B.....	83
Gambar 4.30 Mock up 3D Section A dan B.....	84
Gambar 4.31 Mock up 3D Section C.....	84
Gambar 4.31 Mock up 3D Section D.....	85
Gambar 4.31 Mock up 3D Section E.....	85
Gambar 4.31 Mock up 3D Section D dan E.....	86
Gambar 4.31 Mock up 3D Lantern.....	86
Gambar 4.31 Mock up 3D End.....	87
Gambar 4.31 Mock up 3D Overall.....	87

