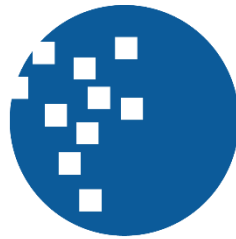


**PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI
ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Arvin Adrian Hadipurnawan

00000044795

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI

ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Arvin Adrian Hadipurnawan

00000044795

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Arvin Adrian Hadipurnawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044795

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Desember 2023



Arvin Adrian Hadipurnawan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI

ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA

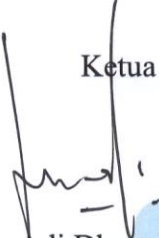
Oleh

Nama : Arvin Adrian Hadipurnawan
NIM : 00000044795
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds.
0305117401/ L00146

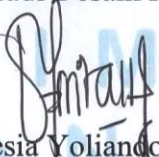
Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ E069425

Pembimbing


Chara Susanti, M.Ds
0313048703/ L00266

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arvin Adrian Hadipurnawan

NIM : 00000044795

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI

ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Arvin Adrian Hadipurnawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami sampaikan atas petunjuk Allah SWT. Laporan ini, yang berjudul "PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA,". Laporan ini dirancang untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Gelar Sarjana Desain Program studi Desain komunikasi visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. merinci eksplorasi kami terhadap sintesis antara bentuk arsitektur dan desain huruf. Kata Terima kasih saya ucapkan kepada dan semua yang turut berkontribusi pada proses Perancangan tugas akhir ini:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang Akhir.
5. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Dosen Penguji pada Sidang Akhir.
6. Chara Susanti, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Iqbal Firdaus pendiri Tegamitype, sebagai narasumber yang memberi data yang membantu untuk proses penelitian
8. Kezia Grace, Kevin Tristan Donatochia dan Nicholas Elmo Limas, sebagai narasumber untuk *Beta Test*.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Semua teman dan kerabat dari penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini mampu memberi manfaat bagi mahasiswa kedepannya, dan menyebarkan minat untuk terjun kedalam dunia tipografi dan mulai untuk

mengapresiasi nilai-nilai dari berbagai warisan sejarah lokal yang mampu ditemukan di berbagai daerah sekitar.

Tangerang, , 22 Desember 2023



Arvin Adrian Hadipurnawan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* HASIL ADAPTASI

ARSITEKTUR MUSEUM BANK INDONESIA

Arvin Adrian Hadipurnawan

ABSTRAK

Perancangan Display Typeface hasil adaptasi Arsitektur Gedung Museum Bank Indonesia bertujuan untuk menerapkan elemen-elemen yang berciri khas pada arsitektur gedung Museum Bank Indonesia dalam rupa *typeface* digital yang sesuai dengan dasar-dasar tipografi sehingga mencerminkan sifat, makna dan juga karakteristik dari gedung yang telah berdiri semenjak kolonial Belanda tersebut. Penelitian ini berlangsung melalui proses analisis terhadap elemen-elemen pada arsitektur Museum Bank Indonesia dari segi ornamen, bentuk dasar gedung hingga pola-pola yang memberi ciri khas khusus untuk gedung tersebut dari gedung lainnya, berdasarkan data-data dari analisis akan diaplikasikan ke dalam rupa karakteristik huruf dan juga angka yang selaras dengan visual identitas dari Museum Bank Indonesia. Dengan penerapan dasar ilmu tipografi, *typeface* diciptakan tidak hanya mementingkan estetika namun juga fungsi dan keterbacaan. Hasil penelitian ini dituju untuk menyebarluaskan minat untuk terjun kedalam dunia tipografi pada era ini tak hanya sebagai media yang memiliki fungsi namun kesempatan untuk berekspresi, lalu untuk menggunakan warisan dari sejarah sebagai sumber inspirasi.

Kata kunci: Typeface, Neo-Klasik , Museum Bank Indonesia

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DESIGN OF DISPLAY TYPEFACE FROM BANK INDONESIA

ARCHITECTURE ADAPTATION RESULTS

Arvin Adrian Hadipurnawan

ABSTRACT (English)

The design of the Display Typeface, adapted from the architecture of the Bank Indonesia Museum Building, aims to incorporate distinctive elements of the building's architecture into a digital typeface that adheres to the fundamentals of typography. This ensures that the typeface reflects the essence, meaning, and characteristics of the structure that has stood since the Dutch colonial era. The research involved an analytical process of the architectural elements, including ornamentation, the building's fundamental shape, and patterns that set it apart from other structures. Based on the data gathered from the analysis, these elements will be translated into distinctive letterforms and numerals that harmonize with the visual identity of the Bank Indonesia Museum. By applying the foundational principles of typography, the typeface is crafted with a focus not only on aesthetics but also on functionality and readability. The outcomes of this research aim to spark interest in delving into the realm of typography in this era, presenting it not merely as a utilitarian medium but as an expressive opportunity. Moreover, it seeks to draw inspiration from historical heritage.

Keywords: *Typeface, Neo-Classical, Bank Indonesia Museum*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tipografi	4
2.1.1 Terminologi dalam Tipografi	4
2.1.2 Typeface	7
2.1.3 Font	7
2.1.4 <i>Display Typeface</i>	7
2.1.5 Anatomi Huruf	7
2.2 Desain Grafis	18
2.2.1 Elemen Desain Grafis	18
2.2.2 <i>Design Principles/ HAUS</i>	20
2.2.3 <i>Grids</i>	21
2.3 Buku	23
2.3.1 Komponen Buku	23
2.4 Arsitektur	25
2.4.1 Arsitektur Era Kolonial Belanda	25

2.4.2	Arsitektur Neo-Klasik	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	27
3.1	Metodologi Penelitian	27
3.1.1	Metode Kualitatif	27
3.1.1.1	Wawancara dengan Iqbal Firdaus	27
3.1.2	Studi Referensi	28
3.1.2.1	Glodok by Sudtipos	29
3.1.2.2	Baluarte oleh Tomas Castiglioni	31
3.2	Observasi	33
3.2.1	Eksterior	33
3.2.2	Interior	34
3.3	Metode Perancangan	35
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	37
4.1	Strategi Perancangan	37
4.1.1	Brainstorming	37
4.1.2	<i>Mind Mapping</i>	38
4.1.3	<i>Moodboard</i>	39
4.1.4	Perancangan Typeface	40
4.1.5	Huruf alfabet	43
4.1.6	Angka	47
4.1.7	<i>Fontlab</i>	48
4.1.8	Perancangan <i>Type Specimen Book</i>	49
4.1.9	Perancangan Botol	51
4.1.10	Perancangan Pembatas Buku	52
4.1.11	Perancangan Poster	52
4.1.12	Perancangan Kaos	54
4.1.13	Perancangan <i>Notebook</i>	55
4.1.14	Perancangan Kartu Transaksi <i>RFID</i>	56
4.1.15	Perancangan Roll up banner	57
4.1.16	Perancangan <i>Web Banner</i>	58
4.2	Analisis Perancangan	59
4.2.1	Analisis dengan pembimbing spesialis	59

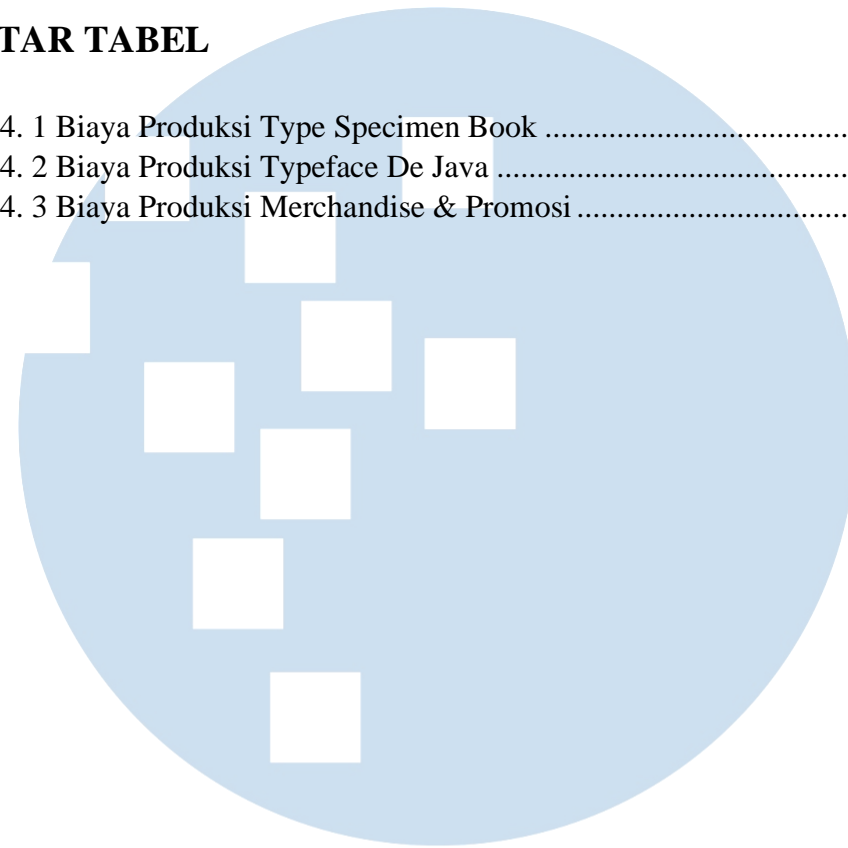
4.2.2	<i>Analisis Beta Test</i>	60
4.2.3	<i>Analisis Perancangan typeface</i>	62
4.2.4	<i>Analisis Perancangan type specimen book</i>	64
4.2.5	<i>Analisis Perancangan Botol</i>	65
4.2.6	<i>Analisis Perancangan Kaos</i>	66
4.2.7	<i>Analisis Perancangan pembatas buku</i>	67
4.2.8	<i>Analisis Perancangan Notebook</i>	68
4.2.9	<i>Analisis Kartu transaksi RFID</i>	69
4.2.10	<i>Analisis Perancangan Roll up Banner</i>	70
4.2.11	<i>Analisis Perancangan Web Banner</i>	71
4.2.12	<i>Analisis Perancangan Poster</i>	72
4.3	<i>Budgeting</i>	73
BAB V	PENUTUP	75
5.1	Simpulan	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Biaya Produksi Type Specimen Book	73
Tabel 4. 2 Biaya Produksi Typeface De Java	73
Tabel 4. 3 Biaya Produksi Merchandise & Promosi	74



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

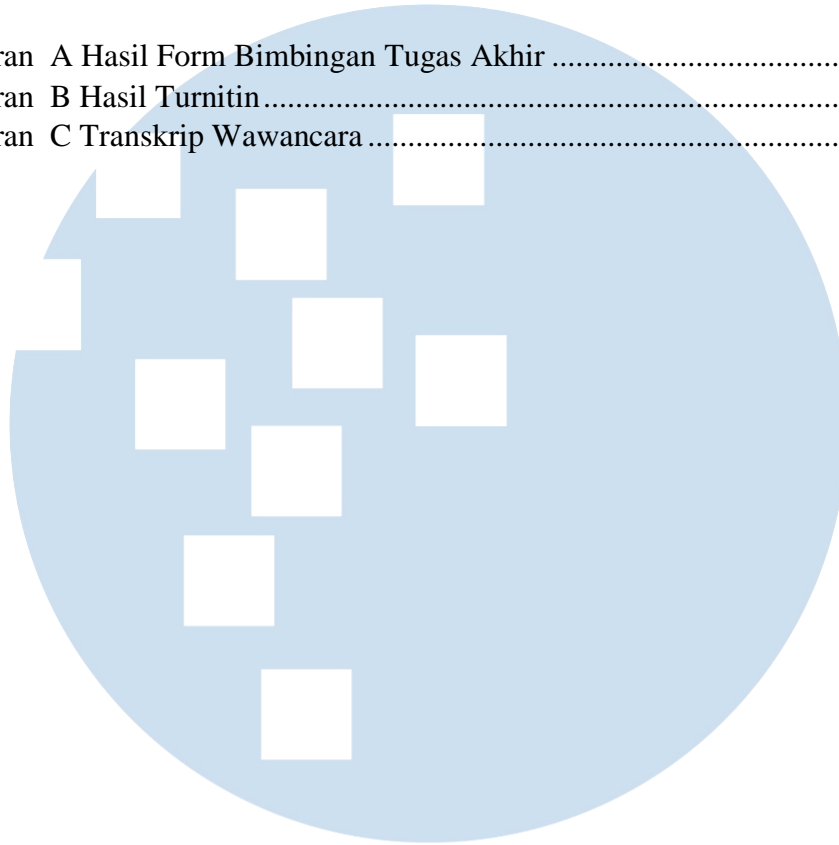
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Baseline	5
Gambar 2. 2 X-Height	6
Gambar 2. 3 Cap Height.....	6
Gambar 2. 4 Apex	8
Gambar 2. 5 Arm.....	8
Gambar 2. 6 Ascenders & Descenders.....	9
Gambar 2. 7 Beak.....	9
Gambar 2. 8 Bowl	10
Gambar 2. 9 Bracket	10
Gambar 2. 10 Counter	11
Gambar 2. 11 Cross Stroke/ Crossbar	11
Gambar 2. 12 Crotch.....	12
Gambar 2. 13 Ear	12
Gambar 2. 14 Finial.....	13
Gambar 2. 15 Leg.....	13
Gambar 2. 16 Ligature	14
Gambar 2. 17 Link	14
Gambar 2. 18 Loop	15
Gambar 2. 19 Serif	15
Gambar 2. 20 Stress	16
Gambar 2. 21 Swash	16
Gambar 2. 22 Tail	17
Gambar 2. 23 Terminal	17
Gambar 2. 24 Vertex	18
Gambar 2. 25 Garis	19
Gambar 2. 26 Bentuk	19
Gambar 2. 27 Pola	20
Gambar 2. 28 Modular Grid.....	22
Gambar 2. 29 Komponen Buku S	23
Gambar 2. 30 Museum Fatahillah.....	25
Gambar 2. 31 St. Petersburg, Russia.....	26
Gambar 3. 1 Sesi Wawancara	28
Gambar 3. 2 Glodok Typeface	29
Gambar 3. 3 Glodok typeface	30
Gambar 3. 4 Baluarte Typeface	31
Gambar 3. 5 Baluarte Typeface	31
Gambar 3. 6 Baluarte Typeface	32
Gambar 3. 7 Bizantheum.....	32
Gambar 3. 8 Ekterior Museum Bank Indonesia.....	33

Gambar 3. 9 Interior Museum Bank Indonesia.....	34
Gambar 4. 1 Mind Map.....	38
Gambar 4. 2 Moodboard	39
Gambar 4. 3 Sketsa Ornamen.....	41
Gambar 4. 4 Sketsa "H"	42
Gambar 4. 5 Sketsa "O"	42
Gambar 4. 6 Sketsa Ornamen 2.....	43
Gambar 4. 7 Varian "O"	43
Gambar 4. 8 Varian "O" 2.....	44
Gambar 4. 9 Varian "A", "H"&"E"	44
Gambar 4. 10 Varian "N","S"&"X"	45
Gambar 4. 11 Percobaan struktur awal	46
Gambar 4. 12 Angka	47
Gambar 4. 13 Fontlab V.1.1.0.....	48
Gambar 4. 14 Warna Type Specimen Book.....	49
Gambar 4. 15 Layout Type Specimen Book.....	50
Gambar 4. 16 Layout Botol.....	51
Gambar 4. 17 Layout Pembatas Buku.....	52
Gambar 4. 18 Blender	52
Gambar 4. 19 Grid Poster.....	53
Gambar 4. 20 Layout Kaos	54
Gambar 4. 21 Layout notebook.....	55
Gambar 4. 22 Grid Kartu Transaksi RFID.....	56
Gambar 4. 23 Grid Roll Up Banner	57
Gambar 4. 24 Grid Web Banner	58
Gambar 4. 25 Bimbingan Spesialis dengan Bapak Adhreza Brahma, M.Ds.....	59
Gambar 4. 26 Wawancara dengan Kezia Grace.....	60
Gambar 4. 27 Wawancara dengan Nicholas Elmo Limas.....	61
Gambar 4. 28 Wawancara dengan Kevin Tristan Donachia	62
Gambar 4. 29 Typeface De Java Final	63
Gambar 4. 30 BAB 1 Type Specimen Book.....	64
Gambar 4. 31 Mockup Botol.....	65
Gambar 4. 32 Mockup Kaos	66
Gambar 4. 33 Mockup Pembatas buku	67
Gambar 4. 34 Mockup Notebook.....	68
Gambar 4. 35 Mockup Kartu Transaksi RFID.....	69
Gambar 4. 36 Mockup Roll up Banner	70
Gambar 4. 37 Mockup Web Banner	71
Gambar 4. 38 Mockup Poster.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Form Bimbingan Tugas Akhir	xv
Lampiran B Hasil Turnitin.....	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara	xix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA