

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. LATAR BELAKANG	13
B. RUMUSAN MASALAH.....	15
C. BATASAN MASALAH.....	15
D. TUJUAN BERKARYA	15
E. KERANGKA BERPIKIR.....	16
BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR.....	17
A. REFERENSI SENIMAN	17
1. Ryoji Ikeda	17
2. Fede Álvarez	19
B. KAJIAN LITERATUR	21
1. Teori Umum	21
1.1. Preservasi Sejarah	21
1.1.1. Sejarah dan bukti.....	22
1.1.2. Sejarah dan Definisi	23
1.1.3. Bias Dalam Sejarah	24
1.1.4. Pencatatan Sejarah	25
1.2. Bibliosida & Librisida.....	26
1.3. Imajinasi & Reimajinasi.....	27
2. Teori Seni	30
2.1. Seni Interaktif.....	30
2.1.1. Static.....	31
2.1.2. Dynamic-Passive.....	31
2.1.3. Dynamic-Interactive.....	32
2.1.4. Dynamic-Interactive (Varying).....	32
2.2. Medium Audio-Visual	33

BAB III PENGKARYAAN	35
A. SKETSA KARYA	35
B. PROSES BERKARYA	37
1. Pra-Produksi.....	37
1.1. Tahapan Pra-Produksi:	37
2. Produksi	39
2.1. Tahapan Produksi:.....	39
2.2. Perakitan RFID/NFC Scanner.....	41
2.3. Perakitan Karya Interaktif.....	45
3. Pasca-Produksi	48
3.1. Tahapan Pasca-Produksi:	48
C. HASIL KARYA.....	50
1. Tabel Objek Interaktif Karya	51
2. Tabel Breakdown Video Dalam Objek	52
3. Tabel Alur Interaksi Karya.....	53
BAB IV KESIMPULAN & SARAN.....	55
A. KESIMPULAN.....	55
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59