

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat, kasih, dan rahmat-Nya yang melimpah sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu. Tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Pembimbing, dan Penguji Tugas Akhir yang telah membantu, memberi masukan, dan meluangkan waktu selama proses pengerjaan tugas akhir.
2. Bapak J. Baptista Anton, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Utama dan Penguji Tugas Akhir yang telah mendukung, memberi masukan, dan meluangkan waktu dalam proses pembuatan tugas akhir.
3. Bapak Rizky Nawawi Putra, S.Sn., MFV selaku Dosen Pembimbing Kedua Tugas Akhir yang telah mendukung, memberi masukan, dan meluangkan waktu dalam proses pembuatan tugas akhir.
4. Bapak Ferdinand Indrajaya, S.Sn., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi masukan, dan mendukung selama proses perkuliahan di Universitas Pelita Harapan.
5. Seluruh dosen yang telah mengajar selama perkuliahan di Universitas Pelita Harapan.
6. Orang tua Bapak Yudianto PSH Handoko dan Ibu Meri Handoko, dan kedua saudara kandung Amanda Gabriela dan Victoria Elizabeth yang setia mendukung, memotivasi, dan menyemangati selama menjalani perkuliahan dan mengerjakan tugas akhir.

7. Teman Grup ‘Nongkiez’ yang berisikan Nathania Mendrofa, Sandra Leuwina, dan Vania Clarissa yang telah menjadi penyemangat selama mengerjakan tugas akhir.
8. Teman Grup ‘Hipnotis’ yang berisikan Michelle Widjaya dan Zita Mara yang telah setia menemani dan mendukung selama perkuliahan.
9. Teman *Google Meets* oys-rynm-wap yang berisikan Albert Lorents, Ronaldo Albert, Valdy Yonatan, dan Juventia Kalonica yang telah menemani, mendukung, dan menjadi penyemangat selama perkuliahan di rumah.
10. Teman Tokong Bokong yang berisikan Alicia Anabel dan Claudy Alvina yang mendukung dan menghibur di dalam maupun di luar kampus.
11. Teman *Discord* yang berisikan Alvin Surianto, Frieska Angelia, Hendy Wijaya, Wendy Prasetya, dan Yonathan Giovanni yang telah menghibur saya dengan perbincangan dan permainan *Wild Rift* setiap malam.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, dengan demikian segala saran dan masukan dapat membantu untuk meningkatkan kualitas karya selanjutnya. Diharapkan agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pengguna maupun pihak luar.

Tangerang, 3 Juni 2021

Samuel David

## DAFTAR ISI

<b>FORM PERNYATAAN &amp; PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR</b>	<b>ii</b>
<b>FORM PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b>	<b>iii</b>
<b>FORM PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
<b>Latar Belakang Masalah</b>	<b>1</b>
<b>Identifikasi Masalah</b>	<b>7</b>
<b>Batasan Masalah</b>	<b>7</b>
<b>Tujuan</b>	<b>7</b>
<b>Manfaat</b>	<b>8</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	<b>9</b>
<b>Pembahasan Teori</b>	<b>9</b>
Art Director	9
Tanggung Jawab Art Director	11
Mise-en-scène	12
Elemen-elemen Mise-en-scène	12
Interaksi Elemen-elemen	14
Proses Desain	14
Locations Department dan Pencarian Lokasi	14
Memulai Proses Desain	18
Penelitian	18
Storyboarding	20
Ilustrasi Konsep	22
Mendesain Untuk Lensa	23
Konstruksi dan Set Dressing	24

Bekerja Melalui Foto	24
Properti, Set Dressing, dan Dekorasi	25
Set Interior	25
Tugas-Tugas Pendataan dan Produksi	26
Jadwal dan Daftar	26
Tugas Produksi Departemen Artistik	30
Pasca-Produksi	30
Tata Rias, Tata Rambut, dan Kostum dalam Film	30
Operasi Teknik	31
Persiapan Produksi	35
Konteks	36
Latar Belakang Kebudayaan	36
Bahasa	38
<b>Tinjauan Penelitian Sebelumnya</b>	<b>40</b>
Studi Kasus: Reply 1988 (2015)	40
Jenis	41
Genre	41
Narasi	43
Struktur	43
Mise-en-scène	47
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	<b>49</b>
<b>Tahapan Kreatif dan Waktu Perancangan</b>	<b>49</b>
Konsep dan Tujuan Kreatif	49
Tahapan Pembuatan Film	51
Strategi Penyajian Pesan	52
<b>Konsep Kreatif</b>	<b>53</b>
Cerita Terkisah Lampu	53
Sinopsis	53
Log Line	54
Beat Sheet	54
Target Audiences	55
Demographic Segmentation	55
Psychographic Segmentation	56
Behavioral Segmentation	56
Narasi	56
Judul	57
Penjelasan	57

Statement	57
Closing	57
Storyline	58
Treatment	60
Storyboard	62
Shooting Script	63
<b>Strategi Kreatif</b>	<b>63</b>
Pesan yang Disampaikan	63
Cara Penyampaian Pesan	64
Script Breakdown	64
Anggaran	64
Pencarian Lokasi	65
Penelitian	72
Penataan Lokasi	74
Kostum, Tata Rias, dan Tata Rambut	79
<b>BAB IV PROGRAM PERANCANGAN</b>	<b>82</b>
<b>Produksi</b>	<b>82</b>
Hasil Perancangan Set dan Properti	82
Kostum	91
Tata Rambut dan Rias	92
<b>Kerabat Kerja Produksi</b>	<b>93</b>
<b>Pasca-Produksi</b>	<b>93</b>
Pembersihan Lokasi	94
Perhitungan Akhir Dana Produksi	94
<b>BAB IV PENUTUP</b>	<b>97</b>
<b>Rangkuman</b>	<b>97</b>
<b>Kesimpulan</b>	<b>98</b>
<b>Saran</b>	<b>98</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>106</b>

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1.1.1.	Hirarki dalam film yang disederhanakan 10
Gambar 2.1.4.1.1.	Berkas lokasi-lokasi 15
Gambar 2.1.4.1.2.	<i>Scout notes</i> untuk lokasi-lokasi di California Utara untuk <i>My Fellow Americans</i> (1996) 16
Gambar 2.1.4.1.3.	<i>Set Breakdown</i> awal untuk <i>Red Dragon</i> (2002) 17
Gambar 2.1.4.3.1.	Contoh penelitian gambar dari internet 19
Gambar 2.1.4.3.2.	Pencarian gambar untuk film dengan tahun periode 1940-an 20
Gambar 2.1.4.4.1.	<i>Storyboards</i> untuk <i>The Ten Commandments</i> (1956) oleh Harold Michelson 20
Gambar 2.1.4.4.2.	<i>Storyboards</i> untuk “ <i>Prohibition sequence</i> ” film <i>The Cotton Club</i> (1984) oleh Harold Michelson 21
Gambar 2.1.4.5.1.	Sketsa-sketsa konsep oleh James Clyne untuk <i>Tron</i> (1982) dan <i>Instinct</i> (1999) 22
Gambar 2.1.4.7.1.	<i>Field of View</i> 35mm 24
Gambar 2.1.5.3.1.	Pahatan malaikat ruangan sidang film <i>Murder in The First</i> (1994) 26
Gambar 2.1.6.1.1.	Proses perubahan teks ke set-set 26
Gambar 2.1.6.1.2.	Lembaran <i>Set Breakdown</i> umum oleh Jim Bissell untuk <i>My Fellow Americans</i> (1996) 27
Gambar 2.1.6.1.5.	Halaman <i>One-Liner</i> <i>My Fellow Americans</i> (1996) 28
Gambar 2.1.6.1.6.	Jadwal <i>shooting</i> <i>Red Dragon</i> (2002) 29

Gambar 2.1.7.1.	Roda warna artis	31
Gambar 2.1.7.2.	Roda warna cahaya	32
Gambar 2.1.7.2.1.	Kelompok-kelompok besar dialek-dialek bahasa Tionghoa	39
Gambar 2.2.1.1.	Poster promosi film <i>Reply 1988</i> (2015)	40
Gambar 2.2.1.4.1.	<i>Scene</i> awal film <i>Reply 1988</i> (2015)	44
Gambar 2.2.1.4.2.	Duk-Sun dan Jung-Hwan naik bus bersama dalam <i>Reply 1988</i> (2015)	45
Gambar 2.2.1.4.2.	Taek memberikan Duk-Sun kura-kura emas dalam <i>Reply 1988</i> (2015)	46
Gambar 2.2.1.5.1.	<i>Set dressing</i> rumah dan fesyen <i>Reply 1988</i> (2015)	47
Gambar 3.1.1.1.	Penerapan metode <i>Mind Map Tony Buzan</i> dalam proyek film pendek <i>1998</i>	49
Gambar 3.1.2.1.	Waktu dan Kegiatan Perancangan Periode 2020-2021	52
Gambar 3.2.1.3.1.	Penerapan metode Jami Gold dalam film pendek <i>1998</i>	54
Gambar 3.3.2.3.1.	<i>Scouting</i> lokasi pertama yang dilakukan oleh tim produksi film <i>1998</i>	66
Gambar 3.3.2.3.2.	Tampak dalam kamar tidur utama untuk <i>set</i> kamar tidur Tjandra dan Leni	67
Gambar 3.3.2.3.3.	Tampak dalam ruang tengah untuk <i>set</i> ruang tengah dan ruang Makan	68
Gambar 3.3.2.3.4.	Tampak dalam dapur untuk <i>set</i> dapur	69
Gambar 3.3.2.3.5.	<i>Scout notes</i> hasil <i>scouting</i> lokasi pertama dan kedua	68
Gambar 3.3.2.4.1.	Sketsa <i>set</i> kamar Tjandra dengan teknik isometrik untuk film	71

	<i>Terkisah Lampu</i>	
Gambar 3.3.2.4.2.	Sketsa set dapur dengan teknik isometrik untuk film	72
	<i>Terkisah Lampu</i>	
Gambar 3.3.2.5.1.	<i>Mood board</i> tata artistik film <i>Terkisah Lampu</i>	73
Gambar 3.3.2.6.1.	<i>Floorplan set</i> kamar Tjandra dan Leni	75
Gambar 3.3.2.6.2.	<i>Floorplan set</i> kamar ruang tengah dan ruang makan	76
Gambar 3.3.2.6.3.	<i>Floorplan set</i> dapur	77
Gambar 3.3.2.6.4.	<i>Floorplan set</i> kamar Tjandra dan Leni	75
Gambar 3.3.2.7.1.	Referensi tata busana, rias, dan rambut karakter Tjandra	79
Gambar 3.3.2.5.1.	Referensi tata busana, rias, dan rambut karakter Leni	80
Gambar 4.1.1.1.	Halaman depan koran Kompas terbitan 6 Mei 1998	83
Gambar 4.1.1.2.	Referensi kalender sober dari tahun 90an	84
Gambar 4.1.1.3.	Pembuatan properti kalender sobek	85
Gambar 4.1.1.4.	<i>Set</i> ruang makan film <i>Terkisah Lampu</i>	86
Gambar 4.1.1.5.	<i>Set</i> ruang tengah adegan 3 film <i>Terkisah Lampu</i>	87
Gambar 4.1.1.6.	<i>Set</i> ruang tengah adegan 5 film <i>Terkisah Lampu</i>	88
Gambar 4.1.1.6.	Tampilan lokasi dan properti <i>set</i> kamar film <i>Terkisah Lampu</i>	89
Gambar 4.1.1.7.	Tampilan lokasi dan properti <i>set</i> dapur film <i>Terkisah Lampu</i>	89
Gambar 4.1.1.8.	Tampilan meja belajar <i>set</i> kamar tidur Hendra	90
Gambar 4.1.2.1.	Kostum tokoh Tjandra	91
Gambar 4.1.2.2.	Kostum tokoh Leni	92



## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.2.4.1. Dialog adegan, visual, dan suara film <i>Terkisah Lampu</i>	58
Tabel 3.3.2.2.1. Anggaran awal tata artistik <i>Terkisah Lampu</i>	65
Tabel 4.3.2.1. Perhitungan akhir dana departemen artistik <i>Terkisah Lampu</i>	95



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A *Shooting script* film *Terkisah Lampu*
- Lampiran B *Photoboard* film *Terkisah Lampu*
- Lampiran C *Breakdown Sheet* penata artistik film *Terkisah Lampu*
- Lampiran D Daftar properti dan kostum film *Terkisah Lampu*

