



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**VISUALISASI FANATISME SEBAGAI ESKAPISME DALAM
DESAIN PROPERTI PADA FILM PENDEK “ANTARA AKU,
BAPAK, DAN PAPA”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Hakim M. Irsyad
NIM : 13120210184
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hakim M. Irsyad

NIM : 13120210184

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**VISUALISASI FANATISME SEBAGAI ESKAPISME DALAM DESAIN
PROPERTI PADA FILM PENDEK “ANTARA AKU, BAPAK, DAN PAPA”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

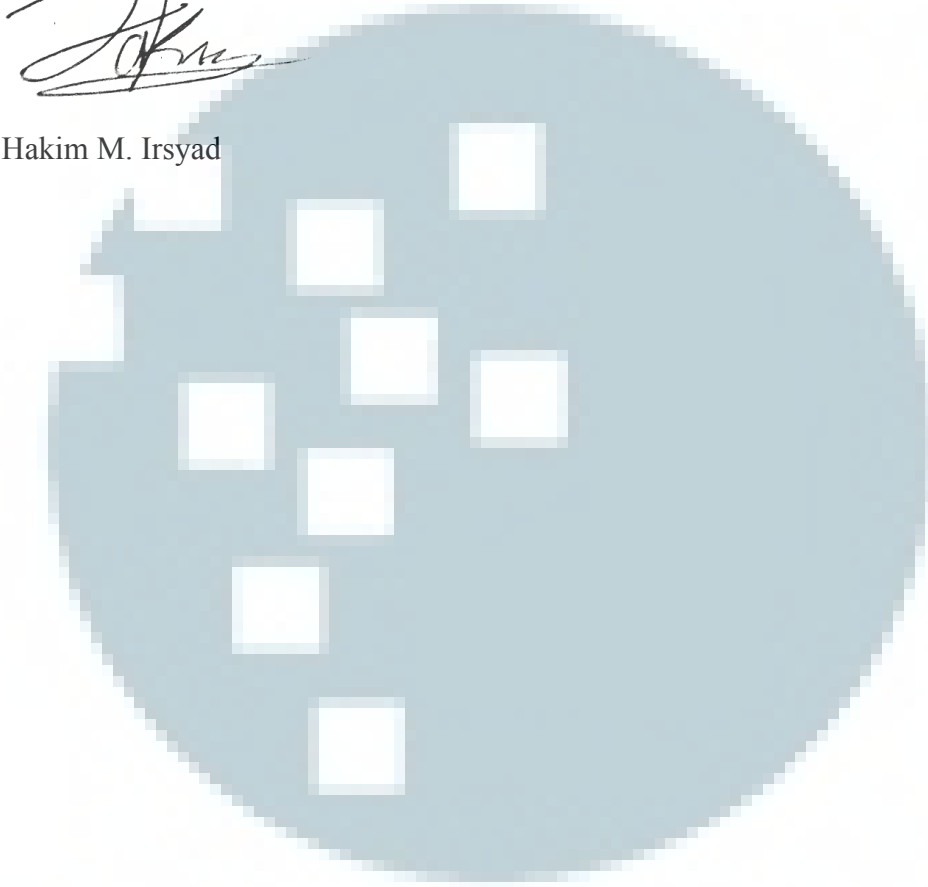
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2017



Hakim M. Irsyad



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Visualisasi Fanatisme sebagai Eskapisme dalam Desain Properti Pada Film

Pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa”

Oleh

Nama : Hakim M. Irsyad

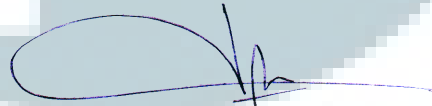
NIM : 13120210184

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

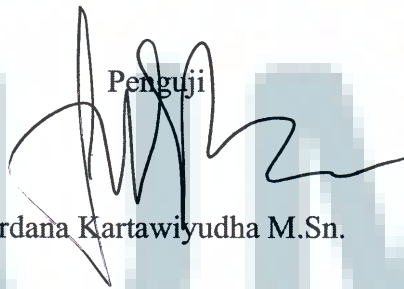
Tangerang, 27 Januari 2017

Pembimbing I



Ina Listyani Riyanto S.Pd., M.A.

Penguji



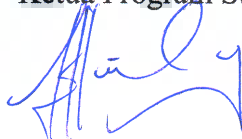
Perdana Kartawiyudha M.Sn.

Ketua Sidang



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Properti dalam film hanya akan menjadi sebuah properti bila tidak memiliki konsep tertentu, properti yang memiliki konsep mempunyai dampak untuk pembentukan karakter tokoh utama dalam film dan akan menjadi elemen yang penting. Membuat sebuah konsep desain untuk mendukung suasana pada film merupakan peran dari *production designer*. Selain sebagai konseptor, kemampuan untuk berkomunikasi juga menjadi hal penting dalam menyampaikan konsep dalam bentuk-bentuk yang mudah dipahami.

Konsep yang berhasil adalah konsep yang berbicara lewat visual baik dalam bentuk properti yang digunakan tokoh utama, atau hanya menjadi pajangan. Pengaplikasian konsep juga membutuhkan proses yang panjang, butuh banyak melakukan uji coba agar rancangan yang digunakan sesuai dengan apa yang diinginkan terutama saat menjadi visual yang penting dalam film.

Puji dan Syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dan Laporan Tugas Akhir. Laporan Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S, Ds), Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan pada semua pihak yang telah membantu penulis selama proses pengerjaan ini. Pihak-pihak yang telah membantu antara lain :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku ketua program studi yang telah memberikan dukungan kepada mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual, Universitas Nusantara.

2. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., sebagai dosen pembimbing selama penulisan laporan tugas akhir ini. Sebagai pembimbing beliau membantu penulis dalam menentukan konten yang dibahas pada laporan ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
3. Annita, S.Pd., M.F.A., selaku penguji pada pra sidang 1, yang sudah menguji mental, dan laporan saya, sehingga membuat saya lebih baik lagi dalam penulisan.
4. Perdana Kartawiyudha, selaku penguji pada pra sidang 2, yang sudah menguji mental, dan laporan saya, sehingga membuat saya lebih baik lagi dalam penulisan.
5. Tim inti Antara Aku, Bapak, dan Papa yang sudah berbagi suka dan duka selama mempersiapkan pembuatan film hingga akhir. Suatu kehormatan bisa melakukan semua bersama kalian.
6. Seluruh tim produksi Antara Aku, Bapak dan Papa yang selalu mau berjuang selama produksi hingga film ini selesai.
7. Ibunda Etty, ayahanda Bambang, dan Adik Iqbal yang selalu mendukung dari kejauhan, memberikan semangat dan selalu mengingatkan perjuangan tidak pernah ada akhirnya.
8. Cynthia Hana selaku sahabat yang selalu mendukung dan selalu memarahi ketika rasa malas menulis laporan datang.
9. Tamitri Wulanjani selaku kakak tingkat yang sudah rela meminjamkan laporannya untuk dipelajari.

10. Finna amalia selaku teman seangkatan yang sudah rela meminjamkan laporannya untuk dipelajari, dan selalu memberikan semangat.
11. Kepada teman-teman seperjuangan Tugas Akhir *Cinematography*
12. Serta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat menyadari bahwa banyaknya kekurangan pada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir maupun Laporan Tugas Akhir ini. Namun penulis berharap penulisan ini bisa jadi pembelajaran bagi pembaca, dan semoga film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” bisa menjadi karya yang dibanggakan .

Tangerang, 3 Januari 2017



Hakim M. Irsyad



ABSTRAKSI

Topik fanatisme di Indonesia sangat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Fanatisme memiliki beberapa tingkatan sesuai dengan tingkah laku masyarakat. dalam laporan tugas akhir ini konsep fanatisme sebagai bentuk eskapisme akan terlihat di dalam desain properti. Fanatisme yang berfungsi sebagai pelarian dari rutinitas sehari-hari. Melakukan riset terhadap kebiasaan masyarakat dalam melakukan fanatisme akan memberikan sudut pandang lain dalam melihat perilaku masyarakat. Dalam laporan ini penulis akan menjabarkan bagaimana fanatisme terlihat dalam keterbatasan.

Kata kunci : Fanatisme, Properti, Eskapisme

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMN

ABSTRACT

Fanaticism topic in Indonesia is reaching all levels of society. Fanaticism has several levels corresponded to the behavior of the people. In this final report draft of fanaticism as a form of escapism will be seen in the design of the property. Fanaticism which serves as an escape from the daily routine. Research the habits of the people in doing fanaticism will provide another perspective in viewing behavior. In this report the authors will describe how fanaticism visible within the limits.

Keywords: fanaticism, property, escapism



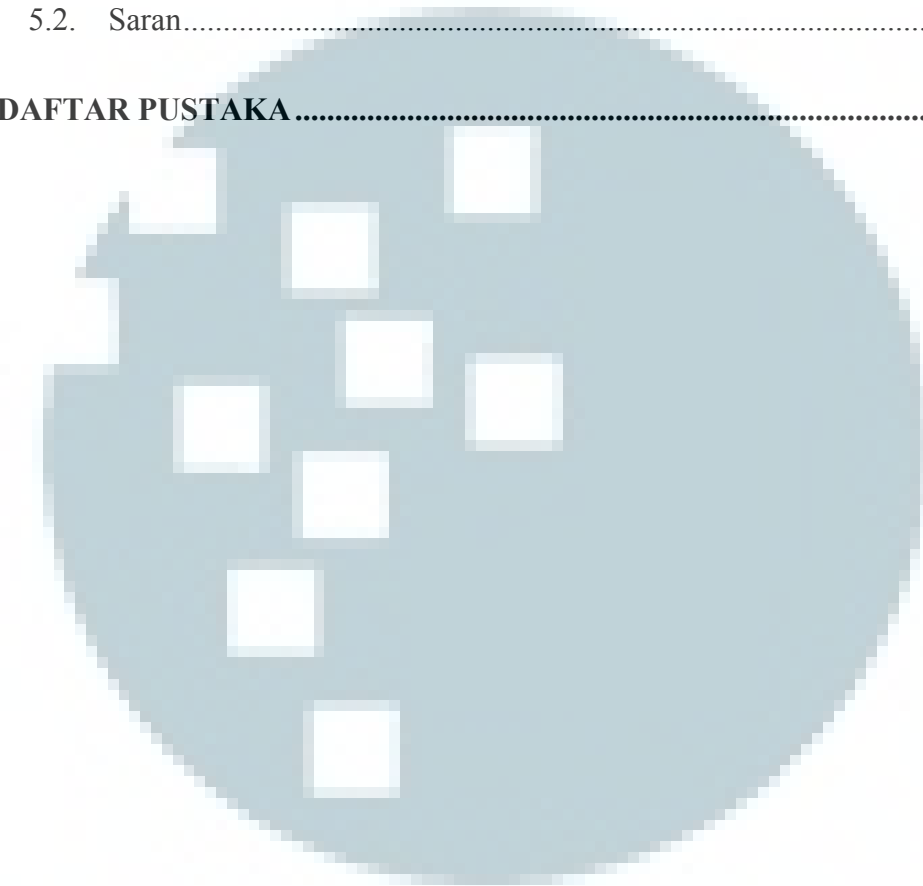
UMMN

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | I |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | III |
| KATA PENGANTAR..... | IV |
| ABSTRAKSI..... | VII |
| <i>ABSTRACT</i> | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XII |
| DAFTAR LAMPIRAN | XIV |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 2 |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 3 |
| 2.1. Budaya Populer | 3 |
| 2.1.1. Budaya Populer di Indonesia | 4 |
| 2.2. Fanatisme | 4 |
| 2.3. Eskapisme | 6 |

| | | |
|---------------------------------|----------------------------------|-----------|
| 2.4. | Wanita dalam Adat Jawa..... | 7 |
| 2.5. | <i>Production Designer</i> | 8 |
| 2.6. | Set..... | 9 |
| 2.7. | Properti | 10 |
| 2.8. | Warna | 11 |
| 2.9. | Bentuk Geometris..... | 13 |
| BAB III METODOLOGI | | 14 |
| 3.1. | Gambaran Umum | 14 |
| 3.1.1. | Sinopsis | 14 |
| 3.1.2. | Posisi Penulis | 15 |
| 3.1.3. | Peralatan..... | 15 |
| 3.2. | Tahapan Kerja | 15 |
| 3.2.1. | Pra Produksi | 15 |
| 3.2.2. | Produksi..... | 25 |
| 3.3. | Acuan | 26 |
| BAB IV ANALISIS | | 32 |
| 4.1. | Konsep..... | 32 |
| 4.2. | Stiker | 33 |
| 4.2.1. | Stiker di Dapur | 35 |
| 4.2.2. | Stiker di Kamar | 37 |
| 4.3. | Foto | 38 |
| 4.4. | Sampul VCD | 41 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| BAB V PENUTUP | 43 |
| 5.1. Kesimpulan | 43 |
| 5.2. Saran..... | 44 |
| DAFTAR PUSTAKA | XIV |



U M M N

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.2.1. <i>Moodboard</i> Kamar | 16 |
| Gambar 3.2.2. <i>Moodboard</i> Dapur | 17 |
| Gambar 3.2.3. Sketsa awal dapur | 17 |
| Gambar 3.2.4. Sketsa awal kamar | 18 |
| Gambar 3.2.5. Sketsa awal poster dan stiker | 18 |
| Gambar 3.2.6. Lokasi Kamar | 21 |
| Gambar 3.2.7. Lokasi Dapur | 21 |
| Gambar 3.2.8. Poster 1 | 22 |
| Gambar 3.2.9. Poster 2 | 22 |
| Gambar 3.2.10. <i>Mug</i> | 23 |
| Gambar 3.2.11. Stiker 1 | 23 |
| Gambar 3.2.12. Stiker 2 | 24 |
| Gambar 3.2.13. Stiker 3 | 24 |
| Gambar 3.2.14. Stiker 3 | 25 |
| Gambar 3.3.1. Kamulah Satu-Satunya (2007) | 26 |
| Gambar 3.3.2. FAN (2016) | 27 |
| Gambar 3.3.3. Poster | 28 |
| Gambar 3.3.4. Stiker, foto, <i>wallpaper</i> | 28 |
| Gambar 3.3.5. Televisi | 29 |
| Gambar 3.3.6. Lambang hati | 30 |
| Gambar 3.3.7. Lambang hati | 31 |
| Gambar 4.2.1. Stiker 1 (2016) | 34 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2.2. Stiker 2 (2016)..... | 35 |
| Gambar 4.2.3. Stiker di dapur | 37 |
| Gambar 4.2.4. Stiker di Kamar | 38 |
| Gambar 4.3.1. Ibu Lela mengambil foto di pakaian dalam..... | 40 |
| Gambar 4.3.2. foto Diky Chandra..... | 40 |
| Gambar 4.4.1. foto Diky Chandra..... | 42 |

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-------|
| LAMPIRAN A: <i>SCRIPT</i> | XVIII |
| LAMPIRAN B: <i>3D CHARACTER</i> | XIX |
| LAMPIRAN C: <i>DIRECTOR'S STATEMENT</i> | XXII |
| LAMPIRAN D: LEMBAR <i>BIMBINGAN</i> | XXIII |



UMN