



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

VARIASI BENTUK HIASAN KEPALA DALAM FILM

ROMPAK LAUT BERLATAR TAHUN 1600 – 1800

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Michelle Halim

NIM : 10120210085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Michelle Halim

NIM : 10120210085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

VARIASI BENTUK HIASAN KEPALA DALAM FILM

ROMPAK LAUT BERLATAR TAHUN 1600-1800

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

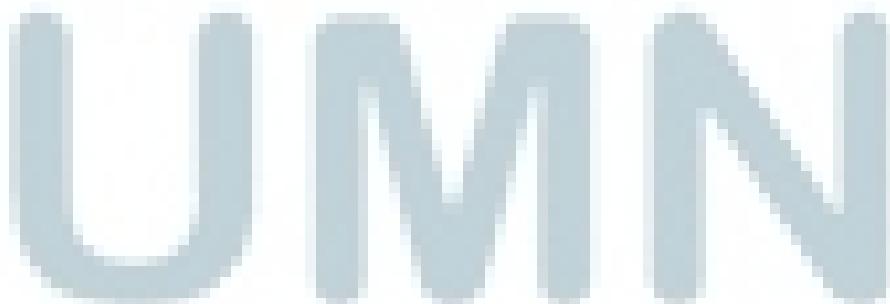
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya disesuaikan dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Oktober 2014

Michelle Halim



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

VARIASI BENTUK HIASAN KEPALA DALAM FILM ROMPAK LAUT BERLATAR TAHUN 1600-1800

Oleh

Nama : Michelle Halim

NIM : 10120210085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Oktober 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

Ina Riyanto, S.Pd, M.A.

Penguji

Ketua Sidang

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan anugerah yang selalu diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul Variasi Bentuk Hiasan Kepala dalam Film Rompak Laut Berlatar Tahun 1600-1800 dengan baik.

Bagaikan besi yang tidak mungkin menjadi pedang jika tidak diasah, begitupun kisah penulis dalam melaksanakan proyek Tugas Akhir ini. Melalui aneka kisah jatuh bangun dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai prasyarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis pun banyak mengalami proses pengasahan baik itu dalam kemampuan bekerja maupun kecekatan dan disiplin mematuhi waktu *deadline* dalam mengerjakan proyek.

Penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan laporan ini tanpa bimbingan maupun dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dra. Setianingsih, M.A., dan Ina Riyanto, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan laporan ini.
3. Kemal Hassan, S.T., M.Sn., selaku dosen yang telah mengantar penulis hingga mendapatkan informasi mengenai topik Tugas Akhir ini.

4. Iffah Khairunnisa dan Joe Pratama atas dukungan serta bantuan informasi yang telah diberikan kepada penulis.
5. Keluarga penulis yang telah banyak membantu dan mendukung dalam doa maupun berbagai kebutuhan penulis akan bahan dalam mengerjakan Tugas Akhir.

Penulis sangat menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian, diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi bagi segenap pembaca. Terima kasih.

Tangerang, 20 Oktober 2014

Michelle Halim

UMN

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir ini membahas tentang properti. Properti yang dibuat mengacu pada rompak laut. Proses penelitian berbagai sumber mendukung pembuatan proyek. Terdapat banyak kemiripan antara *privateers* dan rompak laut. Proyek ini berupa pembuatan beberapa model topi. Topi dipilih sebagai bentuk aksesoris yang penting. Topi memukau mata dan menjadi perhatian banyak orang yang melihatnya. Terlebih lagi, topi merupakan bagian penting dalam penampilan masyarakat Inggris. Pada tahun 1600-1800, topi menunjukkan derajat pemakainya. Topi juga menyampaikan karakter pemakainya sesuai kebutuhan film.

Kata kunci: properti, topi, kostum, rompak laut, *privateers*, sumber



ABSTRACT

This Final Project tells about property. Property that was prepared, talked about pirates. In order to fulfill this project, writer did some research from various kinds of references. There are some similarity between privateers and pirates. This project is about making hats. Hat has been selected as an important property. Hat astonished people and turned out to be the center attention of many people who view it. Moreover, hat was a crucial part of England's citizen appearance. Around 1600-1800, from the hat they wore, could demonstrate people's social level. Hat could also visualize character to actors who wear it in the movie.

Keywords: property, hat, costume, pirate, privateers, reference



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	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	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Sejarah dan fungsi topi	4
2.2. Sejarah topi rompak laut dan <i>privateers</i>	5
2.2.1. Sejarah	5
2.2.2. Era	6
2.2.3. Struktur Jabatan	8
2.3. Bentuk dan karakter bahan topi dalam menggambarkan karakter	8
2.4. Warna	11
BAB III METODOLOGI	12

3.1.	Gambaran umum	12
3.1.1.	Posisi penulis	12
3.1.2.	Peralatan	12
3.2.	Tahapan kerja	13
3.3.	Data	13
3.3.1.	Jenis topi	13
3.3.2.	Bentuk dan karakter bahan topi	13
3.3.3.	Warna topi	15
3.4.	Acuan	15
BAB IV	ANALISIS	17
4.1.	Analisis	17
4.1.1.	Analisis sejarah	17
4.1.2.	Analisis bentuk	18
4.1.3.	Analisis warna	20
4.1.4.	Analisis karakter	20
4.1.5.	Analisis strata	21
4.2.	Kaitan dan perbandingan literatur dengan proyek	22
4.3.	Proses pembuatan topi	23
4.3.1.	Pengumpulan sumber	23
4.3.2.	Sketsa awal	25
4.3.3.	Membuat <i>dummy</i>	26
4.3.4.	Sketsa detail	27
4.3.5.	Mencari bahan	28
4.3.6.	Proses pembuatan topi	29
1.	Topi navigator	29

2. Topi penembak utama	32
3. Topi kapten	34
4. Topi ship's Master	35
BAB V PENUTUP	39
5.1. Kesimpulan	39
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Asagi D	3
Gambar 3.1. Topi <i>cocked</i>	15
Gambar 4.1. Model topi rompak laut	19
Gambar 4.2. <i>Pirate of Caribbean Dead Man's Chest</i>	22
Gambar 4.3. <i>Pirate of Caribbean at the World's End</i>	25
Gambar 4.4. <i>Assassin Creed</i>	26
Gambar 4.5. <i>Musketeer Granado Espada</i>	26
Gambar 4.6. Sketsa awal	27
Gambar 4.7. <i>Dummy</i> berukuran kecil	28
Gambar 4.8. Sketsa 1	28
Gambar 4.9. Sketsa 2	29
Gambar 4.10. Bahan kulit, beludru, flanel, <i>drill</i>	30
Gambar 4.11. Topi navigator	32
Gambar 4.12. <i>Pirate of Caribbean at the World's End</i>	33
Gambar 4.13. Topi penembak utama	34
Gambar 4.14. Topi karakter <i>Assassin Creed</i>	35
Gambar 4.16. Topi kapten	36
Gambar 4.17. Acuan topi <i>privateers</i>	37

Gambar 4.18. Topi *ship master* 38



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR .. xvii



UMN