



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.

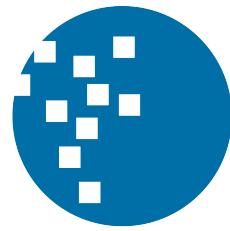
Copyright and reuse:

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.

**PENGARUH NOSTALGIA TERHADAP DESAIN PRODUKSI DALAM
FILM PENDEK “SENJA BERSEMI”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Arienta Aulia Karina

NIM : 13120210362

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 : Arienta Aulia Karina

NIM : 13120210362

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PENGARUH NOSTALGIA TERHADAP DESAIN PRODUKSI DALAM FILM PENDEK SENJA BERSEMI

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, 4 Januari 2017

Arienta Aulia Karina



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PENGARUH NOSTALGIA TERHADAP DESAIN PRODUKSI DALAM FILM PENDEK SENJA BERSEMI

Oleh
Nama : Arienta Aulia Karina

NIM : 13120210362

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Januari 2017

Pembimbing

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Pengaji
Nurman Hakim, S.Sn, M.Sn.
Ketua Program Studi
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Sidang
Annita, S.Pd., M.F.A.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa. Karena berkat rahmat-nya, laporan Tugas Akhir yang berjudul Pengaruh Nostalgia Terhadap desain produksi Dalam Film Pendek “Senja Bersemi” dapat terselesaikan. Laporan tugas akhir yang berjudul Pengaruh Nostalgia merupakan bentuk pertanggung jawaban penulis sebagai desainer produksi dalam film pendek “Senja Bersemi”.

Alasan penulis memilih topik pengaruh nostalgia dalam desain produksi sebagai pembahasan Laporan Tugas Akhir, karena nostalgia merupakan hal yang dekat dengan karakter utama dalam film pendek “Senja Bersemi” yaitu Adam dan Laila. Selain itu Nostalgia Dalam film pendek “Senja Bersemi” memiliki peran sebagai bentuk identifikasi karakter sehingga penonton dapat mengetahui keterikatan karakter Adam dan Laila dengan masa lalunya melalui warna, props dan tekstur. Penulis harap Laporan Tugas Akhir yang berjudul Pengaruh Nostalgia Terhadap Desain Produksi Dalam Film Pendek “Senja Bersemi” dapat bermanfaat.

penulis Ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, di antaranya:

1. Ketua Program Studi bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech. selaku Ketua Program Studi Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang telah mendukung mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dengan baik dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.
3. Makbul Mubarak, S.I.P., M.A., Yosep Anggi Prasetya, S.I.P. selaku dosen yang telah memberikan saran demi kelancaran film maupun penulisan laporan Tugas Akhir ini.
4. Anadya Ayesha, Jessica Olivia, James Timotius Riady, Livia Agatha, Leo Erwando, Rio Fernando selaku teman kelompok Tugas Akhir Film pendek “Senja Bersemi”.
5. Cecilia frederika Caroline, Finna Amalia, Fransisca Theodora, Livia Agatha, Ervan Aditya, Jessy Sylviani, dan Jonas Awie sebagai teman seperjuangan di Universitas Multimedia Nusantara. Terima kasih atas kerja sama dan dukungannya selama perkuliahan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Orang tua dan keluarga besar atas dukungannya baik berupa materi maupun doa demi keberhasilan penulisan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 4 Januari, 2017

Arienta Aulia Karina

ABSTRAKSI

Nostalgia merupakan bentuk emosi yang menggambarkan kerinduan seseorang terhadap ruang dan waktu di masa lalu. Penyebab manusia dapat bernostalgia karena ia merasa bahwa kenangan di masa lalunya mulai menghilang di masa sekarang. Terdapat beberapa cara untuk menyimpan sebuah kenangan, salah satu caranya adalah dengan menyimpan benda yang memiliki keterikatan dengan kenangan tersebut.

Sebagai desainer produksi saya mengambil unsur nostalgia sebagai acuan konsep desain produksi Pada film pendek “Senja Bersemi”. Dimana pemilihan props, tekstur, dan Warna dapat menunjukan bahwa tokoh Adam dan Laila memiliki keterikatan kenangan dengan hobi di masa lalunya.

Kata kunci : nostalgia, *set and props* , kenangan.



ABSTRACT

Nostalgia is a form of emotion that visualize a longing for a place and time in the past. The reason why someone might feeling nostalgic is because they feel that the memories of the past are gradually erased in the present time. There's a lot of way to preserve a memory, one of which is to collect something that can be related to that memory.

As a Production Designer, the writer used nostalgia as a reference for designing set, texture, and colour in "Senja Bersemi" short film. The connection between Adam and Laila's memories and their hobby in the past will be shown through the choice of the props in the film.

Keywords: *nostalgic, set and props, memories.*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
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. Desain Produksi.....	4
2.2. Nostalgia Dalam Film	5

2.3. Nostalgia Dalam Karakter	6
2.4. Memori	8
2.5. Perkembangan Dunia Hiburan Indonesia Tahun 1960-1980	10
2.5.1. Musik.....	12
2.5.2. Cover Buku dan Majalah	15
2.5.3. Desain.....	16
2.5.4. Gaya Bangunan Awal Abad 20.....	18
2.5.5. Produk Mebel Dan Kerajinan.....	20
2.6. <i>Interpreting Collection</i>	21
2.7. Tekstur	22
2.8. Warna.....	23
BAB III METODOLOGI	26
3.1. Gambaran umum	26
3.1.1. Sinopsis	26
3.1.2. Posisi Penulis	27
3.1.3. Peralatan	28
3.2. Tahapan Kerja	28

3.2.1. Pra Produksi	28
3.2.1.1. Pembacaan Naskah.....	28
3.2.1.2. Analisa Karakter.....	29
3.2.1.3. Riset.....	29
3.2.1.4. Ilustrasi Konsep.....	29
3.2.1.5. Moodboard	29
3.2.1.6. Desain konsep.....	29
3.2.1.7. Pencarian lokasi.....	29
3.2.1.8. Pembuatan floor plan.....	30
3.2.2. Produksi.....	30
3.2.2.1. Acuan.....	30
BAB IV ANALISIS	32
4.1. Konsep.....	32
4.2. Analisa 3D Karakter Dan Latar Belakang Adam.....	33
4.2.1. Fase Bahagia Adam.....	35
4.2.2. Fase Kesedihan Adam.....	36

4.3. Analisa 3D karakter dan Latar Belakang Laila.....	38
4.3.1. Fase Bahagia Laila	39
4.3.2. Fase Duka Laila.....	41
4.4. Analisa Tahun Nostalgia.....	42
4.4.1. Tahun 1960-1970	44
4.5. Warna.....	46
4.5.1. Ruang	50
4.5.1.1. Panti Wreda	50
4.5.1.2. Ruang Makan	51
4.5.1.3. Kamar Adam	62
4.5.1.4. Kostum Adam.....	73
4.5.1.5. Kostum Laila	77
4.6. Props.....	79
4.6.1. Nostalgia Kolektif	80
4.6.2. Nostalgia Pribadi	81
4.7. Tekstur	82
BAB V PENUTUP.....	85

5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	XVII

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) is a watermark-like graphic. It features a stylized, blocky letter 'U' on the left, followed by the letters 'M', 'N', and 'N' stacked vertically on the right. The entire logo is rendered in a light blue-grey color.

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Acuan film Surat Dari Praha	30
Gambar 3.2. Acuan film Surat Dari Praha	30
Gambar 4.1. Grafik <i>Timeline</i> Kehidupan Adam	34
Gambar 4.2. Grafik <i>Timeline</i> Kehidupan Laila.....	39
Gambar 4.3. Album Koes Plus.....	48
Gambar 4.4. Album Koes Plus.....	49
Gambar 4.5. Album Koes Plus.....	49
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> Ruang Makan	52
Gambar 4.7. Lokasi Alternatif Ruang Makan.....	54
Gambar 4.8. Lokasi Alternatif Ruang Makan.....	54
Gambar 4.9. Lokasi Ruang Makan	55
Gambar 4.10. Lokasi Ruang Makan	55
Gambar 4.11. Lokasi Ruang Makan	55
Gambar 4.12. Sketsa Ruang Makan.....	56
Gambar 4.13. Sketsa Ruang Makan.....	57
Gambar 4.14. Sketsa Akhir Ruang Makan.....	58

Gambar 4.15. Aplikasi Warna Pada Props.....	59
Gambar 4.16. Aplikasi warna Pada Props.....	59
Gambar 4.17. Aplikasi Warna Pada Props.....	60
Gambar 4.18. Hasil Akhir	60
Gambar 4.19. Hasil Akhir	61
Gambar 4.20. <i>Moodboard</i> Kamar	62
Gambar 4.21. Alternatif Lokasi kamar Adam.....	64
Gambar 4.22. Alternatif Lokasi kamar Adam.....	64
Gambar 4.23. Alternatif Lokasi kamar Adam.....	65
Gambar 4.24. Alternatif Lokasi Kamar Adam.....	65
Gambar 4.25. Lokasi Kamar	66
Gambar 4.26. Lokasi Kamar	66
Gambar 4.27. Lokasi Kamar	67
Gambar 4.28. Sketsa Kamar Adam.....	68
Gambar 4.29. <i>Floor plan</i> Kamar Adam	68
Gambar 4.30. Cat Lokasi Kamar Adam.....	69
Gambar 4.31. Cat Lokasi Kamar.....	70

Gambar 4.32. Hasil Akhir Set	70
Gambar 4.33. Desain Pinggiran Kaset	71
Gambar 4.34. Desain Stiker Kaset	72
Gambar 4.35. Hasil Akhir	72
Gambar 4.36. Hasil Akhir	72
Gambar 4.37. Refenrensi Baju Adam	73
Gambar 4.38. Hasil Akhir	74
Gambar 4.39. Hasil Akhir	75
Gambar 4.40. Hasil Akhir	75
Gambar 4.41. Hasil Akhir	76
Gambar 4.42. Referensi Baju Laila.....	77
Gambar 4.43. Hasil Akhir	78
Gambar 4.44. Hasil Akhir	78
Gambar 4.45. Referensi Radio	80
Gambar 4.46. Tekstur Usang Kertas	82
Gambar 4.47. Tekstur Usang Kertas	83
Gambar 4.48. Tekstur Usang Kertas	83

Gambar 4.49. Tekstur Usang Kertas 84



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: ART BREAKDOWN	XIX
LAMPIRAN B: LATAR BELAKANG ADAM	XX
LAMPIRAN C: LATAR BELAKANG LAILA	XXV
LAMPIRAN D: 3D KARAKTER ADAM	XXVIII
LAMPIRAN E: 3D KARAKTER LAILA	XXIX
LAMPIRAN F: SCRIPT	XXX
LAMPIRAN G: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR	XLIII

UMN