



### **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.

**KETIDAKTERATURAN SEBAGAI ELEMEN DESAIN**

**DALAM FILM “MEMOIR”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Jeong Min Jung

NIM : 12120210377

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 : Jeong Min Jung

NIM : 12120210377

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**KETIDAKTERATURAN SEBAGAI ELEMEN DESAIN DALAM  
FILM “MEMOIR”**

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 narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 06 Januari 2017



Jeong Min Jung



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**KETIDAKTERATURAN SEBAGAI ELEMEN DESAIN**

**DALAM FILM “MEMOIR”**

Oleh

Nama : Jeong Min Jung

NIM : 12120210377

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

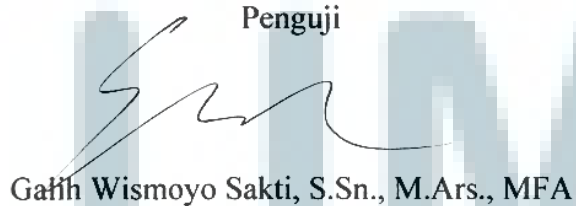
Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing



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

Penguji



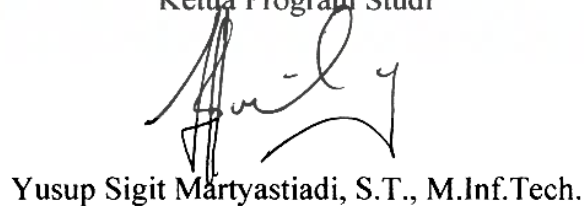
Gafih Wismoyo Sakti, S.Sn., M.Ars., MFA

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir “ Ketidakteraturan Sebagai Elemen Desain Dalam Film “*Memoir*” secara tepat waktu

*Hoarding* adalah penyakit mental yang mempunyai obsesi dengan barang dan dapat merasakan koneksi dengan barang yang mereka kumpulkan. Barang yang mereka kumpulkan sangat banyak dan menumpuk.

Peranan penulis dalam film “*Memoir*” sebagai *Production designer* adalah mengkaitkan ketidakteraturan dengan visual grammar sehingga menciptakan suatu desain dan diterapkan di dalam set dan props film pada ruang tamu, kamar pribadi dan kamar mandi.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini secara tepat waktu yaitu kepada:

1. Orang tua, dan kerabat dekat yang senantiasa membantu, menyemangati penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar dan meluangkan waktu selama penulisan laporan.
3. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu penulis selama tugas akhir berlangsung

Demikianlah kata pengantar yang dapat penulis sampaikan. Penulis memahami bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyajian laporan ini, sehingga penulis merasa sangat terbuka untuk menerima masukan dan kritikan membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terima kasih.

Tangerang, 06 Januari 2017



Jeong Min Jung



## ABSTRAKSI

*Hoarding disorder* adalah penyakit mental pada seseorang yang mempunyai kebiasaan mengumpulkan barang dalam jumlah yang berlebihan. Menurut *hoarder*, barang yang mereka kumpulkan mempunyai cerita dan makna. *Hoarding disorder* ini akan ditunjukkan melalui set dan props secara tidak beraturan. Ketidakteraturan di film “*Memoir*” harus memiliki pola yang berdasarkan prinsip desain untuk memunculkan kepribadian penderita *Hoarding*.

**Kata kunci:** ketidakteraturan, desain lokasi, elemen desain

UMMN



## ABSTRACT

*Hoarding disorder is an obsession of someone for things and they collect them in large amount which lead to difficulties to do daily routine at their home. According to hoarder, stuff they've been collect contain stories and meanings. The look of the hoarding disorder will be present through set and properties. The arrangement of properties will be unorganized and this arrangements will be relate to element of design.*

***Keywords: irregularity, design location, element of design***

The logo for Universitas Mitra Masyarakat Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The 'U' is on the left, followed by two 'M's, and an 'N' on the right. The letters are thick and have a slightly irregular, blocky appearance.

## DAFTAR ISI

<b>UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Batasan Masalah.....	5
1.4    Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.5    Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1.    Hoarding disorder.....	7
2.1.1.    Hoarding dan Elemen Desain.....	9
2.2.    Production designer.....	15

2.2.1.	Pre-production.....	19
2.2.2.	Production .....	21
2.3.	Elemen Desain .....	22
2.4.	Set dan props .....	25
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>27</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	27
3.1.1.	Sinopsis .....	27
3.1.2.	Posisi Penulis .....	28
3.2.	Proses kerja .....	28
3.2.1.	Membaca script .....	28
3.2.2.	Menganalisa Hoarding disorder .....	29
3.2.3.	Script breakdown .....	29
3.2.4.	Merancang Konsep Desain Set dan props.....	30
3.3.	Acuan .....	30
3.4.	Temuan.....	32
<b>BAB IV ANALISA .....</b>		<b>34</b>
4.1.	Proses Kerja .....	34
4.2.	Script Ruang Tamu .....	37
4.3.	Menganalisa Script Ruang Tamu .....	38
4.4.	Tahap ketidakteraturan pada ruang tamu .....	39
4.5.	Final Desain ruang tamu .....	52
4.6.	Script Kamar Tidur .....	53

4.7.	Menganalisa Script kamar tidur .....	54
4.8.	Tahap ketidak teraturan pada kamar tidur.....	54
4.9.	Final Desain kamar tidur .....	64
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>66</b>
5.1.	Kesimpulan .....	66
5.2.	Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Informal Structure .....	10
Gambar 2. 2 Repetition .....	11
Gambar 2. 3 Frequency/Rhythm .....	11
Gambar 2. 4 Overlapping .....	12
Gambar 2. 5 Amount/Dominance .....	13
Gambar 2. 6 Space .....	14
Gambar 2. 7 Weight .....	14
Gambar 2. 8 Position.....	15
Gambar 2. 9 Script breakdown.....	18
Gambar 2. 10 Art department script breakdown .....	18
Gambar 3. 1 Contoh script breakdown art.....	30
Gambar 3. 2 Sumber dari <a href="http://images4.static-bluray.com/reviews/7176_1.jpg">http://images4.static-bluray.com/reviews/7176_1.jpg</a> . 31	
Gambar 3. 3 Sumber dari <a href="https://typeset-beta.imgix.net/rehost%2F2016%2F9%2F13%2F93b3fcc0-a27e-4f3e-a44b-53ca2caa8880.jpg">https://typeset-beta.imgix.net/rehost%2F2016%2F9%2F13%2F93b3fcc0-a27e-4f3e-a44b-53ca2caa8880.jpg</a> .....	31
Gambar 3. 4 Sumber dari <a href="http://www.dailymail.co.uk/news/article-2076822/Richard-Wallace-hoarded-rubbish-seen-space.html">http://www.dailymail.co.uk/news/article-2076822/Richard-Wallace-hoarded-rubbish-seen-space.html</a> .....	32
Gambar 4. 1 Contoh Script breakdown art scene 1 .....	35
Gambar 4. 2 Script scene 1 .....	37
Gambar 4. 3 Gambar denah tahap pertama .....	39
Gambar 4. 4 Gambar denah tahap kedua .....	40
Gambar 4. 5 Gambar denah tahap ketiga .....	41

Gambar 4. 6 Perspektif ruang tamu.....	42
Gambar 4. 7 Tahap pertama .....	43
Gambar 4. 8 Tahap kedua .....	43
Gambar 4. 9 Tahap ketiga .....	44
Gambar 4. 10 Tahap terakhir .....	45
Gambar 4. 11 Pintu masuk rumah.....	47
Gambar 4. 12 Lantai ruang tamu.....	47
Gambar 4. 13 Sofa belakang .....	48
Gambar 4. 14 Sofa depan.....	48
Gambar 4. 15 Area TV dan lemari kaca .....	49
Gambar 4. 16 Area pintu masuk rumah .....	49
Gambar 4. 17 Area sofa depan.....	50
Gambar 4. 18 Lantai sofa depan .....	50
Gambar 4. 19 Area sofa belakang.....	51
Gambar 4. 20 Foto detail area sofa belakang.....	51
Gambar 4. 21 Foto detail area sofa bealakang dan pintu masuk.....	52
Gambar 4. 22 Scene 6 .....	53
Gambar 4. 23 Scene 14 .....	53
Gambar 4. 24 Script scene 7 .....	53
Gambar 4. 25 Denah kamar tidur tahap normal.....	55
Gambar 4. 26 Denah kamar tidur tahap akhir .....	56
Gambar 4. 27 Denah perpektif kamat tidur.....	57
Gambar 4. 28 Boneka beruang dikamar tidur Patrick.....	58

Gambar 4. 29 Peralatan bayi .....	59
Gambar 4. 30 Denah tampak rapih .....	60
Gambar 4. 31 Scene 17 .....	61
Gambar 4. 32 Denah tahap pertengahan .....	62
Gambar 4. 33 Denah tahap akhir kamar tidur .....	63
Gambar 4. 34 Kamar Patrick yang masih rapih .....	64
Gambar 4. 35 Kamar Patrick yang sudah berantakan .....	65

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : <i>MOORBOARD</i> RUANG TAMU .....	XVI
LAMPIRAN B : <i>MOODBOARD</i> KAMAR TIDUR .....	XVII
LAMPIRAN C : <i>WARDROBE</i> PATRICK .....	XVIII
LAMPIRAN D : <i>WARDROBE</i> ANASTASIA .....	XIX
LAMPIRAN E : <i>MAKEUP</i> PATRICK DAN ANASTASIA .....	XX
LAMPIRAN F : LEMBAR BIMBINGAN .....	XXI

UMMN