

**VISUALISASI ARSITEKTUR *MOVIE SET DESIGN* DENGAN SUASANA
RETRO BERDASARKAN INTERPRETASI NOVEL *THE GOOD SON*
KARYA JEONG YOU JEONG**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Indra Gemelli Mahardika

19.84.0181

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2023**

**VISUALISASI ARSITEKTUR *MOVIE SET DESIGN* DENGAN SUASANA
RETRO BERDASARKAN INTERPRETASI NOVEL *THE GOOD SON*
KARYA JEONG YOU JEONG**

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



disusun oleh

Indra Gemelli Mahardika

19.84.0181

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

VISUALISASI ARSITEKTUR *MOVIE SET DESIGN* DENGAN SUASANA
RETRO BERDASARKAN INTERPRETASI NOVEL *THE GOOD SON*
KARYA JEONG YOU JEONG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Gemelli Mahardika

19.84.0181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

(NIK. 1903023047)

PENGESAHAN

SKRIPSI

**VISUALISASI ARSITEKTUR *MOVIE SET DESIGN* DENGAN SUASANA
RETRO BERDASARKAN INTERPRETASI NOVEL *THE GOOD SON***

KARYA JEONG YOU JEONG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Gemelli Mahardika

19.84.0181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 1903023047

Ani Hastuti Arthasari, S.T., M.Sc
NIK. 190302340

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur
Tanggal 31 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Sudarmawan, ST., M.T.

NIK. 190302035

PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Indra Gemelli Mahardika

NIM : 19.84.0181

Dengan ini menyatakan bahwa hasil karya Tugas Akhir Arsitektur yang mencakup Buku Proyek Akhir Arsitektur (PAA) dan Gambar Rancangan yang berjudul : *VISUALISASI ARSITEKTUR MOVIE SET DESIGN DENGAN SUASANA RETRO BERDASARKAN INTERPRETASI NOVEL THE GOOD SON* KARYA JEONG YOU JEONG merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan, bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Proyek Akhir Arsitektur (PAA) dan Gambar Rancangan ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Amikom Yogyakarta dengan membatalkan gelar dan ijazah yang telah saya peroleh dan akan saya kembalikan kepada Universitas Amikom Yogyakarta. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dengan segenap kesadaran dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menerima segala konsekuensinya. Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Yogyakarta, 25 Januari 2023


Indra Gemelli Mahardika
(NIM: 19.84.018)

MOTTO

*Therefore do not worry about tomorrow, for tomorrow will worry about itself.
Each day has enough trouble of its own.*

(Matthew 6:34)

*Don't believe what people say about you, because you are the only person who
knows yourself better.*

(Indra Gemelli Mahardika)

*But you'll never know unless you walk in my shoes. You'll never know, my tangled
strings. 'Cause everybody sees what they wanna see. It's easier to judge me than
to believe.*

(You Never Know by Blackpink)

*Even if I don't have wings I can go anywhere. Brightness comes after the dark
night. Tomorrow will come, right?*

(It's Okay by Treasure)

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus yang senantiasa menyertai saya dalam keadaan suka dan duka sehingga saya dapat menyelesaikan perancangan ini dengan kasih karunianya. Dan karya ini saya persembahkan kepada;

1. Karya ini saya persembahkan untuk Orang Tua dan keluarga besar, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat dan kasih sayang serta selalu mendukung semua keputusan dan pilihan dalam hidup saya.
2. Karya ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing tersabar Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Hasil karya tugas akhir ini saya persembahkan untuk teman-teman saya semua yang mengenal saya. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.
4. Untuk para YG Entertainment artist, yang telah membuat saya aman dari kesedihan dan kegalauan melalui musik playlist yang selalu saya dengarkan ketika mengerjakan perancangan ini dan menjadi motivasi dan semangat bagi saya.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa sehingga perancang dapat menyelesaikan laporan proyek akhir arsitektur dengan judul “Visualisasi Arsitektur *Movie Set Design* Dengan Suasana Retro Berdasarkan Interpretasi Novel *The Good Son* Karya Jeong You Jeong”. Dalam proses pembuatan laporan proyek akhir arsitektur ini, tidak lupa pula perancang mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dalam membantu yaitu:

1. Dosen pembimbing, Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, yang telah banyak membantu kami dalam proses pengerjaan perancangan ini;
2. Seluruh dosen program studi arsitektur Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan masukan selama proses perkuliahan berlangsung;
3. Kepada keluarga yang selalu senantiasa mendoakan dalam proses penyelesaian proyek akhir arsitektur ini;
4. Teman-teman yang selalu setia memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan proyek akhir arsitektur ini;

Perancang menyadari bahwa perancangan ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu perancang sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi menyempurnakan laporan ini, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Januari 2023

Perancang

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| ABSTRAK | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Deskripsi Cerita..... | 1 |
| 1.2 Riset dan pengumpulan data (<i>Research</i>)..... | 3 |
| 1.3 Konsep <i>setting</i> Retro | 12 |
| 1.4 Interpretasi teks dan <i>Script Breakdown</i> | 13 |
| BAB II PEMBAHASAN | |
| 2.1 <i>Props</i> , Dekorasi, dan Kostum | 16 |
| 2.2 Sketsa Ilustrasi..... | 18 |
| 2.3 Colour Mood, Tone, and Theme | 22 |
| 2.4 Gambar Kerja | 24 |
| 2.5 <i>Special Effect</i> | 37 |
| BAB III KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 3.1 Kesimpulan..... | 45 |
| 3.2 Saran..... | 46 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |
| a. Lembar Kartu Bimbingan Proposal PAA..... | 50 |
| b. Lembar Kartu Bimbingan Proyek Akhir Arsitektur | 51 |

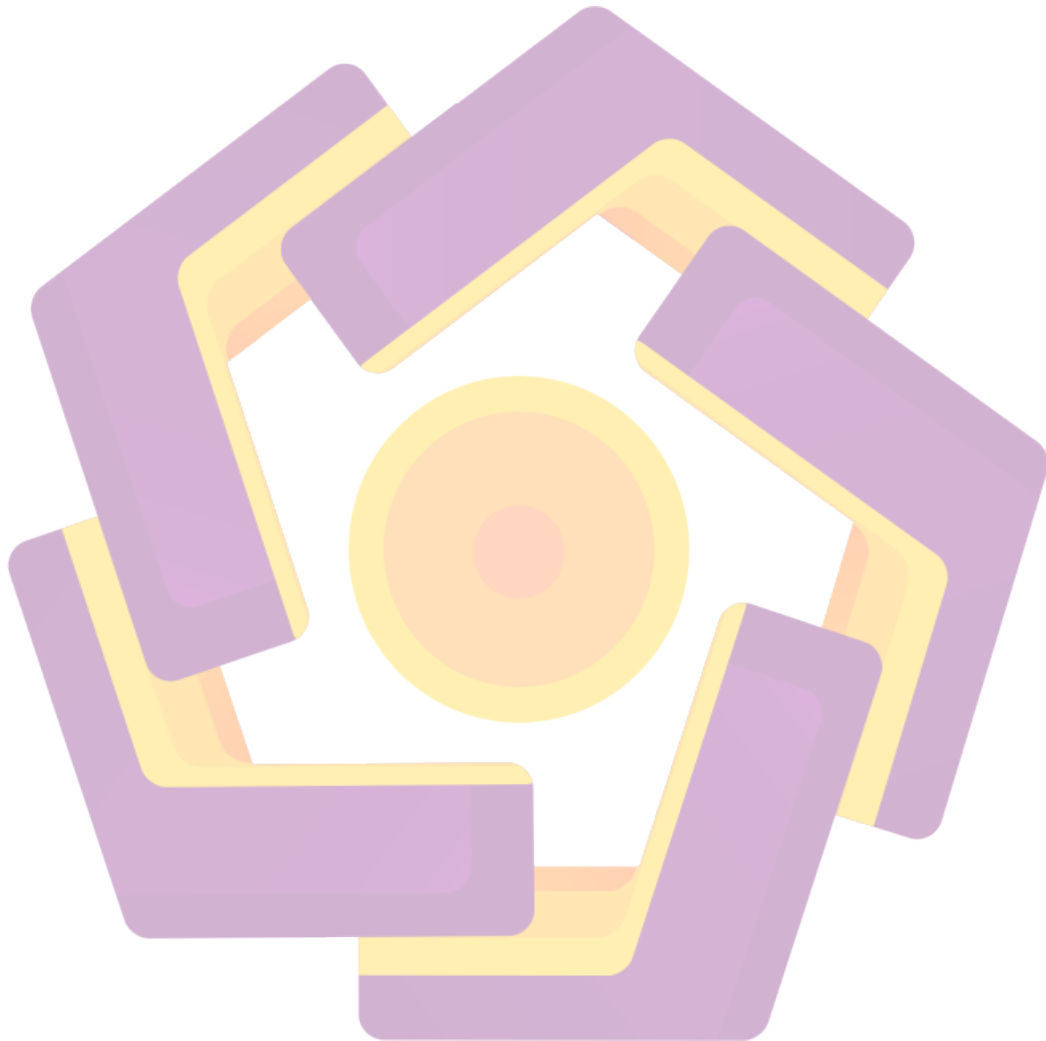
DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 1.1 | Cover Buku <i>The Good Son</i> | 1 |
| Gambar 1.2 | <i>Pre-Production</i> | 3 |
| Gambar 1.3 | Pengembangan Lingkungan Incheon 2001 | 4 |
| Gambar 1.4 | Kondisi Kontur Korea Selatan | 5 |
| Gambar 1.5 | Rumah di Geochang | 6 |
| Gambar 1.6 | Lingkungan Asia | 6 |
| Gambar 1.7 | Cover Buku <i>Off The Record</i> | 7 |
| Gambar 1.8 | Cover Buku <i>It's Okay To Not Be Okay</i> | 7 |
| Gambar 1.9 | Chingu Cafe | 8 |
| Gambar 1.10 | Serial <i>Little Woman</i> | 9 |
| Gambar 1.11 | Serial <i>Reply</i> 1988 | 10 |
| Gambar 1.12 | <i>The Way Home</i> | 11 |
| Gambar 1.13 | Film <i>Tune in for Love</i> | 11 |
| Gambar 1.14 | Konsep Retro | 12 |
| Gambar 2.1 | <i>Props</i> dan Dekorasi | 16 |
| Gambar 2.2 | Kostum | 17 |
| Gambar 2.3 | <i>Pre-Production</i> | 17 |
| Gambar 2.4 | Sketsa Ilustrasi <i>Outdoor</i> | 17 |
| Gambar 2.5 | Sketsa Ilustrasi Kontur | 18 |
| Gambar 2.6 | Sketsa Ilustrasi Lingkungan | 18 |
| Gambar 2.7 | Sketsa Ilustrasi <i>Kithcen</i> | 19 |
| Gambar 2.8 | Sketsa Ilustrasi <i>Bedroom</i> | 19 |
| Gambar 2.9 | Ilustrasi <i>Outdoor</i> Malam Hari | 20 |
| Gambar 2.10 | Ilustrasi <i>Kithcen</i> Malam Hari | 21 |
| Gambar 2.11 | Ilustrasi <i>Bedroom</i> Malam Hari | 21 |
| Gambar 2.12 | <i>Colour Mood</i> | 23 |
| Gambar 2.13 | <i>Masterplan</i> | 24 |
| Gambar 2.14 | Tampak Kawasan | 24 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.15 Denah Yu Jin House Lantai 1 | 25 |
| Gambar 2.16 Denah Yu Jin <i>House</i> Lantai 2 | 25 |
| Gambar 2.17 Ukuran Tampak Depan | 26 |
| Gambar 2.18 Ukuran Tampak Belakang | 26 |
| Gambar 2.19 Ukuran Tampak Samping | 27 |
| Gambar 2.20 Potongan | 27 |
| Gambar 2.21 Atap | 28 |
| Gambar 2.22 Ukuran Tampak <i>Neighbor B</i> | 28 |
| Gambar 2.23 Ukuran Tampak <i>Neighbor C</i> | 29 |
| Gambar 2.24 Ukuran Tampak <i>Neighbor D</i> | 29 |
| Gambar 2.25 Ukuran Tampak <i>Neighbor E</i> | 30 |
| Gambar 2.26 Ukuran Tampak <i>Neighbor F</i> | 30 |
| Gambar 2.27 Ukuran Tampak <i>Neighbor G</i> | 31 |
| Gambar 2.28 Tampak Yu Jin <i>House</i> | 31 |
| Gambar 2.29 Tampak <i>Neighbor B</i> dan <i>C</i> | 32 |
| Gambar 2.30 Tampak <i>Neighbor D</i> dan <i>E</i> | 32 |
| Gambar 2.31 Tampak <i>Neighbor F</i> dan <i>G</i> | 33 |
| Gambar 2.32 <i>Interior</i> Dapur | 33 |
| Gambar 2.33 <i>Interior</i> Kamar | 34 |
| Gambar 2.34 Kamera <i>Floor Plan Exterior</i> | 34 |
| Gambar 2.35 Kamera <i>Floor Plan</i> Dapur | 35 |
| Gambar 2.36 Kamera <i>Floor Plan</i> Kamar | 35 |
| Gambar 2.37 3D Yu Jin <i>House</i> | 36 |
| Gambar 2.38 3D <i>Neighbor</i> | 36 |
| Gambar 2.39 Mengomunikasikan Suasana Hati | 37 |
| Gambar 2.40 Mengomunikasikan Karakter Secara Visual | 38 |
| Gambar 2.41 Mengomunikasikan Tema | 39 |
| Gambar 2.42 <i>Focal Point Shoot</i> | 40 |
| Gambar 2.43 <i>Lines Shoot</i> | 40 |
| Gambar 2.44 <i>Shapes Shoot</i> | 41 |
| Gambar 2.45 <i>Texture & Framing Shoot</i> | 41 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.46 <i>Space Shoot</i> | 42 |
| Gambar 2.47 <i>Depth Shoot</i> | 42 |
| Gambar 2.48 <i>Balance Shoot</i> | 43 |
| Gambar 2.49 <i>Angles Shoot</i> | 43 |
| Gambar 2.50 <i>Colour & Tone Shoot</i> | 44 |



ABSTRAK

Cerita berlatar belakang pada abad ke 20 (*20th century*) pada tahun 2000. Saat mengerjakan perancangan set desain. *Research* sangatlah membantu sebelum mencapai ke proses pembangunan. Dalam *research* ini, perancang menggunakan penelitian sekunder, dimana mengumpulkan semua data-data terkait yang akan diperoleh dari internet atau sumber-sumber sekunder lainnya. Terdapat beberapa jenis riset yang dapat digunakan yaitu; *Historical elements, cultural elements, art books, history books, field observation, interview, dan internet research*. Konsep gaya retro merupakan gaya yang secara sengaja ditiru dari gaya hidup, tren, atau bentuk seni dari sejarah masa lalu, baik itu dalam musik, *fashion*, maupun tingkah laku. Tahapan interpretasi teks mengembangkan kemampuan untuk mengekstrak dan mengekspresikan makna/maksud dari pengalaman manusia dan budaya. Dekorasi dan *furniture* yang membuat suasana cerita yang dapat dipercaya. *Props* merupakan *furniture* yang berhubungan langsung dengan seorang aktor. Jika tidak berhubungan langsung, maka itu bisa disebut sebagai dekorasi. *Mood* adalah keadaan pikiran atau perasaan sementara. *Tone* adalah suara musik atau vokal dengan mengacu pada nada, kualitas, dan kekuatannya. Dalam perancangan ini suasana yang digunakan untuk menciptakan perasaan misteri, kecurigaan, dan kegelapan yang menjadi fokus pada set. Mengkomunikasikan karakter secara visual menginterpretasikan kepribadian karakter melalui dekorasi set. Mengkomunikasikan tema dapat diterapkan dengan dua cara: secara auditori dan visual. Contoh tema dapat dianalisis berdasarkan periode atau dekade pembuatan cerita. Dengan kesimpulan beberapa alasan untuk membuat atau menggunakan set desain dibandingkan menggunakan lokasi yang nyata adalah biaya anggaran, waktu, kebutuhan untuk menyesuaikan dengan lingkungan, serta lokasi yang diinginkan sudah tidak ada di dunia nyata.

Kata Kunci: set desain film, interpretasi teks, visualisasi