

JALUR REGULER ARSITIS
VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* TOKO BUKU BERGAYA RETRO
BERDASARKAN NOVEL *THE CAT WHO SAVED BOOKS*
KARYA SOSUKE NATSUKAWA

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Reza Agusttyo

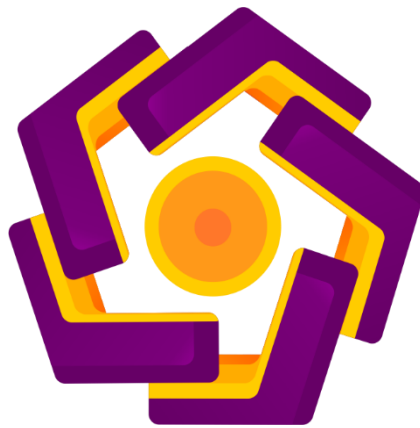
20.84.0233

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2024

JALUR REGULER ARSITIS
VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* TOKO BUKU BERGAYA RETRO
BERDASARKAN NOVEL *THE CAT WHO SAVED BOOKS*
KARYA SOSUKE NATSUKAWA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



disusun oleh

Muhammad Reza Agusttyo

20.84.0233

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2024

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* TOKO BUKU BERGAYA RETRO
BERDASARKAN NOVEL *THE CAT WHO SAVED BOOKS*
KARYA SOSUKE NATSUKAWA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reza Agusttyo

20.84.0233

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* TOKO BUKU BERGAYA RETRO
BERDASARKAN NOVEL *THE CAT WHO SAVED BOOKS*
KARYA SOSUKE NATSUKAWA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reza Agusttyo

20.84.0233

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nurizka Fidali, S.T., M.Sc.
NIK. 190302324

Aryanto Yuniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302031

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur
Tanggal 23 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Sudarmawan, ST., M.T.
NIK. 190302035

PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Reza Agusttyo

NIM : 20.84.0233

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil karya Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul : **VISUALISASI MOVIE SET DESIGN TOKO BUKU BERGAYA RETRO BERDASARKAN NOVEL THE CAT WHO SAVED BOOKS KARYA SOSUKE NATSUKAWA** merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan, bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya 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.

Yogyakarta, 28 Agustus 2024



Muhammad Reza Agusttyo

NIM. 20.84.0233

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan penulis semangat, kekuatan, dan kesehatan dalam menyelesaikan penulisan Laporan Proyek Akhir Arsitektur. Shalawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai junjungan dan suri teladan bagi umat manusia.

Laporan Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul “Visualisasi *Movie Set Design* Toko Buku Bergaya Retro Berdasarkan Novel *The Cat Who Saved Books* Karya Sosuke Natsukawa” telah diselesaikan sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 dalam Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Amikom Yogyakarta.

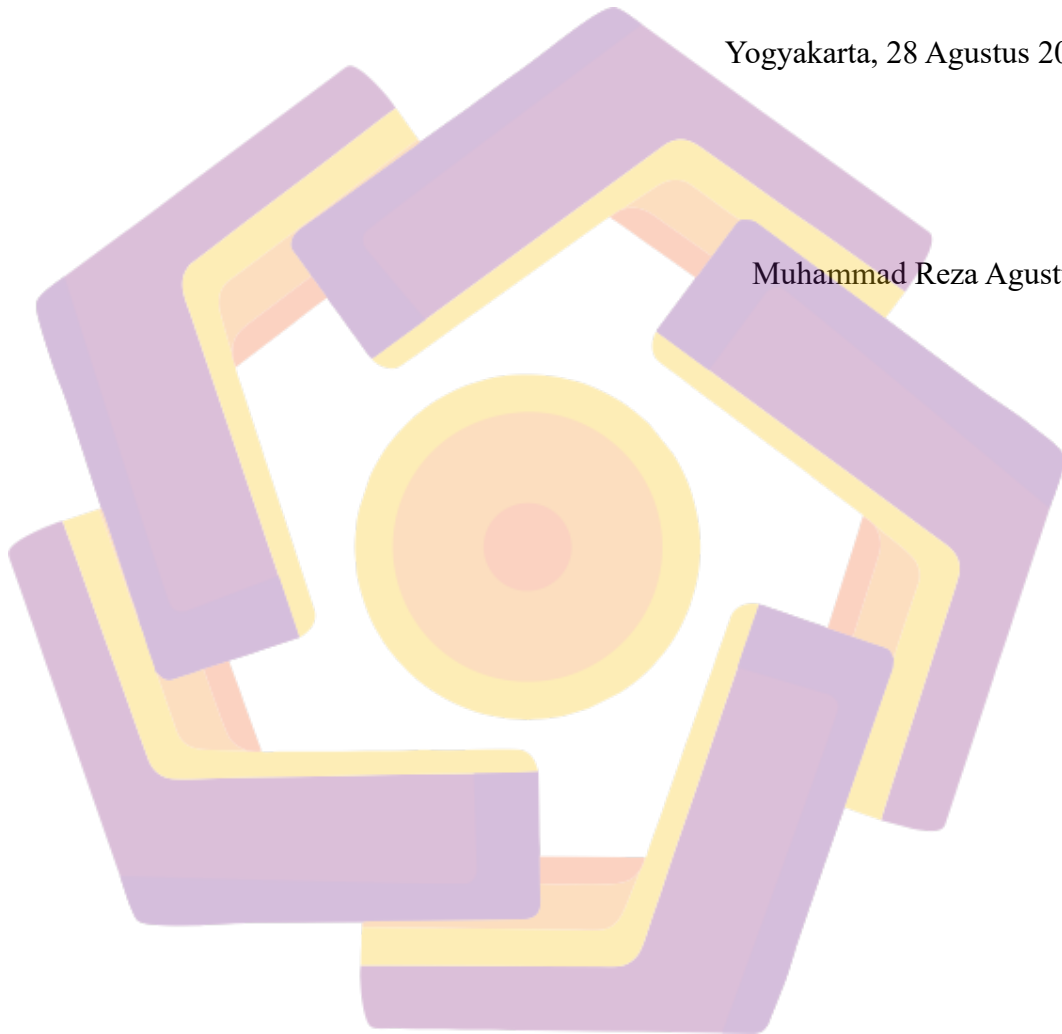
Dalam penyelesaian penulisan laporan ini, penulis tentu mengalami hambatan dan kesulitan. Namun, penulis juga mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Kedua orang tua yang telah mendoakan dan mendukung sehingga memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan program studi Strata 1 Arsitektur.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir Arsitektur.
3. Seluruh dosen program studi Arsitektur Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama penulis berkuliah.
4. Ister Hermono S.Ars yang telah membantu dan memberikan dukungan yang mendalam.
5. Ryan Nur Bintang, Zulham Yahya Pasaribu, Ilhan Fagta Xenium dan Andri Zulfikar selaku teman penulis yang telah membantu dan berbagi semangat dalam berjuang untuk menyelesaikan Proyek Akhir Arsitektur.
6. Teman-teman dan pihak yang telah membantu penulis selama berkuliah yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis yakin Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap mendapatkan kritik, saran, dan masukan dari para pembaca untuk penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai penambah wawasan, bahan pertimbangan, maupun referensi bagi kita semua.

Yogyakarta, 28 Agustus 2024

Muhammad Reza Agusttyo



DAFTAR ISI

COVER	i
COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Profil Buku	1
1.2 Deskripsi Cerita.....	1
BAB II RISET DAN PENGUMPULAN DATA.....	3
2.1 Lokasi Pilihan, Latar Tempat, dan Latar Waktu.....	3
2.2 Arsitektur Jepang.....	4
2.2.1 Elemen Arsitektur Jepang.....	4
2.2.2 Tentang Arsitektur Jepang Lainnya	6
2.3 Retro <i>Showa</i>	7
2.4 Kostum	7
2.5 Properti	10
2.6 Referensi Lainnya.....	12
2.6.1 Film dan Serial.....	13
2.6.2 Game.....	14
2.6.3 Gambar di Internet	15
2.7 Mood, Tone, dan Theme.....	16
BAB III KONSEP DESAIN	18
3.1 Script Breakdown	18
3.2 Sketsa Ilustrasi.....	19

3.3 Storyboard	22
BAB IV HASIL DESAIN	25
4.1 Masterplan.....	25
4.2 Toko Buku Natsuki.....	27
4.3 Lorong Toko Buku Natsuki	29
4.4 Gerbang <i>Yakuimon</i>	30
4.5 Beranda <i>Engawa</i>	32
4.6 Labirin Lemari.....	33
4.7 Hasil <i>Render</i> Desain Model 3D.....	34
4.8 Floor Plan dan Sketsa Shot Adegan	39
4.9 Maket Set Film	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46
5.3 Gambar Kerja	46
5.4 Kartu Bimbingan Proposal Proyek Akhir Arsitektur.....	59
5.5 Kartu Bimbingan Proyek Akhir Arsitektur.....	60
5.6 Form Kelayakan Mengikuti Ujian.....	61
5.7 QR Code	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku Novel <i>The Cat Who Saved Books</i>	1
Gambar 2. Peta Lokasi Pilihan	3
Gambar 3. <i>Genkan</i> Di Rumah Tradisional Jepang	4
Gambar 4. <i>Tatami</i> Dari Anyaman Jerami	5
Gambar 5. Ruang <i>Washitsu</i>	5
Gambar 6. <i>Engawa</i> Pada Rumah Tradisional Jepang.....	6
Gambar 7. Pintu Geser Pada Arsitektur Jepang.....	6
Gambar 8. Gerbang <i>Yakuimon</i>	7
Gambar 9. Rumah Toko Dan Toko <i>Showa Style</i>	7
Gambar 10. Pakaian <i>Kimono</i>	8
Gambar 11. Pakaian <i>Gakuran</i>	8
Gambar 12. Pakaian <i>Sailor Fuku</i>	9
Gambar 13. Pakaian Formal	9
Gambar 14. Pakaian Gaun Formal	10
Gambar 15. Buku Karya Sastra Lama	10
Gambar 16. Properti Rak Buku	11
Gambar 17. Properti Poci Dan Cangkir Teh.....	11
Gambar 18. Properti Pemanas Ruangan.....	11
Gambar 19. Properti Meja Dan Kursi Kayu.....	12
Gambar 20. Properti Bel Pintu	12
Gambar 21. Properti Papan Pintu	12
Gambar 22. Referensi Pakaian Musim Dingin.....	13
Gambar 23. Cuplikan Serial TV <i>From Today It's My Turn!!</i>	13
Gambar 24. Visual Dari Fasad Toko Kelontong.....	14
Gambar 25. Bangunan Kedai Kopi Di <i>Game Persona 5 Royal</i>	14
Gambar 26. Lingkungan Perumahan Di Dalam <i>Game Yakuza Series</i>	15
Gambar 27. Referensi Interior Toko Buku Natsuki.....	16
Gambar 28. Referensi Ekterior Dan Fasad Toko Buku Natsuki.....	16
Gambar 29. <i>Color Mood</i> Untuk Interior Dan Eksterior Toko Buku Natsuki	17

Gambar 30. Sketsa Toko Buku Natsuki.....	19
Gambar 31. Sketsa Interior Toko Buku Natsuki.....	20
Gambar 32. Sketsa Lorong Toko Buku Natsuki.....	20
Gambar 33. Sketsa Gerbang <i>Yakuimon</i>	21
Gambar 34. Sketsa Beranda <i>Engawa</i>	21
Gambar 35. Sketsa Labirin Lemari.....	22
Gambar 36. Desain <i>Masterplan</i>	25
Gambar 37. Tampak Desain <i>Masterplan</i>	26
Gambar 38. Potongan Desain <i>Masterplan</i>	27
Gambar 39. Desain Toko Buku Natsuki	27
Gambar 40. Tampak Desain Toko Buku Natsuki	28
Gambar 41. Potongan Desain Toko Buku Natsuki	28
Gambar 42. Desain Lorong Toko Buku Natsuki	29
Gambar 43. Tampak Desain Lorong Toko Buku Natsuki	29
Gambar 44. Potongan Desain Toko Buku Natsuki	30
Gambar 45. Desain Gerbang <i>Yakuimon</i>	30
Gambar 46. Tampak Desain Gerbang <i>Yakuimon</i>	31
Gambar 47. Potongan Desain Gerbang <i>Yakuimon</i>	31
Gambar 48. Desain Beranda <i>Engawa</i>	32
Gambar 49. Tampak Desain Beranda <i>Engawa</i>	32
Gambar 50. Potongan Desain Beranda <i>Engawa</i>	33
Gambar 51. Desain Labirin Lemari.....	33
Gambar 52. Tampak Desain Labirin Lemari	34
Gambar 53. Potongan Desain Labirin Lemari.....	34
Gambar 54. <i>Render</i> Desain Model 3D Eksterior Dan Fasad Toko Buku Natsuki	35
Gambar 55. <i>Render</i> Desain Model 3D Interior Toko Buku Natsuki	36
Gambar 56. <i>Render</i> Desain Model 3D Lorong Toko Buku Natsuki	37
Gambar 57. <i>Render</i> Desain Model 3D Gerbang <i>Yakuimon</i>	38
Gambar 58. <i>Render</i> Desain Model 3D Beranda <i>Engawa</i>	39
Gambar 59. <i>Render</i> Desain Model 3D Labirin Lemari	39
Gambar 60. Foto Maket Set Film <i>The Cat Who Saved Books</i>	42

ABSTRAK

Set desain merupakan tahapan kegiatan dalam suatu produksi seni perutnjukan baik drama maupun film. Tahapan ini berfokus dalam merancang, mengatur, dan membangun lingkungan fisik desain latar dimana karakter akan berinteraksi di dalamnya. Set desain dapat membantu menentukan latar tempat, latar waktu, dan mendukung penggambaran suasana adegan. Di dalam tugas ini dilakukan kegiatan perancangan dalam memvisualisasikan desain latar/*set design* berdasarkan novel *The Cat Who Saved Books* karya Sosuke Natsukawa. Novel ini bercerita mengenai seorang siswa SMA yang mewarisi toko buku bekas milik mendiang kakeknya dan berkeliling di dunia fantasi bersama seekor kucing yang bisa berbicara, berlatar cerita di sebuah toko buku bekas di pinggiran kota tua di Jepang, Toko Buku Natsuki memiliki koleksi buku karya sastra lama dan perabotan yang tua. Gaya retro dipilih berdasarkan dari melakukan interpretasi teks novel yang dimana Toko Buku Natsuki memiliki tampilan fasad dari bangunan rumah toko di Jepang pada era *Showa*. Riset dan pengumpulan data melalui pencarian di internet, film arau serial tv, maupun *game* yang memiliki tema serupa sebagai referensi dalam memperkaya hasil desain.

Kata Kunci: Visualisasi, Set desain, Toko buku

ABSTRACT

*Set design is a stage of activity in a production of both drama and film. This stage focuses on designing, organizing, and building the physical environment of the set design where the characters will interact in. Set design can help determine the place setting, time setting, and support the depiction of the atmosphere of the scene. In this assignment, design activities are carried out in visualizing the set design based on the novel *The Cat Who Saved Books* by Sosuke Natsukawa. The novel tells the story of a high school student who inherits his late grandfather's used bookstore and travels in a fantasy world with a talking cat, set in a used bookstore on the outskirts of an old town in Japan, Natsuki Bookstore has a collection of old literary works and old furniture. The retro style was chosen based on interpreting the text of the novel, in which Natsuki Bookstore has the facade of a Showa-era Japanese shop house. Research and data collection through internet searches, movies or TV series, and games that have similar themes as references in enriching the design results.*

Keyword: *Visualization, Set Design, Bookstor*