

JALUR REGULER : ARTIST
VISUALISASI MOVIE SET DESIGN DENGAN GAYA ARSITEKTUR
MASA KOLONIAL DARI NOVEL BAJAK LAUT DAN PURNAMA
TERAKHIR KARYA ADHITYA MULYA

SKRIPSI



Disusun oleh :

Zulham Yahya Pasaribu

20.84.0277

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023/2024

JALUR REGULER : ARTIST
VISUALISASI MOVIE SET DESIGN DENGAN GAYA ARSITEKTUR
MASA KOLONIAL DARI NOVEL BAJAK LAUT DAN PURNAMA
TERAKHIR KARYA ADHITYA MULYA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai gelar
Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



Disusun oleh :

Zulham Yahya Pasaribu

20.84.0277

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023/2024

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* DENGAN GAYA ARSITEKTUR
MASA KOLONIAL DARI NOVEL BAJAK LAUT DAN PURNAMA
TERAKHIR KARYA ADHITYA MULYA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulham Yahya Pasaribu

20.84.0277

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Rhisa Aidilla Suprpto, ST, M.Sc
NIK. 190302309

PENGESAHAN

SKRIPSI

VISUALISASI MOVIE SET DESIGN DENGAN GAYA ARSITEKTUR MASA KOLONIAL DARI NODEL BAJAK LAUT DAN PURNAMA TERAKHIR KARYA ADHITYA MULYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulham Yahya Pasaribu

20.84.0277

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

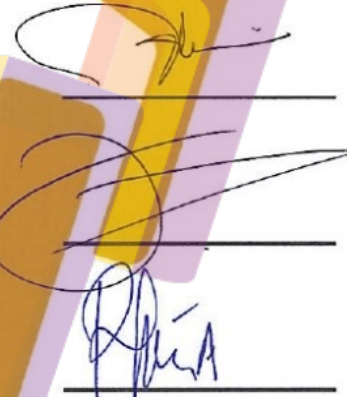
Nama Penguji

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

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

Rhisa Aidilla Suprpto, ST, M.Sc
NIK. 190302309

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 : Zulham Yahya Pasaribu

NIM : 20.84.0277

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil karya Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul : VISUALISASI *MOVIE SET DESIGN* DENGAN GAYA ARSITEKTUR MASA KOLONIAL DARI NOVEL BAJAK LAUT DAN PURNAMA TERAKHIR KARYA ADHITYA MULYA 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, 29 Agustus 2024



Zulham Yahya Pasaribu

NIM. 20.84.0277

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, skripsi yang berjudul “Visualisasi Movie Set Design dengan Gay Arsitektur Masa Kolonial dari Novel Bajak Laut dan Purnama Terakhir Karya Adhitya Mulya” bisa diselesaikan tepat waktu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan jurusan Arsitektur Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini diselesaikan dari proses dan waktu yang cukup panjang selama beberapa waktu serta beberapa lika-liku yang perlu dihadapi. Saya menyadari bahwa banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama proses pengerjaan skripsi saya. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan kepada :

1. Orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan tanpa henti.
2. Ibu Rhisa Aidilla Suprpto, ST,M.Sc, selaku dosen pembimbing sayaselama proses pengerjaan skripsi dari awal sampai selesai.
3. Ibu Hastuti Arthasari, S.T.,M.Sc selaku dosen penguji 1.
4. Bapak Aryanto Yuniawan, S.Kom.,M.Kom selaku dosen penguji 2.
5. Teman-teman yang selalu memberikan dorongan dan dukungan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut berperan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.

Dalam proses penulisan ini, saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, saya mohon maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Semoga skripsi ini bisa berkontribusi positif untuk pembaca dan penelitian selanjutnya.

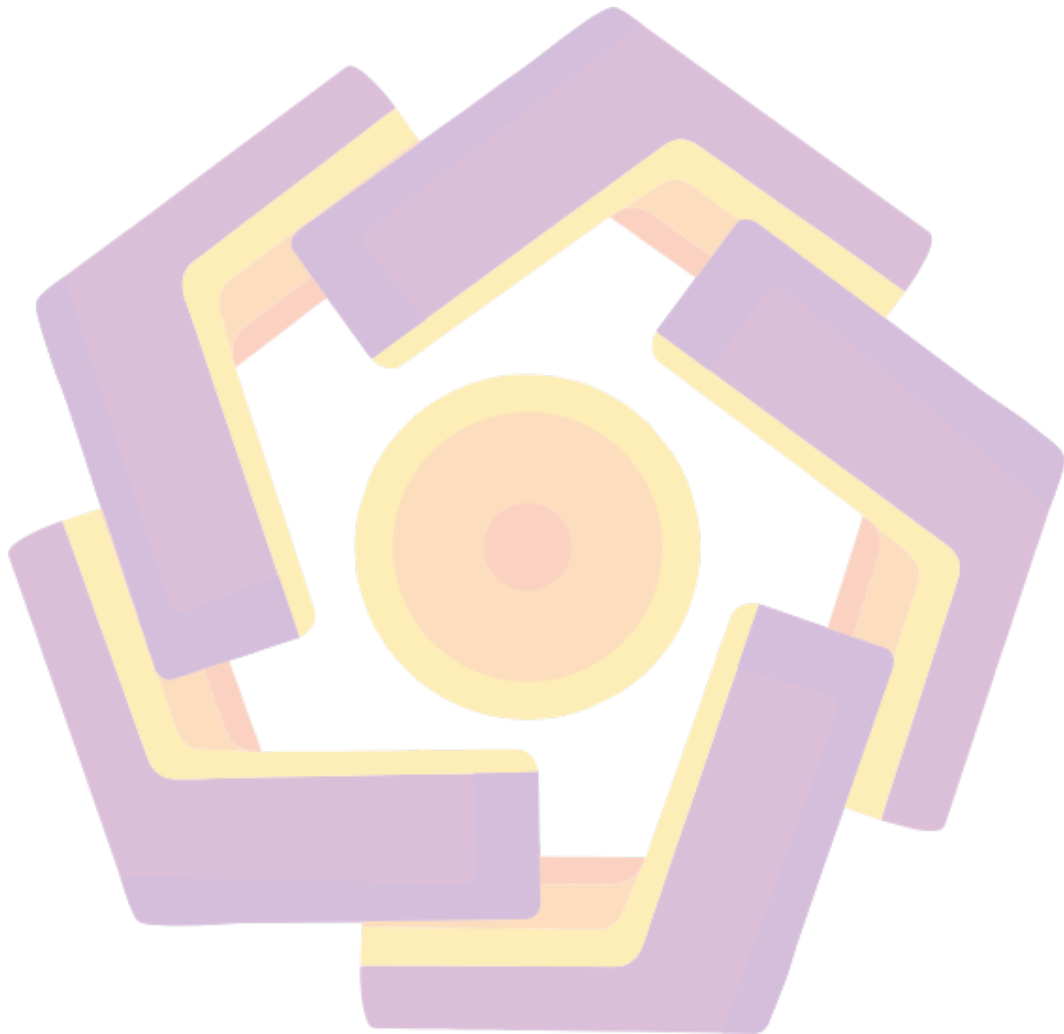
Sleman, 29 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Profil Buku	1
1.3. Analisa Pengumpulan Data	2
1.3.1. Lokasi Terpilih Dalam Novel.....	2
1.3.2. Preseden Bangunan.....	2
1.3.3. Preseden Film	3
1.3.4. Referensi Lain.....	4
1.4. Metodologi Visualisasi	4
BAB II	4
2.1 Interpretasi Teks	4
2.2 Karakter	5
2.3 Kostum dan Properti.....	8
2.3.1 Kostum :.....	8
2.3.2 Properti :	10
2.4 Proses.....	12
2.5 Sketsa Set	12
2.6 Gambar Kerja	14
2.6.1 Masterplan	14
2.6.2 Gambar Arsitektural.....	15
2.6.3 Denah, Tampak, Potongan dan Detail Set	17

2.7	Mood, Tone, dan Theme.....	35
2.8	Floor Plan dan Adegan Set.....	36
2.9	Maket White Card dan Barcode Link.....	40
BAB III	42
3.1	Kesimpulan.....	42
3.2	Saran.....	42



ABSTRAK

Kegiatan **visualisasi** sebuah set film yang diambil dari sumber novel *Bajak Laut dan Purnama Terakhir* hasil karya dari Adhitya Mulya. Kegiatan ini bertujuan untuk membuat dan memvisualisasikan sebuah **movie set** dari sebuah novel komedi sejarah yang cukup jarang di Indonesia. Novel *Bajak Laut dan Purnama Terakhir* mengangkat latar Indonesia pada masa sekitar abad ke-17 dengan berbagai macam latar dan lokasi di dalamnya

Visualisasi *movie set* digunakan untuk membuat sebuah set untuk keperluan pengambilan gambar perlu berbagai data diolah sebelum divisualisasikan. Data-data yang digunakan untuk merancanganya menggunakan data yang di dapat dari sumber berita, jurnal, tayangan video, dan sumber internet lainnya. Data yang dicari berupa denah, detail, lokasi, properti dan kostum, serta interior dari bangunan bergaya **masa kolonial** abad 17. Data-data itu kemudian digunakan untuk membuat gambar kerja dan visual 3D yang kemudian menggambarkan *storyboard* yang sesuai dengan cerita di dalam novelnya. Desain set yang dibuat berupa dermaga Pelabuhan Sunda Kelapa abad ke 17, Menara Syahbandar, Rumah *Meneer* Albert, dan Gudang Rempah. Setelah itu dibuat alur cerita dibuat dalam bentuk video singkat untuk memperlihatkan hasil akhirnya. Hasil akhirnya berupa desain, gambar kerja, video, dan maket yang dapat dilihat dan dijadikan sebagai contoh dan diharapkan mampu memperlihatkan seperti apa lingkungan dan set bangunan di Batavia abad 17 serta menjadi visualisasi sebuah novel komedi sejarah yang cukup jarang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Visualisasi, *movie set*, masa kolonial

ABSTRACT

Visualization activity of a film set taken from the novel *Pirates and Purnama Akhir* by Adhitya Mulya. This activity aims to create and visualize a movie set from a historical comedy novel which is quite rare in Indonesia. The novels *Pirate* and *Last Purnama* are set in Indonesia around the 17th century with various settings and locations in them

Movie set visualization is used to create a set for shooting purposes which requires various data to be processed before being visualized. The data used to design it uses data that can be obtained from news sources, journals, video shows and other internet sources. The data sought is in the form of plans, details, locations, props and costumes, as well as interiors of 17th century colonial style buildings. This data is then used to create working drawings and 3D visuals which then depict storyboards that match the story in the novel. The set designs include the 17th century Sunda Kelapa Harbor pier, Syahbandar Tower, Meneer Albert's House, and the Spice Warehouse. After that, the storyline is created in the form of a short video to show the final result. The final result is in the form of designs, working drawings, videos and mockups that can be seen and used as examples and are expected to be able to show what the environment and building sets were like in 17th century Batavia as well as become a visualization of a historical comedy novel which is quite rare in Indonesia.

Keyword: Visualization, movie sets, colonial period