

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING AKADEMIK.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN PENGKARYA.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
Rumusan Ide Penciptaan.....	3
Tujuan Penciptaan.....	4
1. Umum.....	4
2. Khusus.....	4
Manfaat Penciptaan.....	4
1. Teoritis.....	4
2. Praktis.....	4
B. Tinjauan Karya.....	5
Landasan Teori Penciptaan	9
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	

A. Objek Penciptaan	11
B. Analisis Objek Penciptaan.....	12
C. Analisis Program.....	13

BAB III KONSEP KARYA & METODE PENCIPTAAN

A. KONSEP KARYA

1. Konsep Estetis	15
2. Konsep Program.....	19

B. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan.....	20
2. Elaborasi.....	20
3. Sintesis.....	22
4. Realisasi Konsep.....	22
5. Penyelesaian.....	22

C. PENJELASAN KONSEPTUAL

BAB IV :

PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	42
B. SARAN.....	42

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Desain Produksi
2. Poster Film
3. Curriculum Vitae



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Poster film <i>Tenggelamnya Kapal Vander Wijk</i>	5
GAMBAR 2. Poster film <i>5 cm</i>	6
GAMBAR 3. Referensi kamar arian.....	7
GAMBAR 4. Screenshot film <i>Negeri 5 Menara</i>	8
GAMBAR 5. Kamar Zafran film <i>5 cm</i>	12
GAMBAR 6. Foto keluarga Arian	16
GAMBAR 7. Kamar Arian	17
GAMBAR 8. Kamar Arian Scene 13.....	18
GAMBAR 9. Referensi kostum Arian.....	19
GAMBAR 10. Referensi kostum Arian.....	19
GAMBAR 11. Hunting lokasi rumah Arian.....	23
GAMBAR 12. Hunting lokasi rumah Arian.....	23
GAMBAR 13. Floorplan kamar Arian.....	24
GAMBAR 14. Ilustrasi kamar Arian.....	25
GAMBAR 15. Sketsa dinding kamar Arian.....	26
GAMBAR 16. Sketsa Arian di atas meja.....	26
GAMBAR 17. Referensi meja Arian.....	27
GAMBAR 18. Meja sketsa Arian	27
GAMBAR 19. Kursi kayu Arian.....	28
GAMBAR 20. Kasur Arian	29
GAMBAR 21. Jam eker dan foto keluarga.....	29
GAMBAR 22. Kamar arian dari samping.....	30
GAMBAR 23. Arian pemateri seminar.....	37
GAMBAR 24. Arian menggambar.....	39
GAMBAR 25. Arin bermain bola.....	40
GAMBAR 26 Arian Sakit	40

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Brekdown Art...	5
TABEL 2. Breakdown Wardrobe.....	6



ABSTRAK

Film fiksi yang berjudul *Puncak Tertinggi* ini menggunakan konsep Penerapan *Setting* Ruangan Pada Kamar Untuk Mendukung Tokoh Arian .Dimana *setting* ruangan yang digunakan untuk menunjukan latar belakang tokoh Arian. *Property* yang ditonjolkan berupa sketsa bangunan yang tertempel pada dinding kamar Arian, digunakan untuk menunjukan latar belakang Arian sebagai seseorang lulusan jurusan arsitek, *property* juga digunakan untuk menunjukan kebingungan Arian untuk memulai menyebarkan karyanya, sehingga karya tersebut hanya terpajang di dinding kamarnya.

Penggunaan *setting ruangan* digunakan untuk mendukung Tokoh Arian menjelaskan tentang dirinya melalui penataan *property* yang berhubungan dengan Tokoh Arian. *Property* yang digunakan untuk mendukung tokoh Arian berdesarkan konteks cerita yang ada di dalam naskah digunakan untuk menunjukan suasana, kondisi ekonomi, sttus sosial, dan latar belakang dari tokoh Arian.

Kata kunci : *Setting* Ruangan, Tokoh Arian, *Property*