



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.

PERANCANGAN *CONCEPT ART* SET DAN PROPERTI

DALAM FILM A

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ardinawati
NIM : 11120210162
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardinawati

NIM : 11120210162

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN *CONCEPT ART* SET DAN PROPERTI DALAM FILM A

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 nara sumber.

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, 13 Juli 2015

Ardinawati



KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunia dan penyertaannya dalam proses pembuatan laporan ini, sehingga proyek Tugas Akhir dapat selesai dengan lancar. Laporan ini dapat berguna bagi pembaca yang ingin menjadi seorang *production designer* dalam film *stop motion*. Selama proses pengerjaan proyek ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman yang bisa dijadikan pembelajaran. Yang utama yang harus diperhatikan dalam pengerjaan adalah kerja sama tim yang baik agar selama proses pengerjaan bisa berjalan dengan lancar. Komunikasi yang baik antar anggota sampai kedisiplinan waktu harus diterapkan dalam tim.

Laporan ini tidak akan berhasil tanpa campur tangan dari beberapa pihak yang membantu penulis. Maka, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan semangat dan dukungan.
2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn., selaku dosen pembimbing penulis yang telah sabar membimbing dan memberi masukan serta nasihat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Giska Dayanara dan Stella Pristanti, yang merupakan rekan kerja penulis dalam pembuatan film A, yang sudah bekerja keras dan berjuang demi menyelesaikan tugas akhir.

4. Keluarga penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dan nasihat kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir hingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
5. Seluruh teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan moral agar penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Dan juga beberapa pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu kelangsungan tugas akhir ini.

Tangerang, 13 Juli 2015

Ardinawati

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CONCEPT ART* SET DAN PROPERTI DALAM FILM A



Oleh

Nama : Ardinawati

NIM : 11120210162

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juli 2015

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

ABSTRAKSI

Setiap individu pasti memiliki personaliti diri masing-masing. Personaliti yang melambangkan ciri-ciri kepribadiannya. Tidak dipungkiri juga bahwa setiap individu pernah bertanya-tanya “siapakah diriku yang sesungguhnya?”. Maka dari itu muncullah istilah yang disebut dengan kehilangan jati diri yang membuat seseorang tersebut merasa harus mencari jati dirinya. Banyak cara untuk mencari jati diri tersebut, bisa mencari dalam diri sendiri maupun mencari sesosok panutan untuk diikuti. Sebagai seorang *production designer*, penulis akan membuat *concept art* yang diaplikasikan kedalam set dan properti dalam film animasi *stop motion* yang berhubungan dengan jati diri tersebut.

Kata kunci : Jati diri, *Stop motion*, set dan properti, *production designer*.



UMN

ABSTRACT

Every person definitely has each themselves personality that symbolizing their character features. However, every person had some questions " who am i actually?". Because of that case, there's a term losing identity which makes someone supposed to find his/her proper identity. There are so many ways to find the identity, it can find in each other's self, although they can find a figure that they can follow.

As a production designer, the writer will make art concept which is applied in set and property in stop motion of animation movie which related with identity.

Key words: identity, stop motion, set and property, production designer.



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
KATA PENGANTAR.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	VI
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Jati Diri.....	4
2.1.1. Pencarian Jati Diri.....	4
2.2. Departemen Artistik.....	4
2.2.1. <i>Production Designer</i>	5

2.2.2.	<i>Art Director</i>	6
2.3.	<i>Realistic dan Stylized Animation</i>	6
2.4.	<i>Concept Art</i>	6
2.4.1.	<i>Alternative Universe</i>	8
2.5.	Riset.....	8
2.5.1.	Skema Warna	9
2.6.	Set.....	14
2.7.	Properti.....	15
BAB III	METODOLOGI	16
3.1.	Gambaran Umum	16
3.1.1.	Sinopsis	16
3.1.2.	Posisi Penulis	17
3.1.3.	Peralatan.....	18
3.2.	Tahapan Kerja	18
3.3.	Acuan	22
BAB IV	ANALISIS	25
4.1.	Set dan Properti Salon.....	25
4.1.1.	Eksterior Salon.....	27
4.1.2.	Interior Salon.....	35
4.1.3.	Ruang Cermin	42
4.1.4.	Cermin.....	47
4.2.	Set dan Properti Cooler	48

4.2.1.	Eksterior Cooler	48
4.2.2.	Interior Cooler	52
4.2.3.	Ruang Pencuci.....	53
4.2.4.	Ruang Pendingin	56
BAB V PENUTUP.....		62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		XV

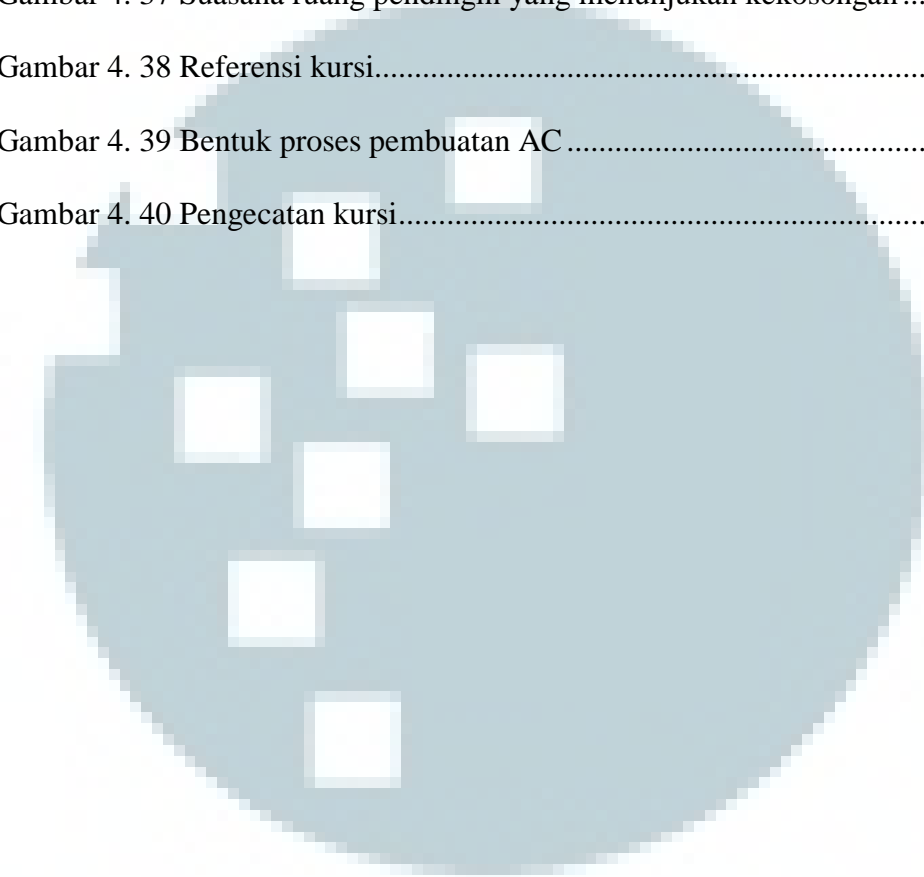
UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Color Wheel</i>	9
Gambar 2. 2 Warna komplementer dalam color wheel.....	10
Gambar 2. 3 Contoh color pallete dalam film Amelie	11
Gambar 2. 4 Warna analog dalam <i>color wheel</i>	12
Gambar 2. 5 Warna Triadic dalam color wheel	12
Gambar 2. 6 Contoh color pallete dalam film Pioret Le Fou	13
Gambar 2. 7 Warna split komplementer dalam <i>color wheel</i>	13
Gambar 2. 8 Warna tetradik dalam <i>color wheel</i>	14
Gambar 3. 1 Setting di Film Animasi Bee Movie.....	23
Gambar 3. 2 Screenshot Film The Man Without A Head adegan ruang cermin ..	24
Gambar 4. 1 Bentuk sepatu dam bunga sebagai aksesoris kepala.....	26
Gambar 4. 2 Storyboard scene 2	27
Gambar 4. 3 Bentuk apel sebagai referensi gedung salon	28
Gambar 4. 4 Salah satu contoh eksterior salon sebagai referensi	29
Gambar 4. 5 Warna analog yang terdapat pada set Salon.....	30
Gambar 4. 6 Sketsa perkembangan bentuk set Salon	31
Gambar 4. 7 Skala salon yang salah (atas) salon yang sudah diperbaiki (bawah)	33
Gambar 4. 8 Kerangka karton board yang dilapisi oleh alumunium foil dan kemudian di dempul.....	34
Gambar 4. 9 Bagian yang penyok (Kiri) bagian setelah ditambal (Kanan)	35
Gambar 4. 10 Potongan apel yang dijadikan referensi	36
Gambar 4. 11 Denah salon.....	37

Gambar 4. 12 Storyboard scene 3 di ruang salon.....	37
Gambar 4. 13 Referensi interior salon	38
Gambar 4. 14 Referensi meja salon	39
Gambar 4. 15 Refensi kursi salon	39
Gambar 4. 16 Sketsa Ruang Salon.....	40
Gambar 4. 17 Interior ruang salon dan properti beserta salah satu karakter.....	41
Gambar 4. 18 Bahan Meja dan Kursi.....	42
Gambar 4. 19 Salah satu adegan pada film “The Man Without A Head”	43
Gambar 4. 20 Storyboard scene 4	43
Gambar 4. 21 Referensi tirai	44
Gambar 4. 22 Hasil jadi tirai	46
Gambar 4. 23 Susunan set ruang cermin saat syuting.....	46
Gambar 4. 24 Referensi cermin	47
Gambar 4. 25 Cermin sebelum melalui proses pengecatan	48
Gambar 4. 26 Referensi ruang pendingin	49
Gambar 4. 27 Referensi salah satu krat buah.....	49
Gambar 4. 28 Setting eksterior cooler.....	51
Gambar 4. 29 Setting eksterior cooler pada scene 6.....	51
Gambar 4. 30 Referensi kotak.....	54
Gambar 4. 31 Set ruangan pencuci	55
Gambar 4. 32 Bentuk dan bahan kotak	56
Gambar 4. 33 Referensi interior ruang pendingin.....	57
Gambar 4. 34 Storyboard scene 8	57

Gambar 4. 35 Referensi AC	58
Gambar 4. 36 Bentuk AC.....	58
Gambar 4. 37 Suasana ruang pendingin yang menunjukkan kekosongan	59
Gambar 4. 38 Referensi kursi.....	59
Gambar 4. 39 Bentuk proses pembuatan AC	60
Gambar 4. 40 Pengecatan kursi.....	61



UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>SCRIPT</i>	XVI
LAMPIRAN B : <i>SCRIPT BREAKDOWN</i>	XIX
LAMPIRAN C: <i>BEHIND THE SCENE</i>	XXI



UMMN