



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**PERAN *PRODUCTION DESIGNER* DALAM
MEMVISUALISASIKAN *3D CHARACTER*
FILM PENDEK “*MEMOIR OF KANAYA*”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Nikita Intan Christiani
NIM : 00000018616
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikita Intan Christiani

NIM : 00000018616

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERAN *PRODUCTION DESIGNER* DALAM

MEMVISUALISASIKAN 3D CHARACTER FILM PENDEK

“*MEMOIR OF KANAYA*”

dengan ini menyatakan bahwa, karya penciptaan 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 Orisinalitas 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 Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018



Nikita Intan Christiani



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERAN *PRODUCTION DESIGNER* DALAM MEMVISUALISASIKAN *3D CHARACTER* FILM PENDEK “*MEMOIR OF KANAYA*”

Oleh

Nama : Nikita Intan Christiani

NIM : 00000018616

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2018

Pembimbing

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

Pengaji

Mochamad Faisal, M.Sn.

Ketua Sidang

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

Ketua Program Studi

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

iii
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini dengan judul “Peran Production Dalam Memvisualisasikan *3D Character* film pendek *Memoir of Kanaya*”. Terimakasih kepada keluarga, para dosen dan juga teman-teman yang sudah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan akhir ini.

Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis berharap para pembaca mengerti peranan sebagai *production designer*. Dari film pendek “*Memoir of Kanaya*”, penulis juga berharap penonton dan pembaca akan terhibur dan memasukkan pesan yang ada di film ini di dalam benak mereka. Mengambil sisi positif dalam film pendek ini dan terbantu jika pembaca berperan sebagai *production designer*.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini bertujuan memenuhi syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana 1 Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penulisan skripsi ini ada beberapa hambatan yang menghambat penulisan skripsi ini tetapi berkat dari dukungan bimbingan, beberapa sumber, dan kerjasama dari beberapa pihak skripsi ini dapat selesai dengan baik. Alasan saya membahas “Peran *Production Designer* Dalam Memvisualisasikan *3D character* film pendek *Memoir of Kanaya*” adalah untuk memperjelas segala properti yang disesuaikan dengan karakter dan bagaimana merancang set supaya sesuai dengan naskah film.

Semoga penulisan laporan akhir ini dapat dipahami bagi pembaca. Sekiranya laporan yang telah disusun sangat bermanfaat dan menginspirasi untuk banyak orang dalam pembuatan karakter. Dalam pembuatan penulisan laporan ini

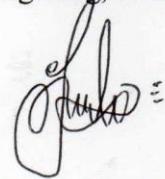
penulis tentunya merancang terlebih dahulu dalam jangka waktu yang panjang untuk memaksimalkan visualisasi dalam film ini.

Akhir kata, skripsi penciptaan ini tidak akan terselesaikan jika tidak ada yang mendukung dan memotivasi dari dukungan doa maupun berbagi pikiran. Sehingga dalam kesempatan ini penulis mengambil kesempatan untuk berterimakasih kepada:

1. Ina Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing, memberi masukan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
4. Mochamad Faisal, M. Sn., selaku Penguji dalam sidang akhir.
5. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Ketua Sidang dalam sidang akhir.
6. Lucky Kuswandi, BFA, selaku dosen pengampu kelas *Image and Sound Concept* yang turut memberikan masukan dalam proses pembuatan karya.

7. Kedua orang tua penulis, Hendro Setiawan dan Putrianti serta kakak dan adik penulis, Indira Ika Christianti dan Mahendra Andi Christiawan, yang selalu memberikan dukungan doa kepada penulis.
8. Yoel Hizkia, Ester Setiawan, Friska Azelina, Chingtya Apriliyanti dan Raymond Sendjaja, teman-teman dari kelompok tugas akhir yang telah berusaha untuk memberikan waktu, tenaga untuk mewujudkan karya tugas akhir bersama dengan penulis.

Tangerang, 6 Juli 2018



Nikita Intan Christiani



ABSTRAKSI

Introvert merupakan karakteristik dari seseorang yang memiliki sifat tertutup dari dunia luar. Ada beberapa tipe karakteristik introvert, sehingga karakter satu dengan karakter lain dapat dibedakan dari bagaimana sikap dan sifat mereka terhadap lingkungan sekitar. Penulis sebagai *production designer* mengambil peran untuk merancang set dan properti sesuai dengan dasar karakteristik introvert serta menghubungkan latar belakang karakter dengan properti yang sesuai.

Production designer berperan besar dalam pembuatan film, merancang set dan properti sesuai dengan naskah film tersebut. Karakter dalam film juga dibentuk melalui latar belakang karakter. Sehingga *production designer* harus mendalami latar belakang karakter supaya rancangan dan pengaplikasian set dapat tergambaran.

Kata kunci: introvert, *production designer*, set, properti, *3D character*.



ABSTRACT

The definition of introvert is characteristics of a person who tend to have minimal social contact with other persons. There are several types of introvert, that can be distinguished by behaviour. As production designer, the author is in charge of designing the set and property for the purpose of supporting the introvert characteristic of the main character, with reference taken from the background story.

Production designer has a big role in a film production, and is responsible for designing set and property according to the script. The character in the film are affected by the background story. Therefore, production designer have to analyze and use the background story to design and visualize property that closely represents the characteristic of the main character in the film.

Keywords: *introvert, production designer, sets, property, 3D character.*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Production Designer</i>	4
2.2. Properti.....	5
2.3. Set.....	5

2.4.	<i>3D Character</i>	6
2.4.1.	Fisiologi.....	6
2.4.2.	Sosiologi.....	7
2.4.3.	Psikologi.....	7
BAB III METODOLOGI		16
3.1.	Gambaran Umum.....	16
3.2.	Sinopsis	17
3.3.	Posisi Penulis	18
3.4.	Peralatan.....	19
3.5.	Tahapan Kerja	20
3.5.1.	Pra Produksi	20
3.5.2.	Pembacaan Naskah.....	20
3.5.3.	Analisa <i>3D Character</i>	21
3.5.4.	Riset.....	21
3.5.5.	Konsep Visual	22
3.5.6.	Pencarian Lokasi	23
3.5.7.	<i>Moodboard</i>	28
3.5.8.	Sketsa	30
3.6	Acuan	32
BAB IV ANALISIS		36
4.1.	Latar Belakang Kanaya Kecil	36
4.2.	Karakteristik Naya Kecil.....	38

4.3.	Perancangan Set Kamar Naya Kecil	42
4.3.1.	<i>Moodboard</i>	49
4.3.2.	Sketsa	51
4.4.	Pengaplikasian Kamar Naya Kecil.....	53
4.5.	Latar Belakang Naya Dewasa	55
4.6.	Karakteristik Naya Dewasa.....	58
4.7.	Perancangan Set Kantor Naya Dewasa	62
4.8.	<i>Moodboard</i>	66
4.9.	Sketsa Set Kantor	67
4.10.	Pengaplikasian Set Kantor	68
BAB V PENUTUP	72
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	XIV
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XVI
LAMPIRAN B: ART BREAKDOWN	XVII

**U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Adegan Eve Berjalan Disepanjang Jendela.....	13
Gambar 3.1. Contoh Rumah pada tahun 1990.....	24
Gambar 3.2. Contoh Rumah modern era tahun 2010	24
Gambar 3.3. Hasil Set dari Rumah Pamulang	25
Gambar 3.4. Rumah Nusa Indah	26
Gambar 3.5. Rumah Pancoran.....	27
Gambar 3.6. <i>Moodboard Film</i>	29
Gambar 3.7. Sketsa awal kamar Naya.....	30
Gambar 3.8. Sketsa tahap kedua kamar Naya	31
Gambar 3.9. Sketsa akhir kamar Naya	32
Gambar 3.10. Set Kamar Sherina dalam film Petualangan Sherina.....	32
Gambar 3.11. Set Kantor dalam Film <i>9 A.M. to 9 P.M.</i>	34
Gambar 3.12. Set Kamar dalam film <i>Princess 56</i>	35
Gambar 4.1. Kutipan Naskah Adegan Kamar	43
Gambar 4.2. Boneka Barbie Naya.....	44
Gambar 4.3. Boneka-boneka kecil Naya.....	45
Gambar 4.4. Majalah Bobo	46
Gambar 4.5. Buku Gambar A3.....	47
Gambar 4.6. Bandana <i>Minnie Mouse</i> milik Naya kecil	48
Gambar 4.7. <i>Moodboard</i> Set Kamar Naya Kecil.....	49
Gambar 4.8. Sketsa Kasar Kamar Naya Kecil	51
Gambar 4.9. Sketsa Kasar Kamar Naya Kecil	52
Gambar 4.10. Hasil Akhir Set Kamar di film <i>Memoir of Kanaya</i>	53
Gambar 4.11. Pintu Asli Lokasi Kamar Naya Kecil.....	54

Gambar 4.12. Hasil akhir pintu kamar Naya Kecil.....	55
Gambar 4.13. Kutipan naskah film <i>Memoir of Kanaya</i>	62
Gambar 4.14. Tulisan dan Gambar Naya di <i>Notes</i>	64
Gambar 4.15. Kotak peralatan tulis Kantor Naya dewasa	65
Gambar 4.16. <i>Moodboard</i> Kantor Naya.....	66
Gambar 4.17. Sketsa Kasar untuk Meja Kantor Naya Dewasa.....	67
Gambar 4.18. Lokasi Asli Kantor Naya	68
Gambar 4.19. Set dan Properti Meja Kantor Naya	69
Gambar 4.20. Hasil Akhir Adegan Kantor Naya.....	70
Gambar 4.21. Hasil Akhir Adegan Kantor Naya.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel 3D <i>Character</i> Naya Kecil.....	40
Tabel 4.2. 3D <i>Character</i> Naya Dewasa.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI XVI

LAMPIRAN B: ART BREAKDOWN XVII

