



### **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.

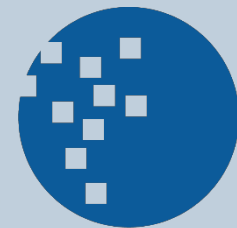
### **Copyright and reuse:**

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.

**PERAN *ART DIRECTOR* DALAM PERANCANGAN  
PROPERTI PADA SUMBU X, Y DAN Z PADA VIDEO  
*COMPANY PROFILE* RIPOSTE DESIGN**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Muhammad Haekal  
NIM : 13120210316  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haekal

NIM : 13120210316

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERAN *ART DIRECTOR* DALAM PERANCANGAN PROPERTI PADA SUMBU X, Y DAN Z PADA *COMPANY PROFILE* RIPOSTE DESIGN**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 27 November 2018



Muhammad Haekal

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERAN *ART DIRECTOR* DALAM PERANCANGAN PROPERTI PADA SUMBU X, Y DAN Z PADA *COMPANY PROFILE* RIPOSTE DESIGN

Oleh

Nama : Muhammad Haekal

NIM : 13120210316

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

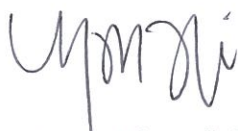
Tangerang, 11 Januari 2019

Pembimbing



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

Penguji



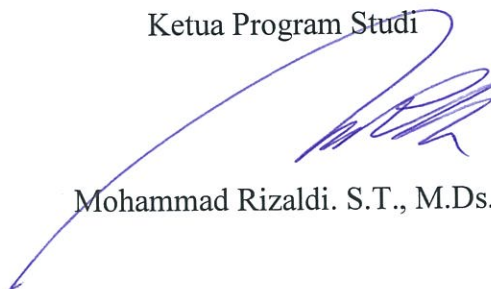
Drs. Imam Khanafi, M.Si.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi. S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga Laporan Tugaas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya Alasan mengapa topik tersebut penting dan perlu dibaca oleh orang lain. Sebutkan juga tujuan dari Skripsi tersebut dan siapa target pembaca yang penulis inginkan.

*Video Company profile* adalah bagian bentuk karya seni *audio* dan *visual* yang dimana dalam pembuatannya melalui berbagai perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik.

1. Mohammad Rizaldi. S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi atas dukungannya kepada seluruh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Kus Sudarsono,S.E., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis, memberikan saran serta masukan dan mambantu penulis dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini.
3. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., Kemal Hasan, S.T., M.Sn., selaku dosen yang membimbing serta memberikan pengajaran dasar tentang sinematografi pada awal semester peminatan *Digital Cinematography*.
4. Kepada keluarga besar penulis yang memberikan dukungan serta doa agar penulis selalu semangat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Yogie Adiel Haryanto, Widya Rivani, dan Rhein Hadi serta seluruh kru yang telah membantu proses produksi video *company profile* Riposte

Design yang telah mendukung pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga selesai.

6. Muhammad Abdi Amir, Muhammad Alif Firza, Andhika Dewangga Harlan, Rifal Alfian, Markus Fulgensio Nega Niron, Abel Fattim Diwantara, Wisnu Hayadi, Pakhrozi Willyanwar dan Jovanka Yehova selaku sahabat yang selalu memberikan semangat dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Kevin, Habibie Denis, Claudia Luthfia selaku sepupu yang memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap semangat dan selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 27 November 2018



Muhammad Haekal

## ABSTRAKSI

Visualisasi pada video korporasi berkaitan pada *peran* seorang *art director* dalam merencanakan *visual* yang akan dibuatnya. *art director* bertanggung jawab atas *visual* yang sudah di rancang sedemikian rupa berdasarkan jenis *shot type*, *camera movement*, dan *props* yang nantinya bertujuan agar tercipta sebuah kesan yang terus teringat di mata audience tentang nilai-nilai positif pada tayangan video *company profile* yang telah dibuat *art director*. Dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini penulis sebagai *art director* ingin menjelaskan ide *visual* yang ingin diterapkan pada video *company profile* Riposte Design dengan membuat video yang menarik dan efektif menyampaikan profile perusahaan kepada *audience*.

Kata kunci : *Art director*, *company profile*, *visual breakdown*, *location*, *floorplan*.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ABSTRACT***

*Visualization of corporate videos is related to the role of an art director in the visual planning that will be made. The art director is responsible for the visuals that have been designed in such a manner based on the type of shot type, camera movement, and props that later aims to create an impression that is constantly remembered in the eyes of the audience about positive values in the company profile video shows that art director has made. In writing this Final Project proposal the author as art director wants to explain the visual ideas that want to be applied to the company profile Riposte Design video by making an interesting and effective video conveying the company's profile to the audience.*

*Keywords: Art director, company profile, visual breakdown, location, floorplan.*

# UMMN

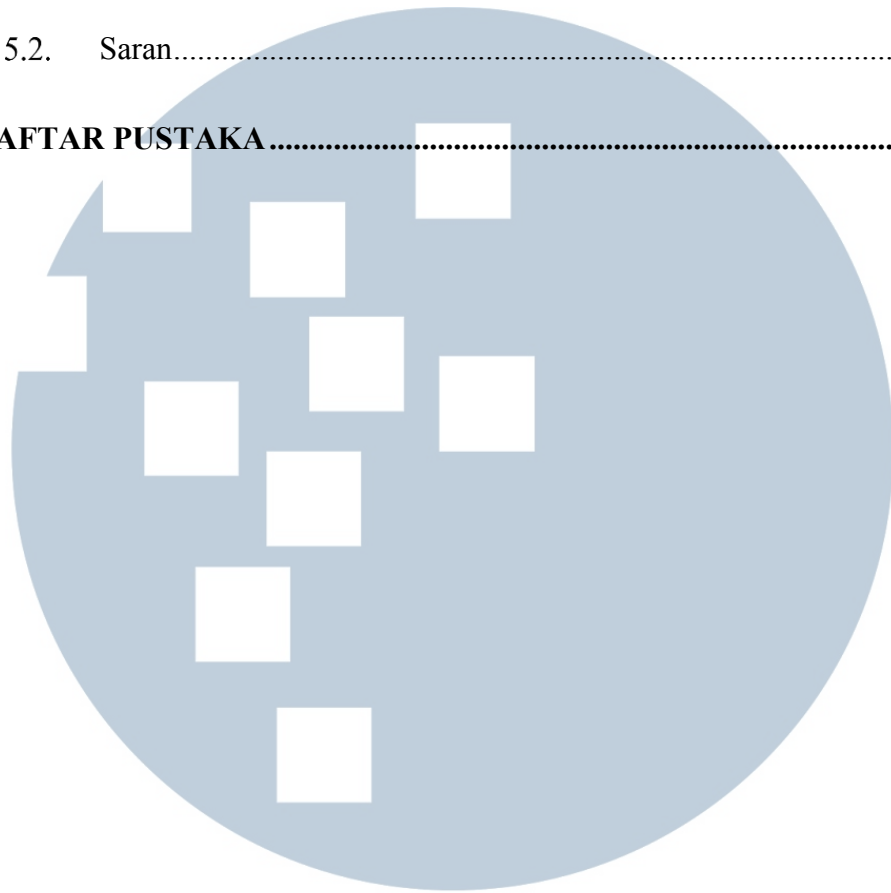
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir.....	2
1.5. Manfaat Skripsi .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. <i>Art Director</i> .....	4
2.2. <i>Creative Camera Work</i> .....	6
2.2.1. <i>Moving The Object and Camera</i> .....	6

2.2.2.	<i>Composition</i>	7
2.2.3.	<i>Depth Of Field</i>	8
2.2.4.	<i>Type of Shot</i>	9
2.3.	<i>Set and Decoration</i>	11
2.3.1.	<i>Art and Props</i>	12
<b>BAB III METODOLOGI</b>		<b>13</b>
3.1.	Gambaran Umum	13
3.2.	Profile Perusahaan	14
3.2.1.	Klien Riposte Design	14
3.3.	Posisi Penulis	17
3.4.	Tahapan Kerja	18
3.5.	Referensi	19
3.6.	Proses Perancangan	21
3.6.1.	<i>Shotlist</i>	21
3.6.2.	<i>Storyboard</i>	23
<b>BAB IV ANALISIS</b>		<b>24</b>
4.1.	<i>Analisis Scene</i>	24
4.1.1.	<i>Scene 2</i>	24
4.1.2.	<i>Scene 3</i>	29
4.1.3.	<i>Scene 5</i>	32
<b>BAB V PENUTUP</b>		<b>36</b>
5.1.	Kesimpulan	36

5.2. Saran.....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XVI</b>



UMMN

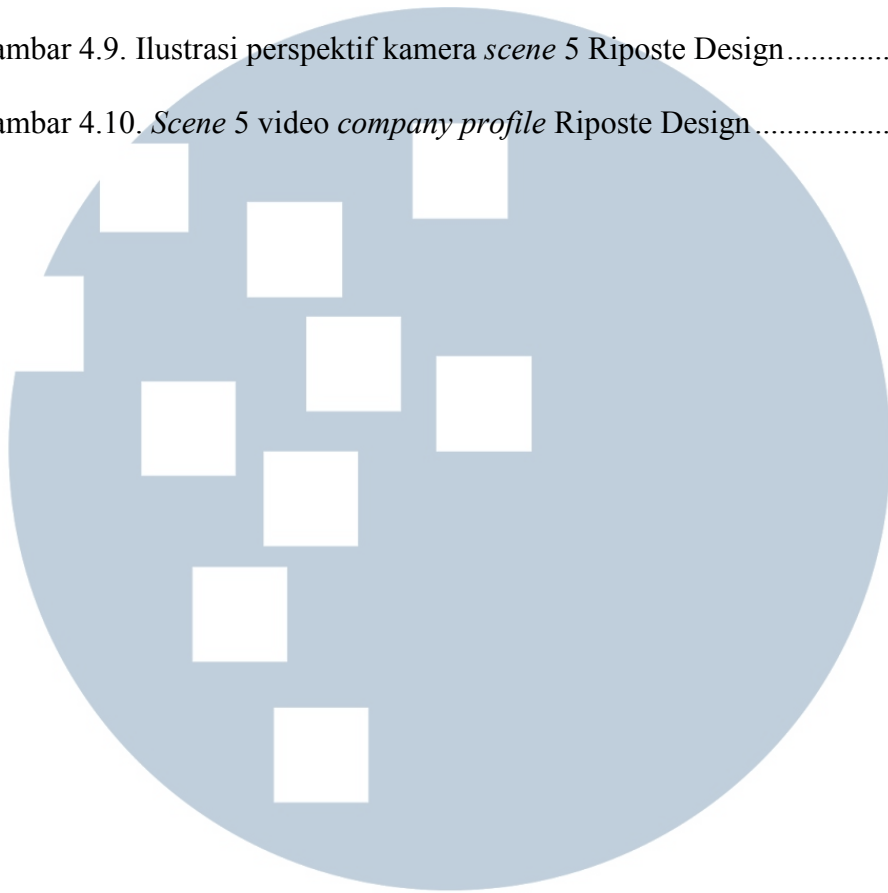
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Camera setup</i> .....	5
Gambar 2.2. <i>Composition</i> .....	8
Gambar 2.3. <i>F-stop number</i> .....	9
Gambar 2.4. <i>Longshot</i> .....	10
Gambar 2.5. <i>Medium Close Up</i> .....	10
Gambar 2.6. <i>Group shot</i> .....	11
Gambar 3.1. <i>WINC Collaborative Space and Café</i> .....	15
Gambar 3.2. <i>Neighbor Collaboration</i> .....	16
Gambar 3.3. Lemari Kopi .....	16
Gambar 3.4. Posisi penulis.....	17
Gambar 3.5. <i>Kayunara company profile</i> .....	20
Gambar 3.6. <i>Behance, An Ode to Creativity</i> .....	20
Gambar 3.7. <i>Three Sixty Property Group company profile</i> .....	21
Gambar 3.8. <i>Storyboard</i> .....	23
Gambar 4.1. <i>Floorplan scene 2 video company profile Riposte Design</i> .....	25
Gambar 4.2. <i>Ilustrasi perspektif kamera scene 2 Riposte Design</i> .....	26
Gambar 4.3. <i>Scene 2 video company profile Riposte Design</i> .....	26
Gambar 4.4. <i>Ilustrasi penerapan properti pada scene 2</i> .....	28
Gambar 4.5. <i>Floorplan scene 3 video company profile Riposte Design</i> .....	29
Gambar 4.6. <i>Ilustrasi perspektif kamera scene 3 Riposte Design</i> .....	30
Gambar 4.7. <i>Scene 3 video company profile Riposte Design</i> .....	31
Gambar 4.8. <i>Floorplan scene 5 video company profile Riposte Design</i> .....	32

Gambar 4.9. Ilustrasi perspektif kamera *scene 5* Riposte Design..... 33

Gambar 4.10. *Scene 5 video company profile* Riposte Design..... 34



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Shotlist</i> Riposte Design .....	22
Tabel 4.1. <i>Scene 2 script company profile</i> Riposte Design.....	24
Tabel 4.2. <i>Breakdown props scene 2 video company profile</i> Riposte Design.....	25
Tabel 4.3. <i>Scene 3 script company profile</i> Riposte Design.....	29
Tabel 4.4. <i>Breakdown props scene 3 video company profile</i> Riposte Design.....	30
Tabel 4.5. <i>Scene 5 script video company profile</i> Riposte Design.....	32
Tabel 4.6. <i>Breakdown props scene 5 video company profile</i> Riposte Design.....	33

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN .....	XVII
LAMPIRAN B: <i>SCRIPT</i> .....	XIX
LAMPIRAN C: <i>BREAKDOWN ART RIPOSTE DESIGN</i> .....	XXIV
LAMPIRAN D: <i>SHOTLIST</i> .....	XXVI
LAMPIRAN E: <i>CLIENT BRIEF</i> .....	XXVIII

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Sweetow (2011) mengatakan, para ahli cinematography mereka menyebut video korporasi sebagai sebuah genre yang mereka kendalikan diantara film-film yang sudah mereka produksi. Video korporasi adalah video yang bermain aman, tidak berimajinasi, mendominasi lapangan, dan mereka banyak mendengar itu hal yang membosankan namun hal itu adalah peluang bagi filmmaker untuk mendapat keuntungan lebih dimana kamera profesional semakin terjangkau harganya.

Sehingga *filmmaker* bisa melakukan *investasi* peralatan agar bisa produksi secara pribadi dengan peralatannya sendiri untuk membuat sebuah video korporasi untuk mendapatkan uang yang lebih mudah, karena ketika mereka memproduksi sebuah tayangan untuk televisi mereka bertaruh kepada penonton apakah program tayangannya mendapat *rating* dan *share* yang bagus atau tidak. *filmmaker* menganggap membuat sebuah video korporasi perusahaan tidak sesulit produksi sebuah film atau tayangan televisi (hlm. 17).

Dengan dibuatnya video korporasi Riposte Design penulis berusaha keras untuk mewujudkan *visual* yang menarik dengan menerapkan properti pada sumbu X, Y dan Z dengan tujuan membuat bagian yang terlihat dalam *frame* lebih menarik. Selain itu tujuan dibuatnya video *company profile* Riposte Design ini adalah agar konsumen yang dituju oleh Riposte Design tertarik menggunakan jasa perusahaan Riposte Design dari hasil video korporasi yang penulis sudah buat. Dengan

merancang ide-ide *visual* yang tepat sasaran dalam membentuk rancangan *visual* yang akan dibuat berdasarkan *creative brief*, *client brief*, *video reference*, *treatment*, dan target audience perusahaan Riposte Design

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana seorang *art director* dalam merancang komposisi properti pada variabel sumbu X, Y dan Z pada video company profile Riposte Design?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar topik bahasan tidak menyimpang maka penulis menetapkan batasan yaitu peran seorang *art director* dalam menerapkan properti pada sumbu X, Y dan Z pada *scene 2, 3, dan 5* dalam visualisasi *company profile* Riposte Design berdasarkan *floorplan, camera movement & type of shot* dan *art and props* yaitu:

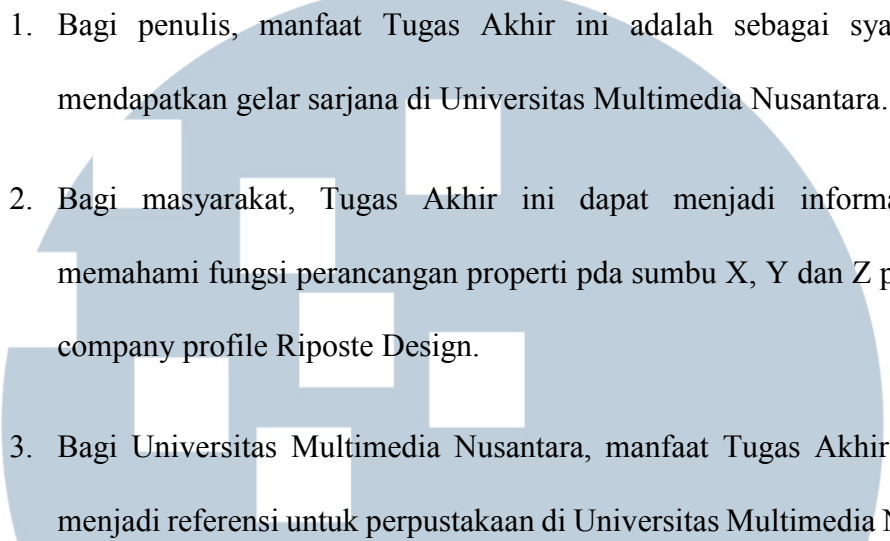
1. *Scene 2* : Tokoh klien Riposte melihat *website*
2. *Scene 3* : Pertemuan klien dengan tokoh Riposte
3. *Scene 5* : Persentasi tokoh Riposte kepada tim

### 1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang komposisi art yang mencerminkan keunggulan sosok Riposte Design pada company profile Riposte Design.

### 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diberikan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- 
1. Bagi penulis, manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
  2. Bagi masyarakat, Tugas Akhir ini dapat menjadi informasi untuk memahami fungsi perancangan properti pada sumbu X, Y dan Z pada video company profile Riposte Design.
  3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, manfaat Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi untuk perpustakaan di Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA