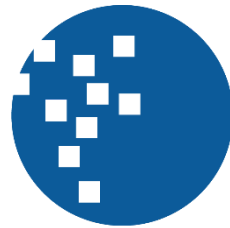


PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM

PENDEK *LOG: C.U*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)

Nama : Caroline Lidwina
NIM : 00000035154
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Caroline Lidwina

Nomor Induk Mahasiswa : **00000035154**

Program studi : Film

Laporan MBKM Proyek Independen dengan judul:

PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM PERANCANGAN FILM PENDEK *LOG: C.U*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kegiatan MBKM maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah kegiatan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Juni 2022



Caroline Lidwina

UMIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM Proyek Independen dengan judul:

PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM PERANCANGAN FILM PENDEK *LOG: C.U*

Oleh
Nama : Caroline Lidwina
NIM : 0000005154
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 11 Juli 2022
Pukul 11.00 WIB s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Penguji  Digitally signed by Dominika Anggraeni Purwaningsih Date: 2022.07.18 13:44:13 +07'00'	Pembimbing  Digitally signed by Firdyanza Pramono Date: 2022.07.18 07:09:41 +07'00'
Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. 0308089101	Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds. 0323088802

Ketua Program Studi Film

Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.07.18
14:57:24 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Caroline Lidwina
NIM : 00000035154
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan MBKM Proyek Independen

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM PERANCANGAN FILM
PENDEK *LOG: C.U***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan MBKM saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 29 Juni 2022
Yang menyatakan,

Caroline Lidwina

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul “Peran *Concept Artist* dalam Perancangan Film Pendek LOG: C.U” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn.) Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan MBKM Proyek Independen ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya dengan baik.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

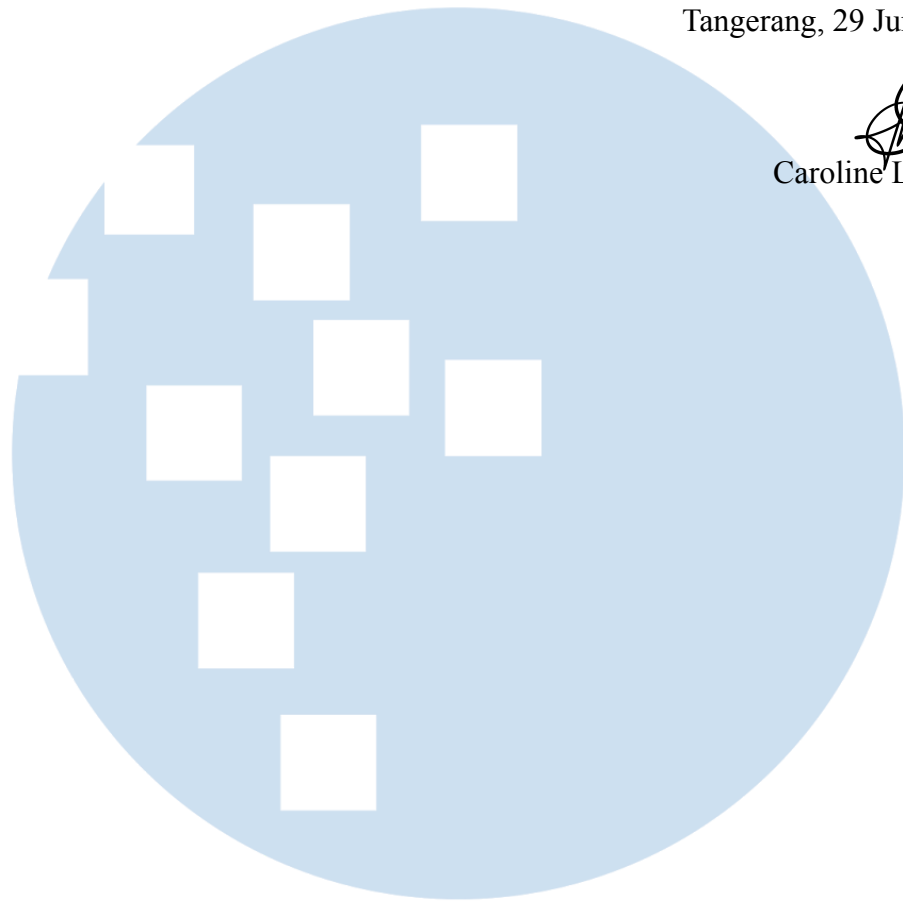
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
5. Brigita Cindy, Angelica Eunice, Gabriela Angelica, serta Ferdy Setiawan, sebagai teman sekelompok.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan MBKM ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 29 Juni 2022



Caroline Lidwina



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Concept art dinilai sangat penting pada pembuatan film, terutama pada film animasi yang dunianya dibuat sepenuhnya. Hal ini juga dirasakan dalam pembuatan film *Log: C.U.* Laporan ini akan membahas bagaimana peranan penulis sebagai *concept artist* dalam pembuatan film *Log: C.U.* yang berputar dalam *concept art the last tree* serta *style frame Log: C.U.* Dengan menggunakan metode kualitatif, Penulis akan menjabarkan hal-hal yang dilakukan sebagai *concept artist* dari awal hingga akhir. Kemudian hasil akhir *concept art* dan *style frame* akan ditinjau berdasarkan berdasarkan teori asosiasi bentuk dan warna, serta acuan perancangan yang telah dikumpulkan. Ditemukan bahwa seorang *concept artist* perlu pemahaman akan konsep cerita, memperhatikan batasan yang ada, referensi, serta asosiasi yang diberikan oleh sebuah gambar. Walaupun pada hasil akhirnya film tidak sepenuhnya sama dengan *concept art*, *concept art* tetap dinilai penting, terutama untuk digunakan sebagai fondasi film.

Kata kunci: *Concept art, Style frame, Animasi 3D, Log: C.U.*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Concept art is considered very important for filmmaking, especially in animated films whose worlds are made up completely. This was also very apparent in the making of the film Log: C.U. This report will discuss the author's role as a concept artist which revolves around the concept art of the last tree and the Log: C.U. style frame. With a qualitative method, The author will describe the things she does as a concept artist from beginning to end. Then the final results of concept art and style frames will be reviewed based on the theory of shape and color associations, as well as design references that have been collected. It was found that a concept artist needs to understand the concept of a story, pay attention to existing boundaries, references, and associations given by an image. Although in the end the film is not entirely the same as concept art, concept art is still considered important, especially to be used as a foundation.

Keywords: *Concept art, Style frame, 3D Animation, Log: C.U.*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAKSI	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Program	3
1.5 Manfaat Program	3
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Concept art	4
2.1.1 Pembuatan konsep	4
2.1.2 Psikologi bentuk	5
2.1.2.1 Disonansi	6
2.2 Style frame	7
2.2.1 Warna	8
BAB III	
METODE PELAKSANAAN	10
3.1 Gambaran Umum Proyek Independen	10

3.1.1	Deskripsi Karya	10
3.1.2	Acuan Karya	11
3.1.3	Pemetaan Distribusi Karya Proyek Independen	12
3.1.4	Susunan dan Struktur Organisasi Tim Proyek Independen	13
3.1.5	Timeline Pengerjaan Proyek	14
3.2	Tahapan Perancangan Penulis sebagai <i>Concept Artist</i>	15
3.3	Acuan Perancangan	16
3.4	Proses Perancangan	20
BAB IV		
HASIL DAN ANALISIS		27
4.1	Hasil Perancangan	27
4.1.1	<i>Concept Art The Last Tree</i>	27
4.1.2	<i>Style Frame Log: c.u</i>	28
4.2	Analisis Hasil Perancangan	30
4.2.1	Analisis <i>Concept Art The Last Tree</i>	30
4.2.2	Analisis <i>Style Frame Log: c.u.</i>	33
BAB V		
PENUTUP		37
5.1	Simpulan	37
5.2	Evaluasi dan Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		XVII
LAMPIRAN A: TURNITIN		XVIII
LAMPIRAN B: LETTER OF ACCEPTANCE MBKM		XX
LAMPIRAN C: FORM MBKM 01-04		XXI
LAMPIRAN D: SURAT KETERANGAN SELESAI PROYEK INDEPENDEN		XXXV

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Disonansi	6
Gambar 2.2. Aplikasi <i>Realistic & Stylized Style</i>	7
Gambar 2.3. <i>Breakdown Realistic & Stylized Style</i>	8
Gambar 3.1. Film Animasi Pakan dan Concrete	12
Gambar 3.2. Bagan Struktur Tim	14
Gambar 3.3. Timeline Pengerjaan proyek	15
Gambar 3.4. Skematika Perancangan	16
Gambar 3.5. Referensi Awal	17
Gambar 3.6. Referensi pohon yang sakit dan <i>life support</i>	18
Gambar 3.7. <i>Screenshot</i> film Concrete dan film Pakan	19
Gambar 3.8. Ilustrasi bumi berpolusi	19
Gambar 3.9. Sketsa-Sketsa Awal	21
Gambar 3.10. Konsep <i>the last tree</i>	22
Gambar 3.11. Konsep-konsep tahap akhir	23
Gambar 3.12. <i>Style frame</i> awal	24
Gambar 3.13. Percobaan <i>style frame</i>	25
Gambar 4.1. <i>Concept art the last tree</i>	26
Gambar 4.2. <i>Concept art</i> mesin	27
Gambar 4.3. <i>Style Frame</i> 1	28
Gambar 4.4. <i>Style Frame</i> 2	28
Gambar 4.5. Bentuk Dasar <i>The Last Tree</i>	30
Gambar 4.5. Hasil render 3D <i>The Last Tree</i>	31
Gambar 4.7. Hasil Render 3D <i>Style Frame</i>	33

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TURNITIN	XVIII
LAMPIRAN B: LETTER OF ACCEPTANCE MBKM	XX
LAMPIRAN C: FORM MBKM 01-04	XXI
LAMPIRAN D: SURAT KETERANGAN SELESAI PROYEK INDEPENDEN	XXXV



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA