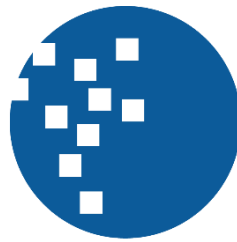


**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR  
BISMA OLEH *PRODUCTION DESIGNER* UNTUK  
MEMVISUALISASIKAN KETIDAKNYAMANAN PADA FILM  
“YUSUFPUTUS1 BARU SAJA MENGUNGGAH VIDEO”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Handy Wijaya**

**0000035069**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR  
BISMA OLEH *PRODUCTION DESIGNER* UNTUK  
MEMVISUALISASIKAN KETIDAKNYAMANAN PADA FILM  
“YUSUFPUTUS1 BARU SAJA MENGUNGGAH VIDEO”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Handy Wijaya**

**00000035069**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Handy Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035069

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR BISMA OLEH  
*PRODUCTION DESIGNER* UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KETIDAKNYAMANAN PADA FILM “YUSUFPUTUS1 BARU SAJA  
MENGUNGGAH VIDEO”**

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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Mei 2023



(Handy Wijaya)

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR BISMA OLEH  
PRODUCTION DESIGNER UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KETIDAKNYAMANAN PADA FILM  
“YUSUFPUTUSI BARU SAJA MENGUNGGAH VIDEO”**

Oleh  
Nama : Handy Wijaya  
NIM : 00000035069  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 30 Mei 2023  
Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

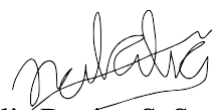
Ketua Sidang



Digitally signed  
by EdelinSW  
Date: 2023.06.09  
18:08:23 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S. Ds., M. Sn.  
0312049401

Penguji



Natalia Depita, S. Sn., M. Sn.  
0326129102

Pembimbing



Petrus D  
Sitepu  
2023.06.08  
11:36:47  
+07'00'

Petrus Damiami Sitepu, S.Sn.  
M.I.Kom.  
0321028601

Ketua Program Studi Film

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

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Handy Wijaya  
NIM : 00000035069  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (\*coret salah satu)

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:

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR BISMA OLEH  
PRODUCTION DESIGNER UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KETIDAKNYAMANAN PADA FILM “YUSUFPUTUS1 BARU SAJA  
MENGUNGGAH VIDEO”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 16 Mei 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

  
Handy Wijaya

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan Setting dan Properti Kantor Bisma oleh *Production Designer* Untuk Memvisualisasikan Ketidaknyamanan Pada Film “Yusufputus1 Baru Saja Mengunggah Video” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. 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 Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I. Kom., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Edelin Sari Wangsa, S. Ds., M. Sn., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan arahan dan masukan atas terselesaikannya tesis ini.
6. Natalia Depita, S. Sn., M. Sn., sebagai Penguji yang telah membantu dan memberikan komentar ataupun masukan atas terselesaikannya tesis ini.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman seperjuangan Adrian Pratama, Emanuel Gerald, Elvina Kurniawan, Gabriel Arya, dan Jessica Huang yang selalu menyemangati, memberi saran, dan belajar bersama saat masa perkuliahan.
9. Hanssen, Felix, Veronika, Nadine, sahabat saya yang telah memberikan doa dan dukungan moral secara penuh agar sehingga penulis bisa

menyelesaikan tesis.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 16 Mei 2023



Handy Wijaya



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI KANTOR**  
**BISMA OLEH *PRODUCTION DESIGNER* UNTUK**  
**MEMVISUALISASIKAN KETIDAKNYAMANAN PADA FILM**  
**“YUSUFPUTUS1 BARU SAJA MENGUNGGAH VIDEO”**

(Handy Wijaya)

**ABSTRAK**

Sepanjang proses pembuatan karya film fiksi ini, pencarian referensi merupakan hal yang sangat penting untuk merancang sebuah konsep. *Production Designer* harus melakukan banyak riset dari *3D Character* dan juga konsep yang diberikan *director* untuk menjadi acuan *production designer* dalam merancang *setting*, properti, dan *wardrobe* yang akan diimplementasikan ke dalam kreatif film ini. Sehingga, penulis ingin membahas bagaimana proses perancangan *setting* dan properti bisa memvisualisasikan ketidaknyamanan melalui *director's moodboard* yang sudah diberikan *director* dan juga melalui referensi yang dicari dengan metode penelitian kualitatif. Teori *mise en scene* bisa membantu memberikan arahan kepada *production designer* untuk merancang penataan artistik dalam film fiksi ini, juga dengan teori *setting* dan properti. Dalam film pendek ini, penulis menemukan bahwa *setting* dan properti bisa memvisualisasikan sebuah ketidaknyamanan, bukan hanya melalui dialog saja.

**Kata kunci:** *Production Design*, *Mise en scene*, Ketidaknyamanan

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



***BISMA OFFICE SETTING AND PROPERTY DESIGN BY THE  
PRODUCTION DESIGNER TO VISUALIZE  
THE DISCOMFORT IN THE FILM  
“YUSUFPUTUS1 BARU SAJA MENGUNGGAH VIDEO”***

Handy Wijaya

***ABSTRACT (English)***

*In the process of making fiction films, reference search is very important to design a concept. The Production Designer has to do a lot of research on 3D Character as well as the concept given by the director to become a reference for the production designer in designing settings, properties, and wardrobe that will be implemented in this creative film. So. Writer wants to discuss how the setting and property design process can visualize the discomfort through the director’s moodboard that has been given by the director and also through the references sought. The mise en scene theory can help provide direction to the production designer to design the artistic arrangement in this fictional film.*

***Keywords:*** *Production Designer, Mise en scene, The Discomfort*

U M M N

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 ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>2</b>
2.1. MISE-EN-SCENE .....	2
2.2. SETTING.....	2
2.3. PROPERTI .....	3
2.3.1. PERSONAL PROPS .....	3
2.3.2. SET PROPS .....	3
2.3.3. TRIM PROPS .....	3
2.3.4. SET DRESSING.....	3
2.4. WARNA .....	4
2.4.1. WARNA KOMPLEMENTER .....	4
<b>3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>5</b>
Deskripsi Karya .....	5
Konsep Karya .....	6
Tahapan Karya.....	6
<b>4. TEMUAN .....</b>	<b>7</b>
4.1. HASIL KARYA .....	8
4.2. ANALISIS KARYA.....	9

4.2.1. Analisis Kantor Bisma <i>Scene</i> 5.....	9
4.2.2. Analisis Kantor Bisma <i>Scene</i> 9.....	9
4.2.3. Analisis Kantor Bisma <i>Scene</i> 20.....	11
<b>5. KESIMPULAN</b> .....	<b>12</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1.</b> Warna Komplementer.....	5
<b>Gambar 3.1.</b> Tahap Pra-Produksi sampai Produksi <i>Production Designer</i> .....	6
<b>Gambar 4.1.</b> <i>Floorplan</i> Kantor Bisma & <i>Recce Set</i> .....	8
<b>Gambar 4.2.</b> Desain Manual & <i>Sketch Up</i> Kantor Bisma .....	8
<b>Gambar 4.3.</b> Kantor Bisma di <i>Scene 5</i> .....	9
<b>Gambar 4.4.</b> Kantor Bisma di <i>Scene 9</i> .....	10
<b>Gambar 4.5.</b> Kantor Bisma di <i>Scene 20</i> .....	11
<b>Gambar 4.6.</b> <i>Trim Props</i> di Kantor Bisma.....	12

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN KS 1 .....</b>	<b>14</b>
<b>LAMPIRAN KS 2 .....</b>	<b>15</b>
<b>LAMPIRAN KS 3 .....</b>	<b>17</b>
<b>LAMPIRAN TURNITIN.....</b>	<b>20</b>

**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**