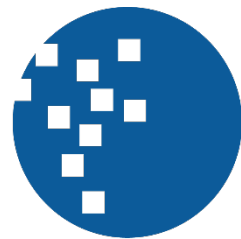


**VISUALISASI 3D *CHARACTER* HARUN MELALUI TATA
ARTISTIK DALAM FILM PENDEK “PERANGAI”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Jupiter Hadinata

0000041399

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

**VISUALISASI 3D *CHARACTER* HARUN MELALUI TATA
ARTISTIK DALAM FILM PENDEK “PERANGAI”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

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

Juphiter Hadinata

00000041399

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Juphiter Hadinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041399

Program studi : Film

Film Fiksi dengan judul: Perangai

VISUALISASI 3D CHARACTER HARUN MELALUI TATA ARTISTIK DALAM FILM PENDEK “PERANGAI” 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, 16 Mei 2023



(Juphiter Hadinata)

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
VISUALISASI 3D *CHARACTER* HARUN MELALUI TATA ARTISTIK
DALAM FILM PENDEK “PERANGAI”

Oleh
Nama : Juphiter Hadinata
NIM : 00000041399
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 07 Juni 2023
Pukul 13.00 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

051869

Pembimbing



Natalia Depita, M.Sn.

037265

Penguji

Digitally signed by
salima hakim
DN: cn=salima hakim, o,
ou,
email=salima.hakim@um
n.ac.id, c=ID
Date: 2023.06.19
06:07:30 +01'00'



Salima Hakim S.Sn., M.Hum

0327127805

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 : Juphiter Hadinata
NIM : 00000041399
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~

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

VISUALISASI 3D CHARACTER HARUN MELALUI TATA ARTISTIK DALAM FILM PENDEK “PERANGAI”

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,



(Juphiter Hadinata)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Visualisasi 3D *Character* Harun Melalui Tata Artistik Dalam Film Pendek “Perangai”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada 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. Bapak Dr. Ninok Leksono MA, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Natalia Depita, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 16 Mei 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Juphiter Hadinata)

VISUALISASI 3D *CHARACTER* HARUN MELALUI TATA

ARTISTIK DALAM FILM PENDEK “PERANGAI”

Jupiter Hadinata

ABSTRAK

Film pendek “Perangai” berbicara tentang penolakan serta *labelling* atau stereotip terhadap tato yang dialami oleh seorang guru SD sekaligus suami dari seorang istri. Film ini merupakan jenis film dengan plot yang digerakkan karakter, sehingga peran karakter dalam film ini sangat penting. Penulis sebagai *Production Designer* memiliki tanggung jawab atas perancangan dan pengaplikasian elemen-elemen visual terutama properti, kostum, *setting*, dan *makeup* ke dalam film pendek “Perangai”. Dalam menggambarkan karakter, penulis mengambil informasi dari 3D *character* khususnya aspek fisiologi dan aspek sosiologis. Penulis kemudian berpacu pada *mise en scene* yang penonton benar-benar sangat memperhatikannya menurut Bordwell, Thompson & Smith (2016) yaitu memakai *mise en scene* agar mencapai realisme, memungkinkan *setting* terasa lebih otentik dan para pemain memainkan peran mereka senatural mungkin. Sederhana dan kelas sosial yang ingin ditunjukkan penulis melalui pemilihan warna, properti, *set* dan kostum.

Kata kunci: 3D *Character*, *Mise En Scene*, *Perangai*, *Production Designer*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**3D VISUALIZATION OF HARUN'S CHARACTER THROUGH
ARTISTICS IN THE SHORT FILM "PERANGAI"**

Jupiter Hadinata

ABSTRACT

The short film "Perangai" talks about the rejection and labeling or stereotypes of tattoos experienced by an elementary school teacher who is also the husband of a wife. This film is a type of film with a character-driven plot, so the character's role in this film is very important. The creator as a Production Designer is responsible for designing and applying visual elements, especially props, costumes, settings, and makeup to the short film "Perangai". In describing the characters, the creators take information from 3D characters, especially physiological and sociological aspects. The artist then races on mise en scene which the audience really pays attention to according to Bordwell, Thompson & Smith (2016), namely using mise en scene in order to achieve realism, allowing the setting to feel more authentic and the players to play their roles as naturally as possible. Simple, gloomy, and old-fashioned impression that the creators want to show through the choice of colors, props, sets and costumes.

Keywords: 3D Character, Mise En Scene, Perangai, Production Designer

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. 3D CHARACTER.....	3
2.2. PRODUCTION DESIGNER.....	4
2.3. MISE EN SCENE.....	5
2.3.1. <i>Setting</i>	5
2.3.2. <i>Kostum & Makeup</i>	5
2.3.3. <i>Properti</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	7
3.2. KONSEP KARYA.....	7
3.3. TAHAPAN KARYA.....	8
3.3.1. Pra Produksi.....	8
3.3.1.1. Analisa Naskah dan Karakter.....	8
3.3.1.2. Riset dan Konsep.....	8

3.3.1.3. <i>Hunting</i> Lokasi.....	8
3.3.1.4. Sketsa.....	8
3.3.1.5. <i>Art Breakdown</i>	10
3.3.2. Produksi.....	10
4. ANALISIS.....	11
4.1. HASIL KARYA.....	11
4.1.1. 3D <i>Character</i> Harun.....	11
4.2. ANALISIS KARYA.....	16
4.2.1. <i>Scene</i> 2 (Ruang Tengah).....	16
4.2.2. <i>Scene</i> 3 (Ruang Kepala Sekolah).....	19
5. KESIMPULAN.....	23
6. DAFTAR PUSTAKA.....	25

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Sketsa Kasar Sekolah.....	9
Gambar 3.2. Sketsa Kasar Rumah.....	9
Gambar 3.3. <i>Sketchup</i> Sekolah.....	10
Gambar 3.4. <i>Sketchup</i> Rumah.....	10
Gambar 4.1. <i>Scene 2</i>	18
Gambar 4.2. <i>Scene 2</i>	18
Gambar 4.3. <i>Scene 2</i>	19
Gambar 4.4. <i>Scene 2</i>	20
Gambar 4.5. <i>Scene 3</i>	21
Gambar 4.6. <i>Scene 3</i>	21
Gambar 4.7. <i>Set</i> asli ruang kepala sekolah.....	22
Gambar 4.8. <i>Action props</i>	23
Gambar 4.9. Pajangan dinding.....	23
Gambar 4.10. <i>Hand props</i>	24
Gambar 4.11. Properti pintu & <i>trim props</i>	24

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. TURNITIN.....	26
LAMPIRAN B. FORM KS1.....	27
LAMPIRAN C. FORM KS2.....	28
LAMPIRAN D. FORM KS3.....	30



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA