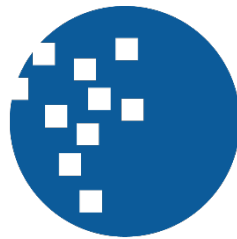


**PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK
BERDASARKAN 3D *CHARACTER* AGUS MELALUI FILM
PENDEK *BESOK PASTI MENANG! (KAYAKNYA)***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Angelique Luis

0000043986

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

**PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK
BERDASARKAN 3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM
PENDEK *BESOK PASTI MENANG! (KAYAKNYA)***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Angelique Luis

0000043986

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelique Luis

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043986

Program studi : Film

Film Fiksi dengan judul: *Besok Pasti Menang!* (Kayaknya)

PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK BERDASARKAN 3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM PENDEK *BESOK PASTI MENANG!* (KAYAKNYA) 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, 7 April 2024



(Angelique Luis)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

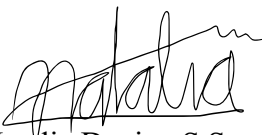
Skripsi dengan judul

PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK BERDASARKAN
3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM PENDEK *BESOK PASTI MENANG!*
(KAYAKNYA)

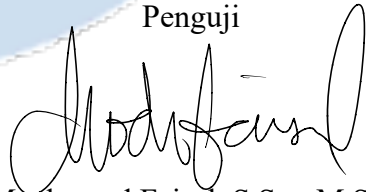
Oleh
Nama : Angelique Luis
NIM : 00000043986
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 15.00 s/d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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


Penguji


Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.
0323018404

Pembimbing


Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.
0327127805

Ketua Program Studi Film


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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelique Luis

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043986

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK BERDASARKAN
3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM PENDEK BESOK PASTI
MENANG! (KAYAKNYA)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.

Tangerang, 10 Mei 2024



Angelique Luis

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: Perancangan dan Visualisasi Tata Artistik Berdasarkan 3D *Character* Agus Melalui Film Pendek Besok Pasti Menang! (Kayaknya) 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, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, Pacar, dan rekan Calin Studio yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 7 April 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Angelique Luis

**PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK
BERDASARKAN 3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM
PENDEK *BESOK PASTI MENANG! (KAYAKNYA)***

Angelique Luis

ABSTRAK

Film Pendek *Besok Pasti Menang! (Kayaknya)* mengangkat tentang maraknya judi *online* dan pinjaman *online* yang terjadi di Indonesia tanpa memandang kelas sosial. Karakter utama dalam film ini dibuat untuk mewakili dampak yang akan terjadi ketika seseorang sudah terjun ke dalam lingkaran jahat judi *online* dan pinjaman *online*. Penulis berperan sebagai *Production Designer* yang bertanggung jawab untuk menciptakan visual film pendek, dengan elemen *mise en scene* yang terdiri dari set, properti, kostum, dan *makeup*. Penulis menggunakan ketiga aspek 3D *character* tokoh utama sebagai landasan untuk perancangan dan pengaplikasian elemen *mise en scene* ke dalam film pendek *Besok Pasti Menang! (Kayaknya)*. Elemen *mise en scene* ini yang kemudian akan menggambarkan karakter utama sebagai penggerak plot film ini.

Kata kunci: 3D *Character*, *Mise En Scene*, *Besok Pasti Menang! (Kayaknya)*, *Production Designer*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN DAN VISUALISASI TATA ARTISTIK
BERDASARKAN 3D CHARACTER AGUS MELALUI FILM
PENDEK *BESOK PASTI MENANG! (KAYAKNYA)***

Angelique Luis

ABSTRACT

The short film 'Besok Pasti Menang! Kayaknya' raised the proliferation of online gambling and online loans in Indonesia in spite of the social classes. The main character in this film is created to represent the impact that will happen when a person has already plunged into a vicious circle of online gambling and online loans. The author as a Production Designer who is responsible for creating a visual for short film, with mise en scene elements of sets, properties, costumes, and makeup. The author used the 3D Character aspects of the main character as the basis for design and application of the mise en scene elements into this short film 'Besok Pasti Menang! (Kayaknya)'. The mise en scene elements of this short film will then portray the main character as the driver of this movie's plot.

Keywords: *3D Character, Mise En Scene, Besok Pasti Menang! (Kayaknya), Production Designer*

UMN
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
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. <i>3D CHARACTER</i>	3
2.2. <i>MISE EN SCENE</i>	4
3. METODE PENCIPTAAN	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja.....	7
4. ANALISIS	11
4.1. HASIL KARYA.....	11
4.2. ANALISIS KARYA.....	15
5. KESIMPULAN	25
6. DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>3D Character Agus</i>	11
---	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Proses <i>Hunting</i> Lokasi Set Judi.....	8
Gambar 3.2. Proses <i>Hunting</i> Lokasi Rumah.....	8
Gambar 3.3. Proses <i>Hunting</i> Lokasi Pangkalan Ojek.....	9
Gambar 3.4. <i>Sketch Up</i> Set Judi.....	9
Gambar 3.5. <i>Art Breakdown</i>	9
Gambar 3.6. Pengaplikasian Kostum dan <i>Make-up</i> Karakter Agus.....	9
Gambar 4.1. <i>Scene</i> 4 Tempat Pak Guntur.....	16
Gambar 4.2. <i>Scene</i> 6 Kondisi Rumah Agus.....	16
Gambar 4.3. <i>Scene</i> 2 Agus Kesulitan Menyalakan Mesin Motor.....	17
Gambar 4.4. <i>Scene</i> 3 Agus Memakai Cincin Nikah.....	17
Gambar 4.5. <i>Detail</i> Properti Tempat Pak Guntur.....	18
Gambar 4.6. <i>Detail</i> Properti Tempat Pak Guntur.....	18
Gambar 4.7. <i>Scene</i> 4 Tumpukan Uang di Meja Judi.....	19
Gambar 4.8. Referensi Permata Judi.....	19
Gambar 4.9. <i>Scene</i> 4b Agus dan Yuli Makan di Meja Makan.....	19
Gambar 4.10. <i>Scene</i> 4d Agus Memamerkan Motor Baru.....	20
Gambar 4.11. Desain Properti Poster dan KTP.....	20
Gambar 4.12. <i>Scene</i> 9 Kondisi Akhir Agus.....	21
Gambar 4.13. <i>Scene</i> 3 <i>Wardrobe</i> Sehari-hari Agus.....	21
Gambar 4.14. Jaket dan Helm Agus.....	22
Gambar 4.15. <i>Scene</i> 3 Penampilan Wajah dan Rambut Agus.....	22
Gambar 4.16. <i>Scene</i> 4d Penampilan Baru Agus.....	23
Gambar 4.17. <i>Scene</i> 4d Penampilan Adam.....	23
Gambar 4.18. <i>Scene</i> 4d <i>Wardrobe</i> Baru Agus.....	24
Gambar 4.19. <i>Scene</i> 5 Penampilan Baru <i>Wardrobe</i> Agus.....	24
Gambar 4.20. <i>Scene</i> 8 Penampilan Akhir Agus.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. TURNITIN.....	27
LAMPIRAN B. FORM KS1.....	29
LAMPIRAN C. FORM KS2.....	30
LAMPIRAN C. FORM KS3.....	31



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA