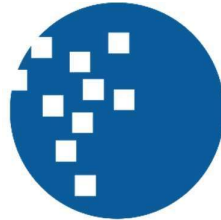


**PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN GENRE KOMEDI DALAM FILM
SWIPE KANAN (2024)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

DERRIEL ARVINCO SUTANTO

00000044293

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

**PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN GENRE KOMEDI DALAM FILM
SWIPE KANAN (2024)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

DERRIEL ARVINCO SUTANTO

00000044293

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Derriel Arvinco Sutanto

Nomor Induk Mahasiswa **00000044293**

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
GENRE KOMEDI DALAM FILM SWIPE KANAN (2024)**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 April 2024



Handwritten signature of Derriel Arvinco Sutanto.

Derriel Arvinco Sutanto

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
GENRE KOMEDI DALAM FILM SWIPE KANAN (2024)

Oleh
Nama : Derriel Arvinco Sutanto
NIM : 00000044293
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari 16 Mei 2024,
Pukul 13.00 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Ari Dima Krestawan, S.Sos., M.Sn.
0319017602

Pembimbing



Perdana Kartawiyudha, S.Sn., M.Sn.
0328078503

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Derriel Arvinco Sutanto
NIM : 00000044293
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN GENRE KOMEDI DALAM FILM SWIPE KANAN
(2024)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- o 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.

Tangerang, 12 April 2024

UMN



(Derriel Arvinco Sutanto)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** 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 penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK MEMVISUALISASIKAN GENRE KOMEDI DALAM FILM SWIPE KANAN (2024)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film pada Fakultas Seni Rupa 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. Perdana Kartawiyudha M.Sn, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Synergasia Production dan teman-teman yang turut serta membantu dan mendukung dalam proses produksi film pendek Swipe Kanan sehingga, penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Orang Tua dan keluarga saya 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, 12 April 2024



Derriel Arvinco Sutanto

**PERANCANGAN *MISE EN SCENE* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
GENRE KOMEDI DALAM FILM SWIPE KANAN (2024)**

Derriel Arvinco Sutanto

ABSTRAK

Dalam penciptaan tugas akhir ini, penulis berkesempatan menjadi sutradara. Topik yang menurut penulis relevan sekarang ini adalah penyalahgunaan sosial media. Sekarang ini banyak sekali pengguna sosial media di Indonesia dan salah satu *platform* yang paling banyak digunakan adalah *dating apps*. Banyak pengguna sosial media semakin banyak juga penipuan melalui sosial media. Penulis berusaha untuk mengangkat tema tersebut kedalam genre komedi dan divisualisasikan dengan *mise en scene*. Banyak sekali elemen dalam *mise en scene* dan elemen *mise en scene* yang penulis gunakan untuk memvisualisasikan genre komedi adalah, *framing*, *camera movement*, dan *acting*. Topik ini penulis batasi pada 2 adegan saja. Dalam mengumpulkan teori dan informasinya, penulis mengambil sebagian besar dari *e-book* dan beberapa artikel. Penulis menggunakan beberapa teori *camera movement swish pan*, *framing* dan *half hour technic* pada *acting* untuk menganalisis kedua adegan. Setelah melakukan analisis, penulis bisa mengambil kesimpulan bahwa genre komedi bisa divisualisasikan dengan elemen-elemen dalam *mise en scene*.

Kata kunci: *Mise en scene*, Genre Komedi, *Swish Pan*, *Framing*, *Acting*



**MISE EN SCENE DESIGN TO VISUALIZE THE COMEDY GENRE IN
THE FILM SWIPE KANAN (2024)**

Derriel Arvinco Sutanto

ABSTRACT

In creating this final assignment, the writer had the opportunity to become a director. The topic that the author thinks is relevant today is the abuse of social media. Nowadays there are lots of social media users in Indonesia and one of the most widely used platforms is dating apps. Many social media users are increasingly being scammed via social media. The author tries to elevate this theme into the comedy genre and visualize it with mise en scene. There are many elements in mise en scene and the elements of mise en scene that the author uses to visualize the comedy genre are framing, camera movement, and acting. The author limits this topic to just 2 scenes. In collecting theories and information, the author took most of the e-books and several articles. The author uses several theories of camera movement swish pan, framing and half hour technique in acting to analyze the two scenes. After conducting the analysis, the author can conclude that the comedy genre can be visualized with elements in the mise en scene.

Keywords: *Mise en scene, Comedy Genre, Swish Pan, Framing, Acting*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	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
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	2
2.2 <i>MISE EN SCENE</i>	2
2.3 STRUKTUR KOMEDI.....	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
4. ANALISIS.....	9
4.1 HASIL KARYA.....	9
4.2 ANALISIS KARYA	11
4.2.1 Perancangan <i>Camera Movement</i> dan <i>Acting</i> untuk Membangun Superioritas	11
4.2.2 Perancangan <i>Framing</i> dan <i>Acting</i> untuk memvisualisasikan <i>Element of Surprise</i>	13
5 KESIMPULAN.....	15
6 DAFTAR PUSTAKA.....	17
7 LAMPIRAN.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>line</i> dari naskah dan <i>shotlist</i> adegan 5.....	10
Tabel 4.2 Tabel <i>line</i> dari naskah dan <i>shotlist</i> adegan 16.....	11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Photoboard Adegan 5.....	12
Gambar 4.2 Photoboard Adegan 16.....	14



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1.....	22
LAMPIRAN KS 2.....	23
LAMPIRAN KS 3.....	25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA