

**PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN
PROPERTI KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK
“PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Kevin Danielson

00000045701

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

PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN PROPERTI

KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK

“PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Kevin Danielson

00000047860

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Danielson

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047860

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

**PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN PROPERTI
KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK “PANGKAS RAMBUT
NUGROHO” (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, 3 Mei 2024



(Kevin Danielson)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN PROPERTI KAMAR JOJO
PADA FILM PENDEK “PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)

Oleh
Nama : Kevin Danielson
NIM : 00000047860
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024
Pukul 11.00 s/d 11.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

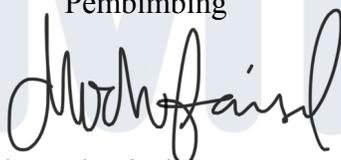
Ketua Sidang


Umi Lestari, S.S., M.Hum.
0311048801

Penguji


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

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Kevin Danielson

NIM : 00000047860

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN PROPERTI KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK “PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)**

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, 3 Mei 2024

Yang menyatakan



Kevin Danielson

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: **PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN PROPERTI KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK “PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)**

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. Bapak Dr. Ninok Leksono , 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. Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. selaku dosen penguji pada tesis ini.
6. Umi Lestari, S.S., M.Hum. selaku ketua sidang pada 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 saya yang selalu memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Irvine Edison yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

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

Tangerang, 3 Mei 2024



(Kevin Danielson)

**PENERAPAN 3D KARAKTER DALAM PERANCANGAN
PROPERTI KAMAR JOJO PADA FILM PENDEK
“PANGKAS RAMBUT NUGROHO” (2024)**

Kevin Danielson

ABSTRAK

Segala sesuatu yang terlihat pada layar disebut sebagai *mise en scene*. Elemen - elemen dari *Mise en scene* adalah *setting*, kostum, tata rias, pencahayaan dan aktor. Di dalam sebuah *setting* terdapat elemen pendukung yakni properti, dimana tanpa adanya properti sebuah set akan terlihat kosong. Dalam penulisan laporan ini, penulis sebagai *production designer* akan membahas tentang bagaimana penggunaan properti dapat menggambarkan identitas Jojo. Penulis menggunakan teori *3d character* sebagai teori utama dalam laporan ini. Adapun hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh sebuah properti dalam mempertegas identitas sebuah tokoh dalam film dan juga faktor fisiologi, sosiologi, dan juga psikologi yang berperan penting terhadap keputusan dalam merancang desain visual terhadap *set* dan properti pada film.

Kata kunci: properti, 3d character, mise en scene, production designer

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***APPLICATION OF 3D CHARACTERS IN PROPERTY DESIGN
OF JOJO'S ROOM IN THE SHORT FILM
"PANGKAS RAMBUT NUGROHO" (2024)***

Kevin Danielson

ABSTRACT (English)

Everything that is visible on the screen is called mise en scene. The elements of Mise en scene are setting, costumes, make-up, lighting and actors. In a setting there are supporting elements, namely properties, where without properties a set will look empty. In writing this report, the author as a production designer will discuss how the use of props can illustrate Jojo's intent. The author uses 3D character theory as the main theory in this report. The research results show the influence of a property in emphasizing the identity of a character in a film and also physiological, sociological and psychological factors which play an important role in decisions in designing the visual design of sets and props in films.

Keywords: *props, 3d characters, mise en scene, 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 GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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. PENGERTIAN MISE EN SCENE.....	3
2.2. SETTING.....	5
2.3. PROPERTI.....	5
2.4. THREE DIMENSIONAL CHARACTER.....	5
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	7
3.2. SINOPSIS PANGKAS RAMBUT NUGROHO.....	7
3.3. KONSEP KARYA.....	7
3.4. TAHAPAN KERJA.....	8
4. ANALISIS	9
4.1. 3D KARAKTER JOJO.....	9
4.2. ANALISIS SETTING DAN PENATAAN PROPERTI SCENE KAMAR JOJO.....	11
4.2.1. SETTING KAMAR JOJO.....	11
4.2.2. SET PROPS.....	12
4.2.3. HAND PROPS.....	15
5. KESIMPULAN	16
6. DAFTAR PUSTAKA	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Shot Rara menatap cermin.....	3
Gambar 2.2. Shot kamar Rara	3
Gambar 4.1. Jojo menatap poster.....	9
Gambar 4.2. Jojo pergi bersama ayahnya.....	10
Gambar 4.3. Interior kamar Jojo sebelum.....	11
Gambar 4.4. Interior Kamar Jojo sesudah.....	11
Gambar 4.5. Set Props Kamar Jojo.....	12
Gambar 4.6. Poster dinding.....	13
Gambar 4.7. Binatang peliharaan jojo.....	14
Gambar 4.8. Jojo melihat ke arah kaca.....	15
Gambar 4.9. Shot tas Jojo	15

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS1	19
LAMPIRAN KS2	20
LAMPIRAN KS3	21
LAMPIRAN TURNITIN	22