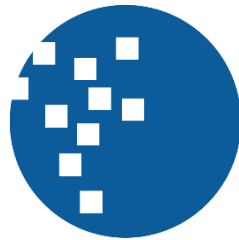


**PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK
PENGGAMBARAN 3D KARAKTER ARGAS DALAM FILM**

MONTIR PANGGILAN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

PHOEBE SHOHAN

0000051277

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

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK
PENGGAMBARAN 3D KARAKTER ARGAS DALAM FILM**

MONTIR PANGGILAN



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

PHOEBE SHOHAN

0000051277

UMN

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Phoebe Shohan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051277

Program Studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK
PENGAMBARAN 3D KARAKTER ARGA DALAM FILM *MONTIR
PANGGILAN*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Phoebe Shohan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK PENGAMBARAN 3D KARAKTER ARGA DALAM FILM *MONTIR* *PANGGILAN*

Oleh

Nama : Phoebe Shohan

NIM : 00000051277

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
NIDN 0308077607

Penguji



Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si.
NIDN 0329018201

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.01.16
09:33:16 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Phoebe Shohan
NIM : 00000051277
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK PENGGAMBARAN 3D KARAKTER ARGAS DALAM FILM *MONTIR* *PANGGILAN*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Phoebe Shohan)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Dan Penerapan Properti Untuk Penggambaran 3d Karakter Arga Dalam Film *Montir Panggilan*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni & 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. Andrey Andoko, 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. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si., selaku ketua Sidang Tugas Akhir.
5. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si., selaku penguji Sidang Tugas Akhir.
6. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya Skripsi ini.
7. Natalia Depita, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberi bimbingan selama masa perkuliahan.
8. Orang Tua, dan Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Rekan – rekan Aquila Visual yang telah menciptakan dan membantu pembuatan film *Montir Panggilan*.
10. Muhamad Aulia Rachman sebagai *Art Director* penulis yang bersedia membantu penulis dari pra produksi hingga produksi.

11. Tim Artistik, Noel, Immanuel, Hulka, Arka, Rigel, Jonatan, Claudya, Keisha, Majel yang telah bersedia membantu penulis pada saat proses produksi berlangsung.
 12. David Hutabarat dan Lewi Suprato yang telah membantu dan menemani penulis disaat kesulitan dalam pengerjaan skripsi.
 13. Tim Gas Terus, Chloe Gracia, Elizabeth, Angel, Alvin, Imanuel, Jonatan yang telah memberikan dukungan kepada penulis dan menemani penulis liburan.
- Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Phoebe Shohan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

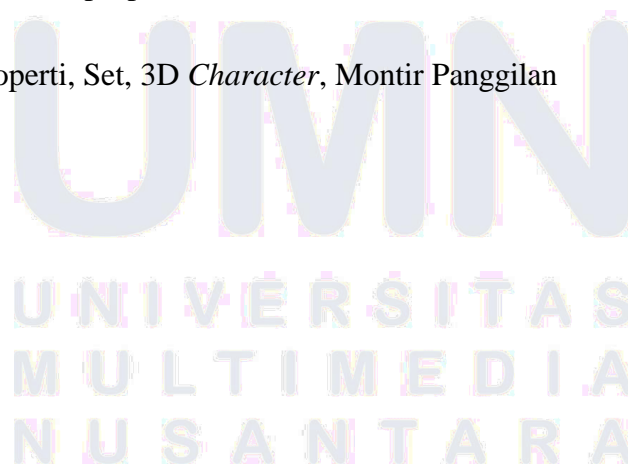
**PERANCANGAN DAN PENERAPAN PROPERTI UNTUK
PENGGAMBARAN 3D KARAKTER ARGA DALAM FILM
*MONTIR PANGGILAN***

Phoebe Shohan

ABSTRAK

3D Character memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan film terutama untuk desainer produksi. Selama proses pembuatan film, *3D Character* membantu desainer dalam pembentukan karakter dan juga pembuatan set dan properti dalam film. Skripsi ini membahas perancangan, penerapan set dan properti yang digunakan untuk rumah Arga. Teori yang digunakan adalah properti yang dilengkapi dengan teori pendukung yaitu *setting* dan *3D Character* yang membantu dalam pembuatan dunia Arga menjadi hidup di dalam film. Penulis menggunakan dimensi sosiologi dan psikologi sebagai landasan perancangan dan penerapan set dan properti rumah Arga yaitu set ruang tamu berdasarkan *3D Character*. Maka dari itu *3D Character* dapat mempermudah desainer produksi dalam perancangan dan penerapan set dan properti.

Kata kunci: Properti, Set, *3D Character*, Montir Panggilan



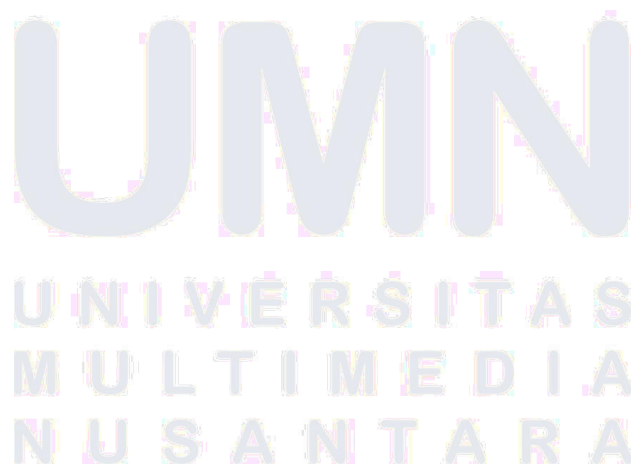
***DESIGN AND APPLICATION OF PROPERTIES FOR 3D
DEPICTION OF THE CHARACTER ARGA IN THE FILM
MOTORCYCLE CALL***

Phoebe Shohan

ABSTRACT

3D Character has a very important role in filmmaking, especially for production designers. During the filmmaking process, 3D Character helps designers in character formation and also in making sets and properties in the film. This thesis discusses the design, application of settings and properties used for Arga's house. The theory used is property equipped with supporting theories, namely setting and 3D Character which helps in making Arga's world come alive in the film. The author uses sociological and psychological dimensions as the basis for designing and implementing the set and properties of Arga's house, namely the living room set based on 3D Character. Therefore, 3D Character can make it easier for production designers to design and implement settings and properties.

Keywords: Property, Setting, 3D Character, Motorcycle Call



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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. PROPERTI.....	2
2.2. <i>SETTING</i>	4
2.3. <i>3D CHARACTER</i>	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	7
3.2. KONSEP KARYA.....	8
3.3. TAHAPAN KERJA.....	8
4. ANALISIS.....	10
4.1. HASIL KARYA	10
4.2. ANALISIS KARYA.....	13
4.2.1. <i>SCENE 2</i>	14
4.2.2. <i>SCENE 10</i>	16
5. KESIMPULAN.....	19
6. DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Fisiologi Karakter Arga	11
Tabel 4.2 Tabel Sosiologi Karater Arga	12
Tabel 4.3 Tabel Psikologi Karakter Arga	12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

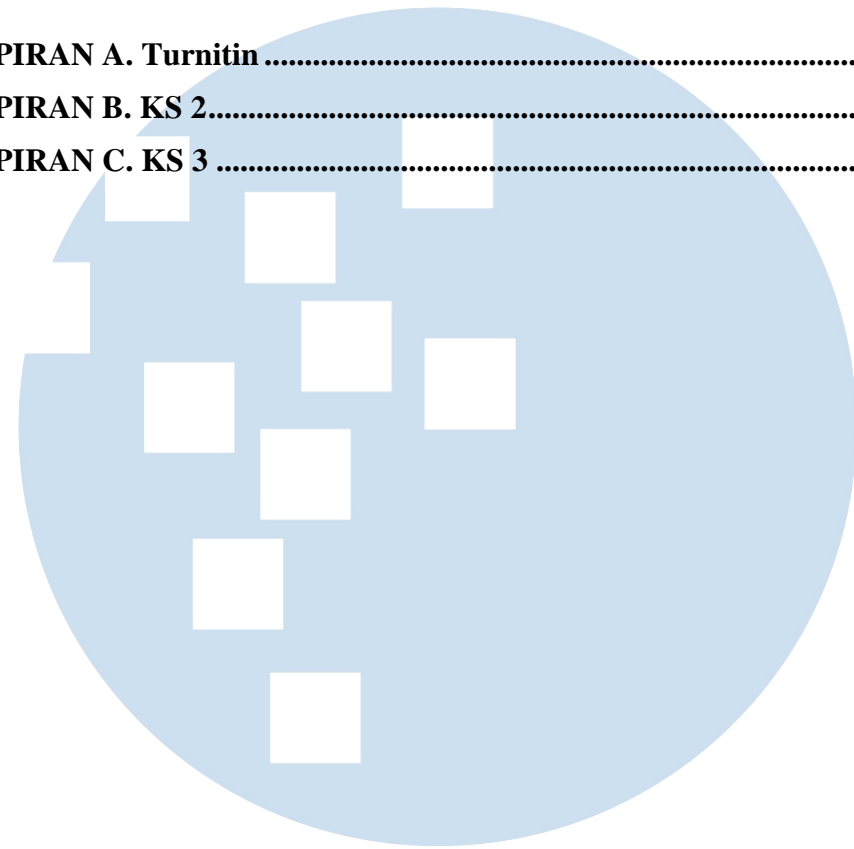
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Denah Rumah Arga	9
Gambar 3.2 <i>Sketchup</i> Rumah Arga	10
Gambar 4.1 Foto Arga.....	11
Gambar 4.2 Taufiq sedang membersihkan lemari	14
Gambar 4.3 Arga sedang menegur Taufiq	14
Gambar 4.4 Properti Plakat	15
Gambar 4.5 Properti Pajangan	16
Gambar 4.6 Set <i>Scene</i> 10	16
Gambar 4.7 Arga yang sedang duduk dihampiri Taufiq.....	17
Gambar 4.8 <i>Furniture</i> kayu.....	18



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Turnitin	21
LAMPIRAN B. KS 2.....	22
LAMPIRAN C. KS 3	23



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA