

**PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND* MELALUI
MISE EN SCÈNE DALAM FILM *MIC CHECK!***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Gregorius Diaz Kawulusan
00000080979**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND* MELALUI

MISE EN SCÈNE* DALAM FILM *MIC CHECK!



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

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

Gregorius Diaz Kawulusan
00000080979

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gregorius Diaz Kawulusan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000080979

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND* MELALUI *MISE EN SCÈNE*
DALAM FILM *MIC CHECK!* (2025)

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, 5 Desember 2025


*materai Rp 10.000,00

Gregorius Diaz Kawulusan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Diaz Kawulusan
NIM : 00000080979
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND*
MELALUI *MISE EN SCÈNE* DALAM FILM *MIC CHECK!* (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025



Gregorius Diaz Kawulusan

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND* MELALUI *MISE EN SCÈNE*
DALAM FILM *MIC CHECK!*

Oleh

Nama : Gregorius Diaz Kawulusan
NIM : 00000080979
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025
Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dra. Setianingsih Purnomo. M.A.

1643743644230082

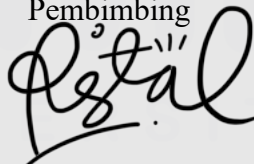
Penguji



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

1040754655230133

Pembimbing



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

2461760661230152

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2026.01.06
15:26:43 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gregorius Diaz Kawulusan
NIM : 00000080979
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONSEP
*UNDERGROUND MELALUI MISE EN SCÈNE DALAM FILM MIC
CHECK!*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia*

- ☒ 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, 5 Desember 2025



(Gregorius Diaz Kawulusan)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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 berkat yang telah saya terima sehingga saya bisa menyusun skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) dalam program studi Film Universitas Multimedia Nusantara. Melalui skripsi ini, penulis berupaya untuk menggali bagaimana *mise en scène* dapat dibangun untuk merepresentasikan subkultur *non-mainstream* dalam konteks perfilman Indonesia.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Hum, selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah selalu berada di sekitar saya di saat saya membutuhkan bantuan secara material ataupun moral.
8. Keluarga besar sevel selaku keluarga kedua saya yang selalu menemani proses pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir dan selalu memberikan bantuan.
9. Seseorang dan mungkin beberapa orang lain yang selalu ada di sekitar saya, selaku penyemangat penulis setiap harinya dalam menyusun skripsi ini.

semoga karya ilmiah ini dapat menjadi inspirasi atau referensi dalam penelitian selanjutnya.

Tangerang, 5 Desember 2025



Gregorius Diaz Kawuluan

PERANCANGAN KONSEP *UNDERGROUND* MELALUI

MISE EN SCÈNE DALAM FILM *MIC CHECK!*

Gregorius Diaz Kawuluan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perancangan konsep *underground* melalui *mise en scène* dalam film "*Mic Check!*". *Underground* dalam film ini direpresentasikan dalam bentuk penataan set dan pencahayaan yang menciptakan suasana ruang tertutup dan mandiri khas subkultur non-mainstream. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi. Teori yang digunakan dan dialami penelitian ini adalah *mise en scène* yaitu elemen set dan pencahayaan, serta pendalaman mengenai konsep *underground*. Penerapan *mise en scène* dalam penelitian menegaskan posisi film pendek "*Mic Check!*" sebagai karya independen dengan estetika dan budaya alternatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan lokasi ruang bawah tanah, penggunaan mobil yang telah dimodifikasi, detail *banner* dan grafiti berhasil membangun konsep *underground* dengan konsisten. Ditambah dengan adanya pencahayaan yang tidak natural membuat suasana gelap dan tertutup dari konsep *underground* berhasil terealisasi. Penelitian ini memberikan pemahaman tambahan mengenai visualisasi konsep *underground* pada film pendek, sekaligus menjadi referensi bagi pembuat film. Keterbatasan penelitian terdapat pada ruang lingkup karya yang terbatas dan tidak adanya respon dari audiens.

Kata kunci: *underground, mise en scène, art director, Mic Check!*

DESIGNING THE UNDERGROUND CONCEPT THROUGH MISE EN SCÈNE IN THE FILM MIC CHECK!

Gregorius Diaz Kawulusan

ABSTRACT

This study aims to analyze the design of the underground concept through mise en scène in the film "Mic Check!". The underground in this film is represented in the form of set design and lighting that creates a closed and independent atmosphere typical of non-mainstream subcultures. This study uses qualitative method with data collection through observation. The theory used and explored in this study is mise en scène, namely set and lighting elements, as well as in-depth study of the underground concept. The application of mise en scène in this study confirms the position of the short film "Mic Check!" as an independent work with alternative aesthetics and culture. The result of the study shows that the choice of an underground location, the use of modified cars, and the details of banners and graffiti successfully build a consistent underground concept. Coupled with unnatural lighting, the dark and closed atmosphere of the underground concept was successfully achieved. This research provides additional insight into the visualization of the underground concept in short films, as well as serving as a reference for filmmakers. The limitations of this research lie in the limited scope of the work and the lack of audience response.

Keywords: *underground, mise en scène, art director, Mic Check!*

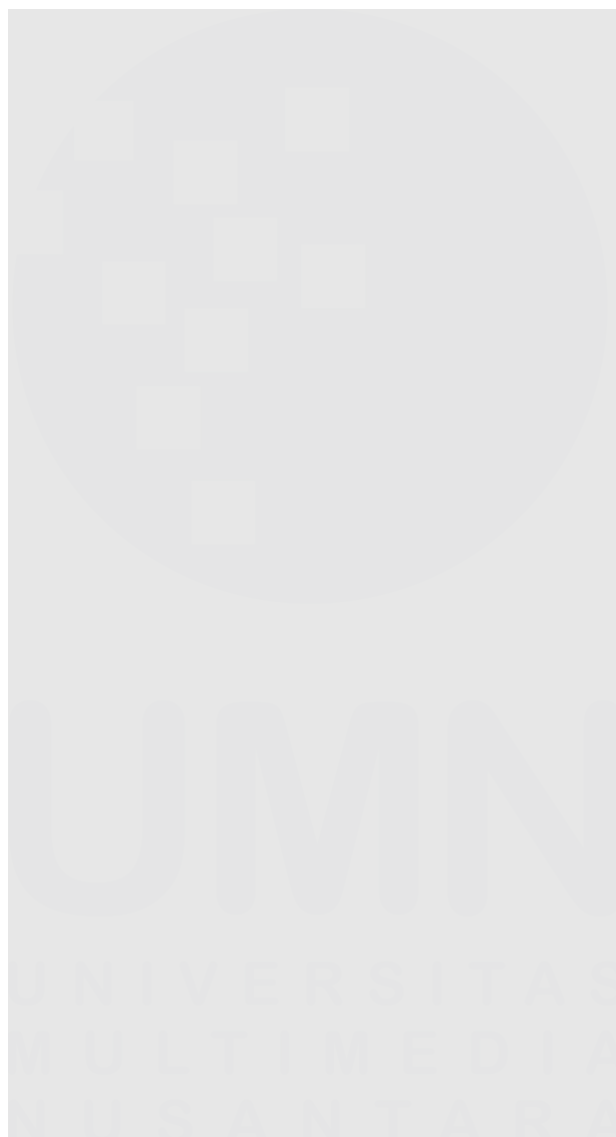
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 <i>Mise En Scène</i>	3
2.1.1 <i>Setting</i>	3
2.1.2 Pencahayaan.....	4
2.1.3 <i>Staging</i>	4
2.1.4 Kostum & Tata Rias.....	4
2.2 Konsep <i>Underground</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	6
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	7

4. HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1. HASIL KARYA	12
4.2. PEMBAHASAN.....	14
4.2.1 <i>Scene Rap Battle</i>	14
4.2.2 <i>Scene Mamat Menghampiri Jo-King</i>	15
4.2.3 Rancangan Desain Properti.....	15
5. SIMPULAN	16
6. DAFTAR PUSTAKA.....	16

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Penjabaran Shot Film " <i>Mic Check!</i> "	13
-------------------------------------------------------------	----

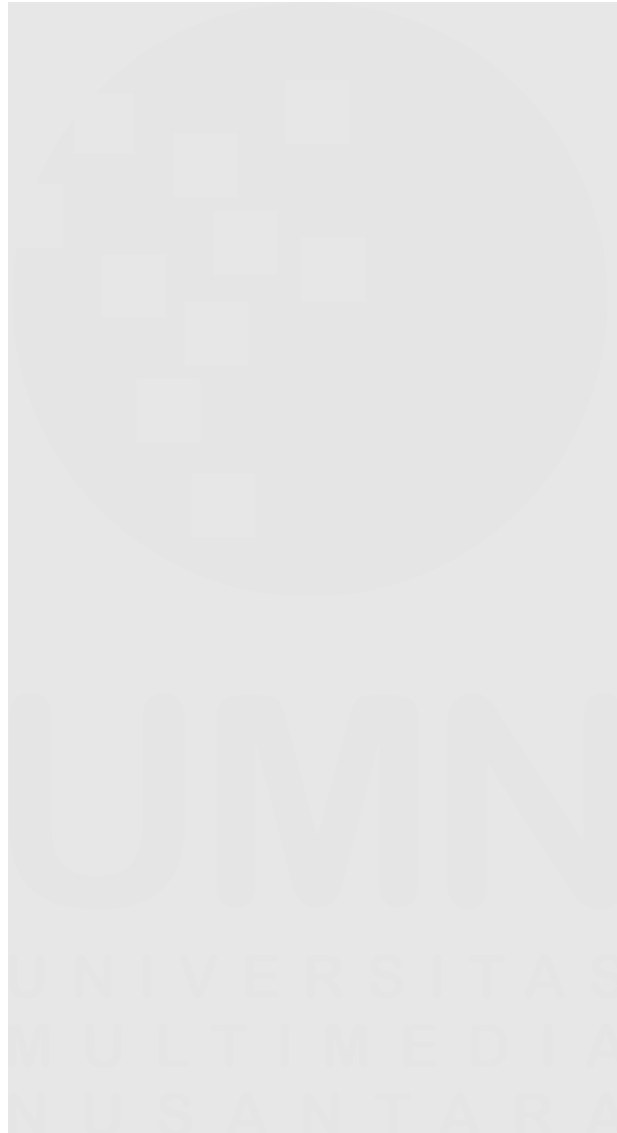


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Referensi untuk konsep <i>underground</i>	6
Gambar 3. 2 Referensi untuk konsep <i>underground</i>	7
Gambar 3. 3 Proses Pengerjaan Partisi Film " <i>Mic Check!</i> "	8
Gambar 3. 4 Desain Banner Film " <i>Mic Check!</i> "	9
Gambar 3. 5 Proses Penempatan Properti	10
Gambar 3. 6 Tabel <i>Workflow Art Department</i>	11
Gambar 4. 1 <i>Scene 5 Rap Battle</i>	14
Gambar 4. 2 <i>Scene 5 Mamat Menghampiri Jo-King</i>	15

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	18
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	22
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	22



1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan penggabungan antara dua elemen, yaitu audio dan visual. Film sendiri dapat dikategorikan sebagai seni visual dan naratif yang kompleks yang menggabungkan beberapa elemen lain seperti sinematografi, audio, akting, dan beberapa elemen lainnya. Ketika semua elemen ini disatukan, akan tercipta sebuah seni visual yang berisikan naratif. Oleh karena itu, film tidak hanya dijadikan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat menyampaikan pesan dalam bidang budaya, politik, atau bahkan personal (Bordwell et al., 2024).

Sebagai medium komunikasi, film memiliki keunikan yaitu bisa menggabungkan audio dan visual secara bersamaan atau bahkan saling melengkapi. Semua unsur visual dalam layar yang disebut *mise en scène*. Elemen ini meliputi pencahayaan, *setting*, kostum, *blocking*, properti, dan warna (Bordwell et al., 2024). *Mise en scène* berguna sebagai alat naratif sekaligus estetika dalam memperkuat pesan film, memungkinkan penonton untuk memahami *mood* dan konflik yang sedang dihadapi karakter dalam film tersebut.

Mise En Scène merupakan salah satu elemen dari unsur sinematik dalam film, *mise en scène* merupakan segala hal yang terdapat pada pandangan di depan kamera (Usman & Harini, 2023). *Mise en scène* terbagi menjadi beberapa bagian krusial di dalam film, dari beberapa bagian tersebut set merupakan salah satu bagian yang penting karena dapat membangun narasi dan merupakan ruang fisik bagi penonton sehingga bisa menimbulkan persepsi penonton terhadap suasana yang ingin disampaikan.

Art director memiliki tanggung jawab untuk menciptakan dan mengatur set agar sesuai dengan narasi cerita dan *mood* yang diinginkan sutradara. Melalui penempatan latar yang tepat, *art director* harus bisa menciptakan atmosfer yang memperkuat perkembangan cerita serta memperkuat *mood* penonton. Oleh karena itu, strategi *art director* dalam membangun *mood* cerita melalui set menjadi penting untuk diteliti secara mendalam.

Pencahayaan dan set merupakan unsur yang penting dalam *mise en scène*. Pencahayaan sendiri merupakan elemen kunci yang dapat membangun *mood*, dan

unsur dramatis dalam sebuah film. Sementara set sendiri merupakan elemen fisik yang mencakup tempat dan waktu sebuah adegan. Set didukung dengan beberapa objek tambahan seperti properti dan kostum yang berfungsi sebagai faktor penunjang dalam penggambaran identitas serta konteks naratif dalam film.

Secara keseluruhan, pencahayaan mendukung segala sesuatu yang terdapat di set. Kedua unsur ini bekerjasama untuk menciptakan atmosfer visual yang membangun narasi dan menyampaikan emosi tertentu kepada penonton. Kedua elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai alat naratif yang krusial untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penonton (Bordwell et al., 2024).

Film "*Mic Check!*" adalah film yang diproduksi pada tahun 2025 oleh *production house T2C* yang mengangkat cerita tentang industri rap yang masih jarang ada di Indonesia. Peran *art director* dalam film ini adalah merancang konsep *underground* yang nantinya akan diterapkan menjadi set untuk rap *battle* dalam film "*Mic Check!*"

1.1 RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana konsep *underground* diterapkan dalam film "*Mic Check!*" melalui *mise en scène*?

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana konsep *underground* divisualisasikan melalui *mise en scène* oleh *art director* dalam film pendek berjudul "*Mic Check!*". Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan beberapa elemen dalam set yang mendukung suasana *underground* dan mendeskripsikan proses kreatif *art director* dalam menyesuaikan set dengan narasi dan konflik cerita.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dengan mengimplementasikan teori *mise en scène* sebagai teori utama, penelitian ini akan mendalami bagaimana *art director* menggunakan set sebagai media untuk

membangun konsep *underground* pada film pendek "*Mic Check!*". Set tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang pasif, melainkan dapat menjadi elemen yang dinamis dan aktif dalam aksi naratif film (Bordwell et al., 2024). Dengan demikian, set berperan sebagai medium yang menghubungkan dunia film dengan pengalaman emosional penonton (Bordwell et al., 2024).

2.1 *Mise En Scène*

Mise en scène dalam film adalah sebuah teori yang terinspirasi dari dunia teater. Dalam film, *mise en scène* merupakan segala sesuatu yang terdapat dalam *frame*, mulai dari *setting*, pencahayaan, kostum, hingga *staging* yang mengatur posisi dan gerak karakter maupun objek di ruang visual (Bordwell et al., 2024). *Mise en scène* adalah penataan ruang, tubuh, dan benda di depan kamera yang secara keseluruhan berfungsi untuk membangun makna naratif dan atmosfer visual dalam setiap adegan (Bordwell et al., 2024). Elemen-elemen tersebut bekerja saling melengkapi untuk memperkuat karakterisasi, suasana, dan konteks ruang dalam cerita film. Peran *art director* dalam mengkoordinasikan elemen *mise en scène* sangat penting untuk membangun atmosfer dramatik terutama pada film pendek dengan budget terbatas (Khasanah, 2024).

2.1.1 *Setting*

Setting dalam *mise en scène* adalah elemen fisik berupa lokasi, tempat, dan waktu terjadinya suatu adegan dalam film (Bordwell et al., 2024). Set merupakan sebuah komponen aktif dalam visual yang berguna untuk menghadirkan suasana tertentu dalam sebuah adegan. Pemilihan dan penempatan set sangat penting untuk mendukung narasi, identitas karakter, dan emosional yang ingin dibangun kepada penonton. Lebih lanjut, properti adalah elemen kecil hingga sedang yang berfungsi untuk menambahkan konteks naratif dan visual (Bordwell et al., 2024). Selain berfungsi sebagai pengisi kekosongan dalam set, properti juga berguna untuk menggambarkan konflik yang sedang berlangsung, identitas budaya, dan status sosial. Melalui pengelolaan *setting*, sutradara dan *art director* bekerjasama membangun suasana dan konflik yang sinematik untuk pengalaman penonton.

2.1.2 Pencahayaan

Pencahayaan dalam *mise en scène* merupakan komponen penting dalam set. Pencahayaan tertentu akan menciptakan gambaran emosional dan drama tertentu dalam set (Bordwell et al., 2024). Teknik yang umum digunakan adalah *Three Point Lighting*, dalam teknik ini terdapat *key light* yang menjadi sumber lampu utama, kemudian *fill light* untuk mengatur bayangan, kemudian yang terakhir adalah *back light* untuk memisahkan *background* dengan subjek atau objek tertentu (Bordwell et al., 2024). Dengan pengaturan cahaya yang tepat, akan tercipta atmosfer tertentu yang ingin dicapai oleh sutradara. Lebih lanjut, atmosfer tersebut akan tersalurkan kepada penonton melalui pencahayaan sinematik yang mereka lihat (Bordwell et al., 2024).

2.1.3 Staging

Staging dalam *mise en scène* merupakan penempatan dan pengaturan aktor dalam suatu adegan film (Bordwell et al., 2024). Hal ini meliputi posisi, gerakan, dan interaksi dengan elemen lain seperti *setting* dan properti. *Staging* dilakukan untuk mengarahkan fokus penonton terhadap properti tertentu, memperkuat narasi film, dan memperjelas konflik antar karakter (Bordwell et al., 2024). Dengan pengelolaan *staging* yang tepat, cerita akan lebih dipahami oleh penonton melalui pergerakan dan penempatan aktor (Bordwell et al., 2024).

2.1.4 Kostum & Tata Rias

Kostum dalam *mise en scène* merupakan elemen visual yang meliputi pakaian dan aksesoris yang digunakan oleh karakter dalam film (Bordwell et al., 2024). Penggunaan kostum setiap karakter berbeda-beda menyesuaikan kepribadian, sifat, dan peran karakter dalam sebuah film. Hal ini biasanya digolongkan melalui pemilihan warna, desain kostum, dan *style* yang digunakan. Dengan perbedaan kostum, penonton juga dapat mengetahui status sosial dan latar budaya karakter. Kostum dapat menjadi simbol untuk perubahan karakter seiring berjalannya cerita dan memperkuat pesan estetika sekaligus naratif film (Bordwell et al., 2024). Bersama dengan kostum, tata rias juga menjadi bagian penting dalam *mise en scène*

karena berfungsi untuk memperkuat identitas karakter dan menampilkan kondisi emosional serta menciptakan realisme (Bordwell et al., 2024). Tata rias dapat digunakan untuk menonjolkan ekspresi, menyesuaikan usia tokoh, atau bahkan menghadirkan efek dramatik sesuai dengan kebutuhan adegan.

2.2 Konsep *Underground*

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah *underground*. Konsep *underground* pertama kali diperkenalkan di Eropa pada tahun 1960an dan didefinisikan sebagai bentuk protes terhadap peraturan pemerintah dan diperkenalkan oleh band Slipknot, Motorhead, dan Iron Maiden (Rahmat, 2018). Sementara *underground* dalam film lahir dari seorang pembuat film muda dengan pendekatan seni artistik radikal pada tahun 1950 (Britannica, 2024). Film ini biasanya bersifat non-komersial, eksperimental, dan sering kali menentang beberapa aturan yang berlaku. Film *underground* biasanya menggunakan tema artistik yang kontroversial dan dibuat dengan anggaran yang rendah serta distribusi yang terbatas (Ardianto & Lukiati, 2004; Pratama, 2022). *Underground* dalam film merupakan media penghantar konflik internal karakter dengan beberapa pencahayaan dan lingkungan fisik yang tertutup sehingga memperkuat unsur dramatis dan menimbulkan ketegangan kepada penonton (Ardianto & Lukiati, 2004).

Beberapa indikator *underground* sendiri adalah berada di luar arus ruang utama di mana tidak banyak orang yang mengetahui tempat tersebut, memiliki atmosfer gelap dan tertutup di mana set dibangun dengan pencahayaan alami yang minim sehingga mengandalkan cahaya buatan seperti lampu neon atau *spotlight*, dominasi elemen visual subkultural seperti grafiti, poster, *banner*, tipografi yang bersifat agresif, beberapa dekorasi buatan sendiri, kehadiran properti modifikasi seperti mobil dan perangkat musik (Pratama, 2023 & Supiarza, 2020). Estetika visual subkultur seperti rap *battle* seringkali memanfaatkan grafiti dilengkapi dengan pencahayaan *low key* untuk membangun identitas komunitas *underground* (Dahlan, n.d).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi konsep *underground* dalam film dan studi literatur. Penulis melakukan observasi melalui film "*The Fast and the Furious: Tokyo Drift*" dan "*2 Fast 2 Furious*" yang menampilkan konsep *underground*. Penulis memilih referensi tersebut karena memiliki konsep yang sesuai dengan gambaran *art director* mengenai konsep *underground*.



Gambar 3. 1 Referensi untuk konsep *underground*. Sumber: *The Fast and the Furious: Tokyo Drift* (2006)

Art director menggabungkan konsep *underground* yang digunakan dalam film "*Tokyo Drift*" dengan objek utama berada di tengah seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1 yang kemudian diadaptasikan dalam film "*Mic Check!*".



Gambar 3. 2 Referensi untuk konsep underground. Sumber: 2 Fast 2 Furious (2003)

Art director menggabungkan konsep *underground* tersebut dengan pencahayaan yang terdapat dalam film "2 Fast 2 Furious" seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2. Dengan penggabungan antara 2 referensi tersebut, *art director* bisa menciptakan konsep *underground* yang cocok untuk film "Mic Check!".

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

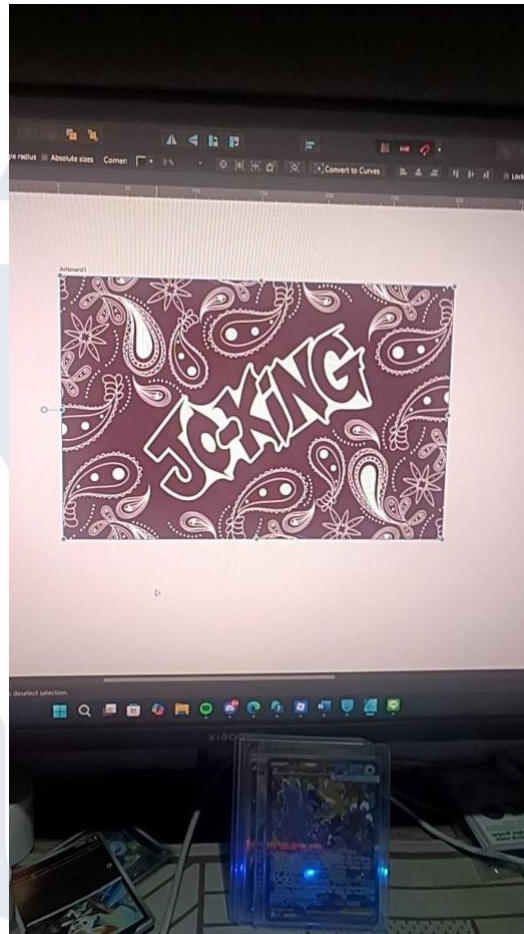
- "Mic Check!" merupakan film pendek berdurasi 15 menit dengan genre musik dan drama. Dalam karya ini, penulis membuat sebuah set dengan tema *underground* yang dimulai dari menonton beberapa referensi dari film yang sudah ada, kemudian penulis mencoba menyusun konsep sendiri untuk diterapkan dalam film pendek "Mic Check!"
- Konsep yang dibahas dalam penelitian ini adalah *underground*, di mana *underground* sendiri merupakan sebuah set untuk menampilkan pertandingan antara kedua pemeran utama dalam film ini. Referensi *underground* dalam film ini diambil dari film "The Fast and the Furious: Tokyo Drift", dan 2 Fast 2 Furious.

- Rencana awal dalam menciptakan set *underground* ini adalah dengan cara menempatkan banyak mobil yang telah dimodifikasi di dalam *basement* yang akan dijadikan sebagai lokasi. Namun di tengah perencanaan peneliti menyadari bahwa dengan menempatkan banyak mobil, sorot utama penonton bisa terpecah dan menjadi tidak fokus kepada *rap battle* yang menjadi sorot utama dalam adegan ini. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk membuat beberapa partisi dan properti yang mendukung, serta menempatkan hanya dua mobil sebagai pengisi set. Tahapan pertamanya adalah mendesain *banner-banner* yang akan digunakan sebagai properti set tersebut, kemudian peneliti mulai menyicil partisi yang dibuat dari triplek dan kayu kaso. Setelah partisi dapat berdiri dengan sempurna, grafiti dan tipografi mulai ditambahkan untuk menggambarkan kebebasan dalam seni dan elemen visual subkultural. *Art director* membuat grafiti bertuliskan *T2C* sebagai identitas pembuat film ini. Setelah satu minggu pengerjaan, akhirnya partisi dan properti selesai dan dikirim ke lokasi.



Gambar 3. 3 Proses Pengerjaan Partisi Film Mic Check!. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pengerjaan dimulai satu bulan sebelum syuting dilaksanakan, tahapan pertama yaitu desain *banner* dilakukan dengan beberapa kali revisi. Ketika *banner* utama selesai, *banner* kedua baru mulai didesain mengikuti desain kasaran yang sebelumnya telah dibuat. Gambar 3.3 merupakan setengah proses saat membuat partisi, tepatnya pada saat menunggu cat semprot kering.



Gambar 3. 4 Desain Banner Film Mic Check!. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah masalah *banner* selesai seperti pada gambar 3.4, tersisa dua minggu lagi untuk mengejar pembuatan partisi. Hal yang pertama dilakukan adalah mencari toko bangunan terdekat untuk membeli bahan-bahan yang diperlukan. Penulis menemukan toko di sebelah tempat *print banner*, yang berada di Gading Serpong. Setelah membeli bahan-bahan utama, pengerjaan partisi langsung dimulai. Tahapan pertamanya adalah membuat kaki untuk berdirinya triplek yang akan digunakan menggunakan kayu kaso. Untuk pengerjaan satu kaki

membutuhkan waktu kira-kira 4-5 jam dikarenakan tenaga kerja yang bukan profesional dalam memotong kayu. Pembuatan kaki selesai setelah dua hari dikerjakan, Selanjutnya adalah pemotongan triplek yang ternyata memakan waktu cukup lama dikarenakan teknik memotong dan tebalnya triplek yang digunakan. Setelah triplek berhasil disatukan dengan kakinya, tahapan selanjutnya adalah menghias bagian depan partisi tersebut menggunakan cat semprot dengan desain tertentu.



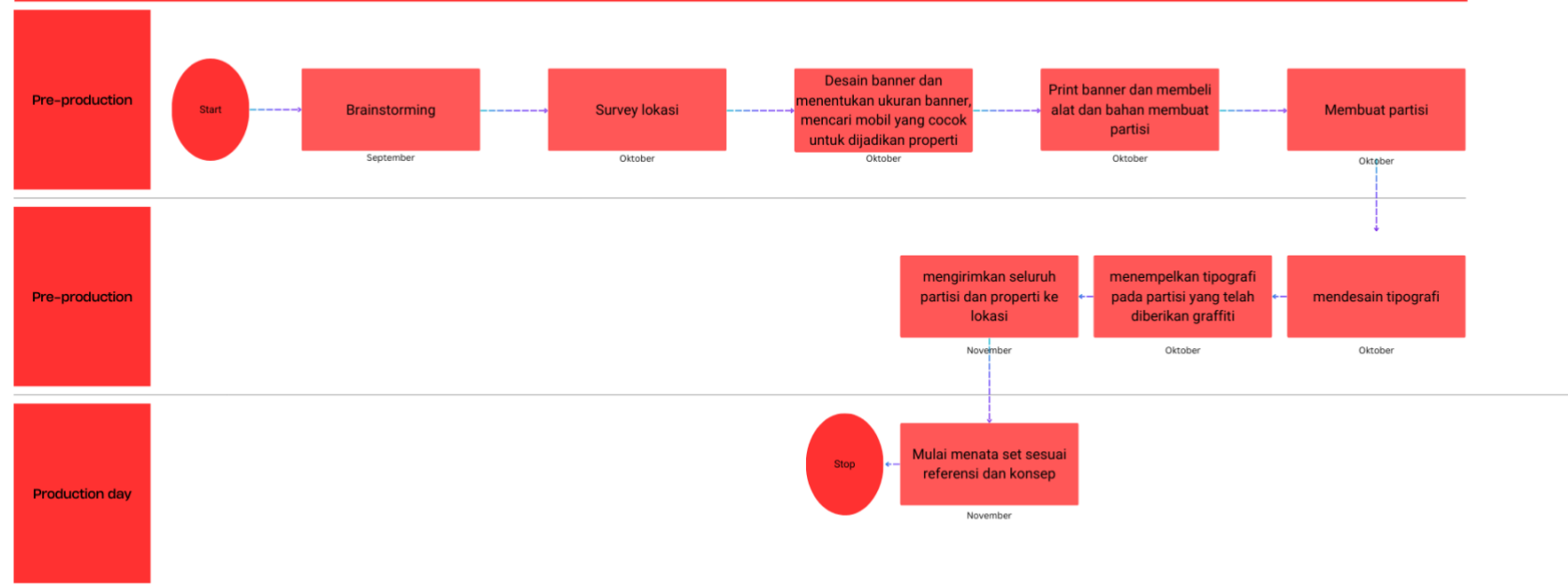
Gambar 3. 5 Proses Penempatan Properti. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah selesai, partisi dan properti diantar ke lokasi pada malam sebelum syuting diadakan, kemudian siang harinya partisi dan properti mulai diposisikan di tempat. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.5, tepat sebelum adegan

rap battle diambil, dua mobil yang telah dimodifikasi diparkir sesuai konsep yang telah ditetapkan beserta tambahan *sound system* sebagai pelengkap set.



Art Department Workflow



Gambar 3. 6 Tabel Workflow Art Department. Sumber: Penulis



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Mamat (23) seorang supir taksi online, menyimpan mimpi besar sebagai *rapper*. Ia sering melakukan *freestyle rap* di saat waktu kosong. Suatu hari, Mamat bertemu seorang penumpang bernama Arief (24), Mamat tak sengaja menunjukkan bakat rapnya. Arief yang terkesan kemudian menghubungkan Mamat dengan Jo-King, seorang *rapper* berusia 27 tahun yang cukup ternama di Indonesia. Setelah Jo-King menawarkan kerjasama untuk sebuah album *comeback*, Mamat mulai berkolaborasi dengan Jo-King di sebuah studio rekaman. Awalnya semuanya berjalan lancar, Mamat mendapatkan kesempatan untuk menulis lirik dan berkreasi bersama Jo-King. Namun, ketegangan mulai muncul ketika Jo-King perlahan mulai memaksa Mamat untuk melakukan apa yang Jo-King minta dan pada akhirnya tidak memberikan kredit yang layak dalam menggunakan kemampuan Mamat untuk album *comeback*-nya. Mamat merasa dimanfaatkan dan karyanya dicuri, namun Jo-King dan Arief meyakinkan bahwa hal itu demi kesuksesan bersama dan keuntungan bisnis.

Penelitian ini menggunakan konsep *underground* karena rap *battle* dalam film ini berawal dari acara *Listening Party* yang diselenggarakan oleh Jo-King itu sendiri. Di Indonesia, industri rap masih sangat tertutup dan hanyalah orang-orang tertentu yang terjun dalam industri ini. *Underground* dalam film ini melambangkan karakter Mamat yang merupakan orang dengan latar belakang rendah bisa bangkit melalui kemenangannya melawan Jo-King melalui rap *battle*. Ruang bawah tanah dipilih untuk penerapan konsep *underground* karena merupakan tempat tertutup dengan tidak adanya cahaya natural yang masuk sehingga sangat cocok dalam penerapan konsep ini.

Tabel 4.1 Penjabaran shot film "Mic Check!". Sumber : Penulis

Hasil Karya	Penjelasan
	<p>Scene 5</p> <p>Set ini berada di pojok ruang bawah tanah dengan properti lebih minimalis seperti meja dan kursi, karpet, dan ban mobil sebagai pelengkap.</p> <p>Terdapat juga pencahayaan <i>practical</i> dan sedikit neon pada bagian pilar dan atap.</p>
	<p>Scene 5</p> <p>Set ini berada di ruang bawah tanah dengan properti <i>banner</i>, poster, dan pencahayaan</p>

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1 Scene Rap Battle



Gambar 4. 1 Scene 5 Rap Battle. Sumber: Film "Mic Check!" (2025)

Shot pada gambar 4.1 merupakan rap *battle* yang terjadi antara Jo-King dan Mamat. Terlihat Jo-King yang sedang menyerang Mamat dengan lirik-lirik dalam *freestyle* rap yang ia gunakan sebagai senjata. Pada scene ini terlihat hasil dari konsep *underground* yang diterapkan dalam film "Mic Check!". Dua partisi pada bagian kanan dan kiri diikuti dengan dua mobil yang terparkir di belakang partisi serta beberapa lampu yang sengaja dibiarkan menjadi *practical* dilengkapi dengan suasana gelap dan tertutup sehingga membuat set ini mencapai suasana *underground*.

Penerapan konsep *underground* pada set ini mengacu kepada properti yang digunakan seperti triplek yang dilapisi oleh grafiti dan ditiban oleh tulisan tipografi yang bertuliskan "Listening Party" serta didukung oleh *banner* yang dijadikan tempat berdirinya Jo-King, Mamat, dan Arief. Sebagai tambahan, penulis menempatkan meja yang dilengkapi oleh peralatan *DJ* dan *sound system* serta dua mobil untuk memperkuat konsep *underground* sekaligus mengisi kekosongan di bagian kanan dan kiri. Semua properti tersebut didukung oleh lampu yang dibiarkan terekspos di sekitar set, mengingat *underground* merupakan tempat yang gelap dan tidak ada cahaya matahari atau cahaya natural masuk.

4.2.2 Scene Mamat Menghampiri Jo-King



Gambar 4. 2 Scene 5 Mamat Menghampiri Jo-King Sumber: Film "Mic Check!" (2025)

Shot pada gambar 4.2 merupakan POV (*Point of View*) dari Mamat yang sedang melihat Jo-King dan hendak untuk mengkonfrontasinya. Pada *shot* ini, konsep *underground* tercipta dari adanya barang-barang yang ditumpuk mengelilingi karakter dan didukung oleh adanya tiang pondasi dari ruang bawah tanah. Pipa berwarna merah dan properti tambahan seperti ban mobil, kursi yang terbuat dari tong bekas, karpet, dan lampu *practical* merupakan pembangkit suasana konsep *underground* ini. Terdapat cahaya berwarna neon juga ikut tampil dalam set ini untuk menekankan bahwa dua set ini berada dalam satu bangunan yang sama.

4.2.3 Rancangan Desain Properti

Dalam proses pembuatan *banner*, *art director* mendesain motif yang terinspirasi dari bandana sebagai desain utamanya, motif ini kemudian dilengkapi dengan tulisan nama Jo-King ditengahnya untuk memperjelas identitas bahwa Jo-King merupakan pemilik acara dari *listening party* yang tengah diadakannya. Kemudian terdapat partisi yang dilengkapi dengan grafiti dan tipografi yang dibuat untuk menggambarkan kebebasan dalam berseni. Grafiti dibuat bertuliskan T2C sebagai identitas pembuat film "Mic Check!", dilengkapi dengan tipografi bertuliskan *listening party* sebagai kegiatan yang tengah berlangsung dalam film tersebut.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan penciptaan karya "*Mic Check!*" yang telah dilakukan selama beberapa bulan terakhir, konsep *underground* telah divisualisasikan melalui *mise en scène* yang meliputi set, properti, dan pencahayaan. Penggabungan antara pemilihan ruang bawah tanah sebagai lokasi, penambahan mobil yang dimodifikasi, properti berupa *banner*, grafiti, dan properti tambahan seperti ban mobil dan meja DJ berhasil menciptakan suasana gelap, intens, dan mencekam. Ditambah dengan pencahayaan dari lampu neon dan lampu *practical* berhasil menciptakan pencahayaan *low key* dan telah memperkuat narasi dalam film.

Elemen-elemen tersebut merepresentasikan unsur utama dari konsep *underground*, yaitu non-komersial, dan menolak berada di jalur utama. Penataan set dan beberapa detail properti seperti grafiti memberikan gambaran kebebasan *art director* dalam menuangkan seni dalam objek visual dan memperkuat identitas subkultur *underground*.

Keterbatasan dalam penulisan ini terletak pada cakupan yang hanya berada pada film "*Mic Check!*" dan fokus yang terpaku kepada penataan set dan pencahayaan. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk membahas fokus lain dalam *mise en scène* sehingga pembahasan mengenai *underground* bisa mendapatkan pemahaman yang lebih luas.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, T., & Lukiati, L. (2005). *Komunikasi Budaya*. Simbiosis Rekatama Media. <http://repository.isi-ska.ac.id/3529/1/ARMANTONO%20UPLOAD.pdf>

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

- Dahlan, A. F. (2025). Ideology, values and norms in hip-hop community Wijilan Yogyakarta: An ethnographic study. *Rubikon: Journal of Transnational American Studies*, 12(1), 57-85.
<https://doi.org/10.22146/rubikon.v12i1.101571>
- Encyclopedia Britannica. (2024). *Underground film*. <https://www.britannica.com/art/underground-film>
- Khasanah, N. (2024). Struktur *mise en scène* budaya Batak Toba pada film *Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir*. *Filosofi: Jurnal Seni, Desain dan Media*, 4(1), 45-62
<https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Filosofi/article/download/35/62/177>
- Paramita, D., & Chaniago, A. (2018) Fungsi *Mise En Scène* Sebagai Alat Naratif. *Jurnal Kajian Visual*, 8(3), 63-78.
<https://doi.org/10.56789/jksv.2018.8.3.67>
- Pratama, A. (2022) Estetika Film *Underground* Indonesia. *Jurnal Seni Perfilman* 10(1), 12-25.
<https://library.kalbis.ac.id/library/index.php?p=fstreampdf&fid=3554&bid=21417>
- Pratama, A. (2023). *Mise en scène* sebagai pendukung unsur dramatik film. *Jurnal Film Teater dan New Media*, 7(1), 1-15. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/article/view/3453>
- Rahmat, A. (2018). Musik *underground* Bandung dan kasundaan. *MetaHumaniora*, 8(2), 143-158.
<https://jurnal.unpad.ac.id/metahumaniora/article/download/18861/11561>
- Supiarza, H. (Ed.). (2020). *(R)evolusi sinema*. Institut Kesenian Jakarta. [http://repository.ikj.ac.id/4922/1/EBOOK_\(R\)EVOLUSI%20SINEMA_Editor_DRHERY%20SUPIARZA_B5.pdf\[7\]](http://repository.ikj.ac.id/4922/1/EBOOK_(R)EVOLUSI%20SINEMA_Editor_DRHERY%20SUPIARZA_B5.pdf[7])
- Universal Pictures. (2003). *2 Fast 2 Furious* [Film]. <https://www.youtube.com/watch?v=7lSbdI8edpQ>
- Universal Pictures. (2006). *The fast and the furious: Tokyo Drift* [Film]. <https://www.youtube.com/watch?v=zefY4CRPLAg>

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)

Page 1 of 20 - Cover PageSubmission ID: trn:old::1:3433952138

Cek Turnitin

File turnitin

 245-B2-Informatik 2 DES 005

 275-B1-Informatik 2 (Moodle PP)

 FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID	trn:old::1:3433952138	16 Pages
Submission Date	Dec 5, 2025, 2:52 AM GMT+1	2,591 Words
Download Date	Dec 5, 2025, 2:54 AM GMT+1	16,207 Characters
File Name	File_turnitin.docx	
File Size	6.3 MB	

Page 1 of 20 - Cover PageSubmission ID: trn:old::1:3433952138

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 1%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

N U S A N T A R A

Top Sources

6% Internet sources
1% Publications
1% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.isi.ac.id	<1%
2	Internet	www.muvila.com	<1%
3	Internet	animeradebilder.blogspot.com	<1%
4	Internet	www.neliti.com	<1%
5	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
6	Internet	adoc.pub	<1%
7	Internet	korso-uma.ru	<1%
8	Internet	ldii354tambun.blogspot.com	<1%
9	Internet	pt.scribd.com	<1%
10	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
11	Internet	ejournal.iainbengkulu.ac.id	<1%

AI Report

We predict this text is

Human Generated

AI Probability

0%

This number is the probability that the document is AI generated, not a percentage of AI text in the document.

Plagiarism



The plagiarism scan was not run for this document. Go to gptzero.me to check for plagiarism.

File turnitin.docx - 12/5/2025

--

LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan penggabungan antara 2 elemen, yaitu audio dan visual.

Film sendiri dapat dikategorikan sebagai seni visual dan naratif yang kompleks yang menggabungkan beberapa elemen lain seperti sinematografi, audio, akting, dan beberapa elemen lainnya.

Ketika semua elemen ini disatukan, akan tercipta sebuah seni visual yang berisikan naratif.

Oleh karena itu, film tidak hanya dijadikan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat menyampaikan pesan dalam bidang budaya, politik, atau bahkan personal (Bordwell et al., (2024).

Sebagai medium komunikasi, film memiliki keunikan yaitu bisa menggabungkan audio dan visual secara bersamaan atau bahkan saling melengkapi.

Semua unsur visual dalam layar yang disebut mise en scène.

Elemen ini meliputi pencahayaan, setting, kostum, blocking, properti, dan warna (Bordwell et al., 2024).

Mise en scène berguna sebagai alat naratif sekaligus estetika dalam memperkuat pesan film, memungkinkan penonton untuk memahami mood dan konflik yang sedang dihadapi karakter dalam film tersebut.

Mise En Scène merupakan salah satu elemen dari unsur sinematik dalam film, mise en scène merupakan segala hal yang terdapat pada pandangan di depan kamera (Usman & Harini, 2023).

Mise en scène terbagi menjadi beberapa bagian krusial di dalam film, dari beberapa bagian tersebut set merupakan salah satu bagian yang penting karena dapat membangun narasi dan merupakan ruang fisik bagi penonton sehingga bisa menimbulkan persepsi penonton terhadap suasana yang ingin disampaikan.

Art director memiliki tanggung jawab untuk menciptakan dan mengatur latar agar sesuai dengan narasi cerita dan mood yang diinginkan sutradara.

LAMPIRAN B Form bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : GREGORIUS DIAZ KAWULUSAN
NIM : 00000080979
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	23 September 2025	13:00	membicarakan tentang konsep set di basement	16 Oktober 2025 15:50
2	07 Oktober 2025	14:59	membahas revisi bab 1 dan menambahkan referensi	16 Oktober 2025 15:50
3	14 Oktober 2025	15:00	membahas revisi bab 1 dan 2	03 Desember 2025 16:58
4	28 Oktober 2025	15:00	revisi bab 2 dan pengerjaan bab 3 serta pemindahan template baru	03 Desember 2025 16:58
5	11 November 2025	10:17	revisi bab 2 mengenai 2.1 dan sub-bab, hingga 2.2	03 Desember 2025 16:58
6	17 November 2025	12:15	revisi bab 2.2 dan mulai mengerjakan bab 3	03 Desember 2025 16:58
7	25 November 2025	16:30	pengerjaan bab 4	03 Desember 2025 16:58
8	03 Desember 2025	16:00	bab 5 tidak revisi, bab lainnya revisi sekaligus penyelesaian hingga daftar pustaka	05 Desember 2025 11:54

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Gregorius Diaz Kawulusan
NIM	000000080979
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	gregorius.diaz@student.umn.ac.id
ALAMAT	Allogio barat 7 no 11
NO. TELP / HP	081280004585
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: *(Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)*

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

N U S A N T A R A

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,



Gregorius Diaz Kawulusan



KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	T2C	
NAMA PRODUKSI	Mic Check!	
JENIS ANIMASI / FILM	Film Pendek	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000069932	Jason Melvine	Strategi Produser dalam merancang distribusi Film Pendek "Mic Check!" melalui komunitas.
00000070061	Nathanael william Naoitupulu	PENERAPAN HANDHELD KAMERA DALAM MENGGAMBARKAN EMOSI NEGATIF MAMAT DI FILM MIC CHECK!
000000710654	Hieremias Diamond Pinantun	ANALISIS PENERAPAN STRUKTUR TIGA BABAK DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER PROTAGONIS PADA SKENARIO FILM MIC CHECK!
00000069395	Jason Kirana	STRATEGI PENGARAHAN AKTOR GORI DALAM MEMERANKAN KARAKTER RAPPER JO-KING PADA TAHAP PRAPRODUKSI DALAM FILM PENDEK "MIC CHECK!" (2025)
00000069550	Thomas Indriya Kautaman	PERANCANGAN SOUND DESIGN UNTUK EKSPRESI PSIKOLOGIS KARAKTER UTAMA MELALUI DISTORSI AMBIENCE DALAM FILM "MIC CHECK!" (2025)
00000080979	Gregorius Diaz Kawulusan	PERANCANGAN KONSEP

N U S A N T A R A

		UNDERGROUND MELALUI MISE EN SCÈNE DALAM FILM MIC CHECK!

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
 2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
 3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
 4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.
- Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya. Hormat



KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Mic Check!

Tipe Karya : **FILM**

Anggota kelompok:

No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Jason Kirana	Director
2	Jason Melvine	Producer
3	Hieremias Diamond Pinantun	Writer
4	Nathanael William Napitupulu	Cinematographer
5	Gregorius Diaz Kawuluan	Production Design
6	Thomas Indriya Kautaman	Sound Design
7		

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:


Hari, Tanggal : Sabtu, 01 November 2025 s/d Minggu, 02 November 2025



Lokasi : Woodstock, Pamulang; Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Perdana Kartawiyudha	Director	
2	Rista Ihwanny	ART	

NUSANTARA

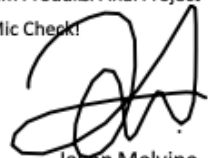
3	Frans Sahala Moshes Rinto	Cinematographer	 Date: 2025.10.31 19:42:07 +07'00'
---	---------------------------	-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4	Paulus Heru Wibowo K.	Scriptwriter	
5	Jason Obadia	Sound Design	
6	Ika Angela, S.n.,M.Sn.	Producer	 Digitally signed by Ika Angela Date: 2025.12.04 13:22:03 +07'00'
7			

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perijinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kami ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Mic Check!


(Jason Melvine)
Program Studi Film, UMN

N U S A N T A R A