

**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK  
MEMVISUALKAN RUMAH MAKAN TRADISI TIONGHOA  
PADA FILM ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Muthia Mafhumah Ridha  
NIM : 00000018896  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muthia Mafhumah Ridha

NIM : 00000018896

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi : Perancangan Set dan Properti untuk Memvisualkan

Rumah Makan Tradisi Tionghoa Pada film animasi 2D

“Slice of Life”

### **PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK MEMVISUALKAN RUMAH MAKAN TRADISI TIONGHOA PADA FILM ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muthia', with a stylized flourish at the end.

Muthia Mafhumah Ridha

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK MEMVISUALKAN**  
**RUMAH MAKAN TRADISI TIONGHOA PADA FILM ANIMASI 2D**  
**“SLICE OF LIFE”**

Oleh

Nama : Muthia Mafhumah Ridha  
NIM : 00000018896  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Penguji



Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT., atas karunia-Nya penulis dapat mengumpulkan skripsi dengan judul Perancangan Set dan Properti untuk Memvisualkan Rumah Makan Tradisi Tionghoa.

Salah satu keterbatasan film animasi adalah imajinasi dari filmmaker tersebut. Hal ini merupakan kelebihan dari film animasi untuk menciptakan film di luar realitas yang ada. Begitupula dengan *environment* dalam film animasi. Dengan *environment* juga cerita dalam film dapat tersampaikan ke penonton.

Topik ini dipilih karena ketertarikan penulis untuk mengaplikasikan *environment* lebih jauh pada tugas akhir. Semoga dapat membantu mahasiswa – mahasiswa untuk bisa memahami lebih jauh mengenai *environment* khususnya penggunaan set dan properti dalam film animasi. Dengan mengangkat kebudayaan dan tradisi Tionghoa dapat menambah nilai kebudayaan sendiri dalam film “Slice of Life”.

Terakhir tidak lupa saya mengucapkan terimakasih kepada dosen, rekan, dan teman - teman dari jurusan animasi. Khususnya pada nama - nama berikut:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi
2. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak membimbing dari awal karya dan penulisan ini dibuat hingga selesai.
3. Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji.
4. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang.

5. Mario Saputra dan Emeraldalinda yang merupakan anggota tim penulis yang sudah memberikan usaha yang terbaik dalam menyelesaikan karya film ini dan mendukung penulis dalam penulisannya.
6. Orang tua dan keluarga penulis yang sudah banyak membantu dan mendukung selama pengerjaan karya berlangsung.
7. Yulio Darmawan, S.Ds. selaku dosen yang telah memberi banyak masukan pada karya tugas akhir ini.
8. Teman-teman animasi angkatan 2015 yang telah banyak membantu dan mendukung penulis.

Tangerang, 16 November 2018



Muthia Mafhumah Ridha

## ABSTRAKSI

Dalam bercerita lewat film sebuah *environment* menjadi suatu hal yang sangat diperhatikan. Selain berfungsi untuk mendukung lokasi cerita, *environment* juga dapat mendukung karakteristik suatu tokoh. Suatu *environment* dalam film tidak jauh dengan budaya yang di tempati oleh tokoh. Seorang tokoh sifatnya dapat terbentuk dari lingkungan di sekitarnya ataupun sebaliknya. Perancangan *environment* dispesifikan menjadi set dan properti. Set dan properti dirancang untuk dapat mendukung cerita dan tokoh. Perancangan set dan properti yang tidak disusun dengan baik dapat menggagalkan komunikasi antara film dengan penonton. Proses perancangan ini berdasarkan dengan karakter dan cerita yang didalamnya. Kemudian dilengkapi dengan adanya kebudayaan dan tradisi Tionghoa untuk membangun cerita yang kuat.

Kata kunci : set dan properti, animasi, Tionghoa

## ***ABSTRACT***

*Storytelling in film, environment is an important thing to get attention. Beside supporting the location of story, environment could support characters in film. Environment in film is not far from the culture where characters take place. A character formed not far from the surrounding and otherwise the environment. Set and props are sepecically from environment. Set and props design based on story and character. Designing set and props could be failed if communication can't reachbetween audience and film. In this process of designing, writer design based on character and story to be visualize in film. Afterward, with Chinese culture and tradition the story could be believeable.*

*Keywords: Set and Prop, animation, Chinese Culture*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b>	<b>II</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Skripsi.....	5
1.5. Manfaat Skripsi.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Animasi.....	6
2.2. Tipe Film Animasi.....	6
2.3. Tahapan Produksi Animasi.....	7
2.4. <i>Production Design</i> .....	8
2.5. Environment dalam Film Animasi.....	9
2.5.1. <i>Environment</i> Sebagai Alat Bercerita.....	9

2.5.2.	Hubungan <i>Environment</i> dengan Karakter.....	9
2.5.3.	<i>Backgrounds</i> .....	10
2.5.4.	Set.....	10
2.5.5.	<i>Props</i> .....	11
2.6.	Perancangan <i>Environment</i> pada Film.....	13
2.6.1.	<i>Time and Place</i> .....	13
2.6.2.	Warna.....	14
2.6.3.	Tekstur.....	15
2.6.4.	Tokoh.....	16
2.7.	Proses Perancang Environment.....	17
2.7.1.	<i>Script Breakdown</i> .....	17
2.7.2.	Riset.....	19
2.7.3.	<i>Staging Plan</i> .....	20
2.8.	Etnis Tionghoa di Indonesia.....	21
2.8.1.	Sejarah Arsitektur dan Masuknya Tionghoa di Indonesia.....	21
2.8.2.	Budaya dan Tradisi Tionghoa.....	23
2.9.	Karakteristik Desain Tionghoa.....	23
2.9.1.	Warna.....	23
2.9.2.	Ornamen.....	24
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>26</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	26
3.2.	Sinopsis.....	26
3.3.	Posisi Penulis.....	27

3.4.	Tahapan Kerja.....	27
3.5.	Pengambilan Data.....	29
3.5.1.	Landasan Teori.....	29
3.5.2.	Referensi Visual.....	29
3.6.	Observasi.....	34
3.6.1.	Lokasi/Set.....	34
3.6.2.	Properti.....	38
3.7.	Proses Perancangan.....	44
3.7.1.	<i>Script Breakdown</i> .....	44
3.7.2.	Karakter.....	46
3.7.3.	Eksplorasi.....	46
<b>BAB IV URAIAN ANALISIS.....</b>		<b>71</b>
4.1	Ruang Makan.....	71
4.1.1.	Set.....	72
4.1.2.	Properti.....	73
4.2.	Dapur.....	83
4.2.1.	Set.....	85
4.2.2.	Properti.....	86
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>92</b>
5.1.	Kesimpulan.....	92
5.2.	Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>XVII</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bentuk Properti.....	2
Gambar 1.2. <i>Environment apartement</i> .....	3
Gambar 2.1. Cat yang sama diaplikasikan ke permukaan yang berbeda.....	14
Gambar 2.2. Cat yang sama diaplikasikan ke permukaan yang berbeda.....	15
Gambar 2.3. <i>Staging Plan</i> .....	20
Gambar 2.4. <i>Floor Plan</i> .....	21
Gambar 2.5. Deretan rumah toko di Jakarta.....	22
Gambar 2.6. Rumah toko di Batavia.....	23
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	28
Gambar 3.2. Konsep <i>Setting</i> Sanjay's Superteam.....	30
Gambar 3.3. Dua <i>setting</i> yang kontras.....	30
Gambar 3.4. Shape language.....	31
Gambar 3.5. Perubahan <i>setting</i> sesuai karakter.....	32
Gambar 3.6. Ornamen India dalam Interior.....	33
Gambar 3.7. Lokasi yang sama tetapi waktu berbeda.....	35
Gambar 3.8. Kopi Es Tak Kie selama 4 generasi.....	36
Gambar 3.9. Kumpulan foto pemilik dengan pelanggan.....	37
Gambar 3.10. Rumah Makan Wong Fu Kie yang Belum Direnovasi.....	38
Gambar 3.11. Rumah Makan Wong Fu Kie yang Sudah Direnovasi.....	38
Gambar 3.12. Barang-barang berusia puluhan tahun.....	40
Gambar 3.13. Ruang Makan Wong Fu Kie.....	41
Gambar 3.14. Interior Rumah Makan Wong Fu Kie.....	42

Gambar 3.15. Peralatan dalam dapur rumah makan.....	43
Gambar 3.16. Botol dan bumbu yang fungsinya sama.....	44
Gambar 3.17. <i>Script Breakdown</i> .....	44
Gambar 3.18. Karakter Bubun.....	46
Gambar 3.19. <i>Site Plan</i> .....	47
Gambar 3.20. Denah Perancangan.....	48
Gambar 3.21. Eksplorasi Eksterior.....	48
Gambar 3.22. Eksplorasi Rumah Makan yang akan dirancang.....	49
Gambar 3.23. <i>Floor Plan</i> .....	50
Gambar 3.24. Konsep Ruang Makan.....	51
Gambar 3.25. Barang yang tidak berubah.....	52
Gambar 3.26. Restoran Trio.....	53
Gambar 3.27. Ruang Makan.....	53
Gambar 3.28. Sketsa dan Eksplorasi Warna Ruang Makan.....	54
Gambar 3.29. Kopi Es Tak Kie.....	54
Gambar 3.30. Sketsa dan Eksplorasi Bentuk Ruang Makan.....	55
Gambar 3.31. Eksplorasi Set Ruang Makan.....	55
Gambar 3.32. Berbagai bentuk kursi.....	56
Gambar 3.33. Kursi.....	57
Gambar 3.34. Kumpulan foto.....	58
Gambar 3.35. Kumpulan sketsa foto.....	58
Gambar 3.36. Sketsa dan Eksplorasi Ruang Makan.....	59
Gambar 3.37. Properti Ruang Makan.....	60

Gambar 3.38. Makanan.....	60
Gambar 3.39. Konsep awal.....	61
Gambar 3.40. Menu Makanan.....	62
Gambar 3.41. Sketsa Dapur.....	63
Gambar 3.42. Sketsa dan Eksplorasi.....	63
Gambar 3.43. Suasana Dapur.....	64
Gambar 3.44. Sketsa Dapur.....	65
Gambar 3.45. Referensi Properti.....	66
Gambar 3.46. Properti Masak.....	67
Gambar 3.47. Sketsa Dapur.....	68
Gambar 3.48. Referensi Dapur.....	68
Gambar 3.49. Area Masak.....	69
Gambar 3.50. Properti Dapur.....	69
Gambar 4.1. Finalisasi Set Ruang Makan 1.....	71
Gambar 4.2. Finalisasi Set Ruang Makan 2.....	72
Gambar 4.3. Properti Kursi dan Meja.....	74
Gambar 4.4. Properti Alat Makan.....	75
Gambar 4.5. Properti Pelengkap.....	76
Gambar 4.6. Properti Patung Kucing.....	77
Gambar 4.7. Properti Kalender.....	78
Gambar 4.8. Properti Hiasan Perayaan Imlek.....	79
Gambar 4.9. Properti Kumpulan Foto.....	80
Gambar 4.10. Kumpulan Foto Generasi Kedua.....	81

Gambar 4.11. Properti Altar Leluhur.....	82
Gambar 4.12. Properti Lemari dan Meja Kasir.....	83
Gambar 4.13. Finalisasi Desain Dapur.....	84
Gambar 4.14. Properti dapur.....	86
Gambar 4.15. Properti Bumbu dan Bahan Memasak.....	87
Gambar 4.16. Properti Piring.....	88
Gambar 4.17. Jendela Saji.....	88
Gambar 4.18. Kulkas.....	89
Gambar 4.19. Properti Lemari.....	90
Gambar 4.20. Baju Bubun.....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Properti yang dibutuhkan.....	45
--	----



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....xix**