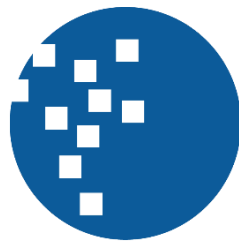


**PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT ANIMASI DENGAN  
PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK 3D *BUBUR FIGHT***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Kelvin Fernando**

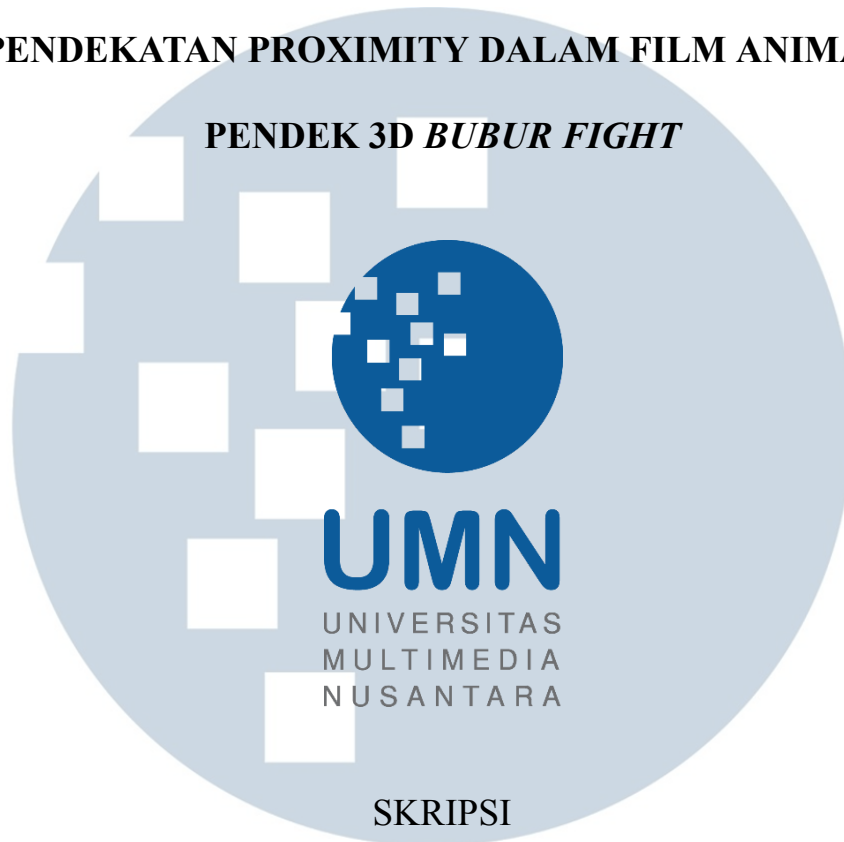
**00000042803**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG

2024

**PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT ANIMASI DENGAN  
PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI**

***PENDEK 3D BUBUR FIGHT***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Kelvin Fernando**

**00000042803**

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

i

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kelvin Fernando

Nomor Induk Mahasiswa : **00000042803**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

“PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT DESIGN DENGAN  
PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D  
*BUBUR FIGHT*”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Mei 2024



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

(Kelvin Fernando)


## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT DESIGN DENGAN PENDEKATAN  
PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D BUBUR FIGHT

Oleh  
Nama : Kelvin Fernando  
NIM : 00000042803  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024  
Pukul 10.00 s/d 11.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Digitally signed by Levinthius  
Herlyanto, M.Sn  
Date: 2024.05.10 18:53:03  
+0700'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2024.002.20736

Levinthius Herlyanto, M. Sn.  
083678

Penguji



Christine  
2024.05.10  
15:46:01  
+0700'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn.,  
M. Anim.  
042840

Pembimbing

  
R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.  
L00444

Ketua Program Studi Film



Digitally signed  
by Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.15  
09:16:29 +0700'

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kelvin Fernando

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042803

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT ANIMASI DENGAN  
PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D  
BUBUR FIGHT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

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.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional(dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*.

Tangerang, 2 Mei 2024

  
(Kelvin Fernando)

\* 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 Tesis ini dengan judul: “PADA PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT DESIGN DENGAN PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D *BUBUR FIGHT*”

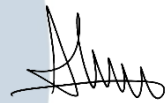
Dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada: Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya 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. Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Levinthius Herlyanto, M. Sn., selaku Ketua sidang saya yang telah memandu sidang saya.
6. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim., selaku penguji sidang saya dalam sesi sidang.
7. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman Tim Bubur Diaduk, Aimee Jeana Joefa, Denilson, Reuben Armena, Wishlie Danuarta yang telah berjuang Bersama dalam mengerjakan skripsi ini.

9. Teman-teman dari server Discord FDB.id, Arya Abi Yakso, Abu Darda Firmansyah, Ariya Purnama, Akarina, Ayacchi, Catonecca, Mesyana Levia, Tnurya, yang telah menemenei saya selama mengerjakan skripsi ini ditengah malam sekaligus mendoakan kelulusan saya.

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

Tangerang, 8 Mei 2024



(Kelvin Fernando)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT ANIMASI DENGAN  
PENDEKATAN PROXIMITY DALAM FILM ANIMASI**

**PENDEK 3D *BUBUR FIGHT***

Kelvin Fernando

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi 3D pada pembuatan film dan animasi membantu *set designer* dalam menciptakan sebuah *environment* yang berdasar cerita atau naskah pada sebuah film dengan lebih cepat dan efisien. Terlepas dari itu semua, *set designer* harus melakukan pengamatan dari *environment* yang harus dia ciptakan. Pada pembuatan film *Bubur Fight* penulis berperan sebagai seorang *set designer* yang membuat *environment* dari sebuah toko bubur. Adapun dalam pembuatan *environment*, penulis melakukan analisis dari set yang dibuat dengan menggunakan teori *proximity*. *Proximity* merupakan teori yang menjelaskan entitas dalam sebuah ruangan akan mempengaruhi entitas lainnya yang didasarkan pada *position*, *orientation*, *movement*, dan *identity*. Paper ini diharapkan dapat membantu pengembangan pembuatan environment di dalam dunia film dan animasi.

**Kata kunci:** environment, 3D, set designer, *proximity*, entitas

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***3D ENVIRONMENT DESIGN WITH A PROXIMITY APPROACH***

### ***IN THE 3D ANIMATED SHORT FILM BUBUR FIGHT***

(Kelvin Fernando)

#### ***ABSTRACT (English)***

*The advancement of 3D technology in film and animation production aids set designers in creating environments based on the story or script of a film more quickly and efficiently. Nonetheless, set designers must observe the environment they are tasked to create. In the making of the film Bubur Fight, the writer plays the role of a set designer creating the environment of a porridge shop. In the process of creating the environment, the writer conducts an analysis of the set using the proximity theory. Proximity is a theory that explains how entities within a space influence each other based on their position, orientation, movement, and identity. This paper aims to contribute to the development of environment creation in the world of film and animation.*

***Keywords:*** *environment, 3D, set designer, proximity, identity*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
1. <b>LATAR BELAKANG</b> .....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. <b>STUDI LITERATUR</b> .....	4
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	4
2.2 ENVIRONMENT DESIGN DALAM ANIMASI.....	4
2.3 MISE EN SCENE DAN SET DESIGN.....	5
2.4 PROXIMITY.....	6
3. <b>METODE PENCIPTAAN</b> .....	8
3.1 Deskripsi Karya.....	8
3.2 Konsep Karya.....	8
3.3 Tahapan Kerja.....	9
4. <b>ANALISIS</b> .....	15
4.1. HASIL KARYA.....	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	16
4.2.1 IDENTITY.....	16
4.2.2 POSITION.....	17
4.3.3 ORIENTATION.....	18
4.3.4 MOVEMENT.....	19
5. <b>KESIMPULAN</b> .....	21

6. DAFTAR PUSTAKA.....22



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi miniatur.....	9
Gambar 3.2 Referensi kedai.....	10
Gambar 3.3 Tempat makan bubur terdekat.....	10
Gambar 3.4 Floor plan awal dari kedai Koh Alung.....	11
Gambar 3.5 Perancangan awal <i>set design</i> pada aplikasi 3D <i>blender</i> .....	12
Gambar 3.6 <i>Set design</i> dan proporsi ukuran dari kedai bubur Koh Alung.....	13
Gambar 4.1 Hasil final dari <i>set design</i> kedai Koh Alung.....	15
Gambar 4.2 Garpu dan sendok sebagai <i>identity</i> .....	16
Gambar 4.3 <i>Position</i> meja dari rumah Koh Alung.....	17
Gambar 4.4 Hasil render <i>workbench scene 2 shot 47</i> .....	18
Gambar 4.5 hasil render dari <i>scene 2 shot 28</i> .....	19
Gambar 4.6 <i>storyboard</i> dari <i>shot 38</i> .....	19

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....</b>	<b>23</b>
<b>FORMULIR PERJANJIAN.....</b>	<b>24</b>
<b>FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....</b>	<b>25</b>
<b>TURNITIN.....</b>	<b>26</b>



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA