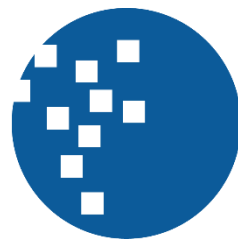


**PERANCANGAN DAN VISUALISASI SET DAN PROPERTI  
BERDASARKAN 3D CHARACTER PADA FILM *PEDES ATAU  
ENGGAK?***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**TIMOTIUS CALVIN SETIANTO**

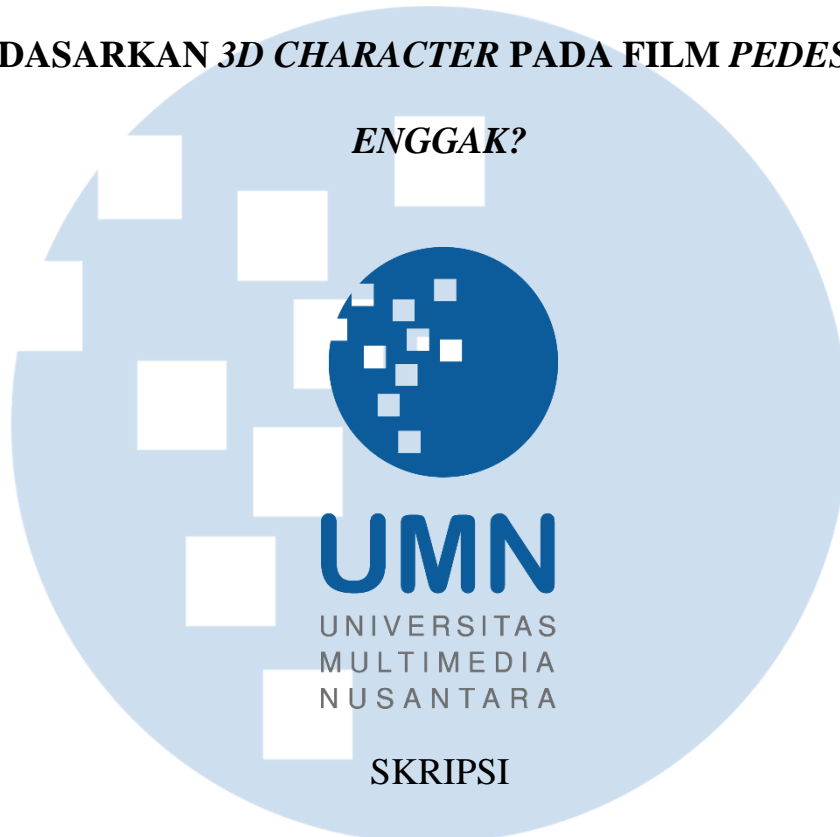
**00000046646**

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

**2024**

**PERANCANGAN DAN VISUALISASI SET DAN PROPERTI  
BERDASARKAN 3D CHARACTER PADA FILM PEDES ATAU**

***ENGGAK?***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Timotius Calvin Setianto**

**0000046646**

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Timotius Calvin Setianto

Nomor Induk Mahasiswa : **00000046646**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

### **Perancangan dan Visualisasi Set dan Properti Berdasarkan 3D Character pada Film Pedes atau Enggak?**

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, 11 April 2024



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
(Timotius Calvin Setianto)

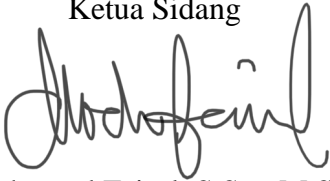
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
Perancangan dan Visualisasi Set dan Properti Berdasarkan 3D  
*Character pada Film Pedes atau Enggak?*

Oleh  
Nama : Timotius Calvin Setianto  
NIM : 00000046646  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024  
Pukul 09.00 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Digitally signed  
by EdelinSW  
Date: 2024.05.17  
14:41:40 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.  
0312049401

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.20 19:54:15 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025425

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Timotius Calvin Setianto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046646  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : Pedes atau Enggak?

**Perancangan dan Visualisasi Set dan Properti Berdasarkan 3D Character pada Film Pedes atau Enggak?**

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, 10 Mei 2024

  
(Timotius Calvin Setianto)

\* 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 Skripsi Penciptaan ini dengan judul: “Perancangan dan Visualisasi Set dan Properti Berdasarkan *3D Character* pada Film *Pedes atau Enggak?*” 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 MA, 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. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn. sebagai ketua sidang skripsi.
6. Ibu Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn. sebagai dosen penguji saat sidang skripsi.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 16 Mei 2024

  
(Timotius Calvin Setianto)

# **PERANCANGAN DAN VISUALISASI SET DAN PROPERTI BERDASARKAN 3D CHARACTER PADA FILM PEDES ATAU ENGGAK?**

(Timotius Calvin Setianto)

## **ABSTRAK**

Dalam sebuah produksi film, diperlukan rancangan visualisasi set dan juga properti agar dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Perancangan visual desain tersebut dapat dibuat berdasarkan kejadian ataupun peristiwa yang sedang terjadi pada film, dan juga berdasarkan *3d character* dari setiap tokoh yang memiliki kontrol penuh dalam jalannya penceritaan. Dalam penulisan laporan ini, penulis sebagai *production designer* akan menjabarkan alur pekerjaan yang dilakukan dalam merancang visualisasi set dan properti dalam sebuah film pendek yang berjudul *Pedes atau Enggak?*. Penulis menggunakan teori *3d character* sebagai teori utama dalam melakukan penelitian. Adapun hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pengembangan *3d character* dari sebuah tokoh pada film terhadap desain set dan juga pemilihan properti yang digunakan. Adapun faktor-faktor dari *3d character* yang terdiri dari faktor fisiologi, sosiologi, dan juga psikologi yang dapat berperan penting terhadap keputusan dalam merancang desain visual terhadap set dan properti pada film.

**Kata kunci:** Set, Properti, *3d character*, *Production designer*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DESIGNING AND VISUALIZING SETS AND PROPS BASED ON 3D  
CHARACTERS IN THE SHORT FILM “PEDES ATAU ENGGAK?”**

(Timotius Calvin Setianto)

**ABSTRACT (English)**

*In a film production, visualization of sets and props is needed to deliver the message to the audience. The visual design can be made based on events or incidents that are happening in the film, or based on the 3D character from each character who has full control along the story. In this report, the author as a production designer will describe the flow of work in designing the visualization of sets and props in a short film entitled Pedes atau Enggak?. The author uses 3D character theory as the main theory. The research results show that there is an impact from the development of the 3D character of a character in a film to the set design and also the selection of props used. As for 3D characters consist of physiological, sociological and psychological factors which can be an important role for the decisions in designing visual designs for sets and props in films.*

**Keywords:** Set, Property, 3d character, Production designer





## DAFTAR ISI

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>vi</b>
<i>ABSTRACT (English)</i>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>x</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b>	<b>3</b>
2.1. <i>THREE DIMENSIONAL CHARACTER</i>	3
2.2. PENGERTIAN <i>PRODUCTION DESIGNER</i>	5
2.3. PENGERTIAN <i>MISE EN SCENE</i>	5
2.4. PENGERTIAN PROPERTI	6
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja	8
<b>4. ANALISIS</b>	<b>12</b>
4.1. HASIL KARYA	12
4.2. ANALISIS KARYA	15
<b>5. KESIMPULAN</b>	<b>21</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>23</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Floorplan</i> denah ruang dapur.....	9
Gambar 3.2 <i>Floorplan</i> denah ruang makan.....	10
Gambar 3.3 Denah <i>3d</i> ruang dapur.....	10
Gambar 3.4 Denah <i>3d</i> ruang makan.....	11
Gambar 4.1 Karakter Hanna.....	12
Gambar 4.2 Karakter Marco.....	14
Gambar 4.3 Properti ruang dapur.....	16
Gambar 4.4 Peralatan ruang dapur.....	16
Gambar 4.5 Ruang dapur.....	17
Gambar 4.6 Denah asli ruang makan.....	18
Gambar 4.7 Properti ruang makan.....	19
Gambar 4.8 Ruang makan <i>flashback</i> .....	19
Gambar 4.9 Properti radio dan kaset.....	20
Gambar 4.9.1 Properti kaset dan lampu meja.....	20
Gambar 4.9.2 <i>Scene</i> 6 ruang makan.....	21

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORM KS 1.....	24
LAMPIRAN FORM KS 2 .....	25
LAMPIRAN FORM KS 3 .....	27
LAMPIRAN TURNITIN.....	29

