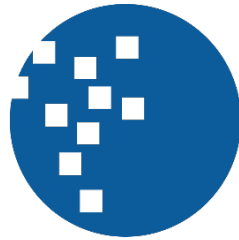


**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI
IDENTITAS KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI
FILM *MENGEJAR KEDER* (2024)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Angelie Kristie Sundah

00000046777

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

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI
IDENTITAS KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI
FILM *MENGEJAR KEDER* (2024)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Angelie Kristie Sundah

0000046777

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelie Kristie Sundah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046777

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul:

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI IDENTITAS
KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI FILM MENGEJAR KEDER
(2024)**

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, 12 April 2024



(Angelie Kristie Sundah)

U M M N I
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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI IDENTITAS KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI FILM MENGEJAR KEDER (2024)

Oleh
Nama : Angelie Kristie Sundah
NIM : 00000046777
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Mei 2024
Pukul 16.00 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.
072476

Penguji



Digitally signed
by Frans Sahala
Moshes Rinto
Date: 2024.05.21
09:11:33 +07'00'

Frans Sahala Moshes Rinto, S.Ikom., M.I.Kom.
071226

Pembimbing



Digitally signed
by Jason Obadiah
Date: 2024.05.20
11:36:20 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
050940

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.22
10:08:52 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
02545

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelie Kristie Sundah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046777

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI IDENTITAS
KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI FILM MENGEJAR KEDER
(2024)**

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, 12 April 2024



Angelie Kristie Sundah

* 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 ini dengan judul: “Perancangan Setting dan Properti Melalui Identitas Karakter Pada Karakter Ujang Di Film *Mengejar Keder* (2024)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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:

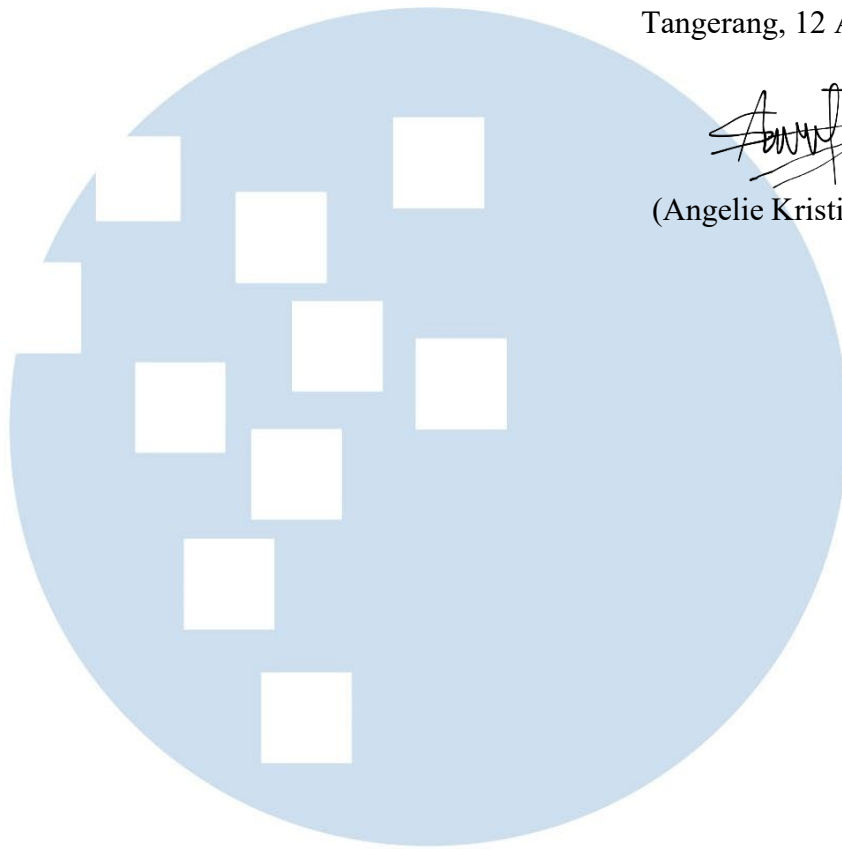
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Teman-teman seperjuangan Wendy Chandra, Farrel Manuel, Marco Gunawan, Michael Andrian, dan Andhika Roos yang selalu menyemangati, belajar bersama hingga memberikan saran semasa perkuliahan.
6. Seluruh Crew External Atesva Films, yang telah membantu secara baik dari tahap pra-produksi hingga produksi film pendek *Mengejar Keder*.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 12 April 2024



(Angelie Kristie Sundah)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI MELALUI IDENTITAS KARAKTER PADA KARAKTER UJANG DI FILM *MENGEJAR KEDER* (2024)

Angelie Kristie Sundah

ABSTRAK

Production designer dalam pembuatan film mempunyai tanggung jawab dalam merancang konsep visual lalu direalisasikan hasil dari konsep visual yang telah disepakati. Dalam perancangan konsep artistik diperlukan pemahaman terhadap karakter. Karakter memiliki identitas yang menjadi komponen penting dalam menciptakan sebuah lingkungan dalam film. Setiap perancangan yang dibuat pastinya mempunyai tujuan, informasi hingga pesan yang ingin disampaikan. Film *Mengejar Keder* menceritakan tentang Ujang yang ingin mengejar impian masa kecilnya. Melalui perancangan konsep, penulis menganalisis karakter Ujang berdasarkan teori identitas persona dan penggunaan *three dimensional character*. Penulis mengaplikasikan analisis tersebut ke dalam perancangan setting gudang dan properti topeng mamang keder dan gambar mamang keder milik Ujang. Dalam film pendek *Mengejar Keder*, penulis menemukan bahwa pengaplikasian rancangan set dan properti bekerja dalam memperluas pengenalan akan karakter Ujang.

Kata kunci: *Production Designer*, identitas, karakter, *setting*, properti

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**SETTING AND PROPERTY DESIGN THROUGH CHARACTER
IDENTITY IN THE CHARACTER OF UJANG IN THE FILM
MENGEJAR KEDER (2024)**

Angelie Kristie Sundah

ABSTRACT (English)

In film production, the production designer is responsible for designing the visual concept and then realizing the agreed-upon visual concept. Understanding the character is essential in designing the artistic concept. Characters have identities that are crucial components in creating a film's environment. Each design made has specific objectives, information, and messages to convey. The film "Mengejar Keder" tells the story of Ujang, who wants to pursue his childhood dream. Through concept design, the author analyzes Ujang's character based on persona identity theory and the use of three-dimensional character. The author applies this analysis in designing the warehouse setting and the props, including Ujang's "Mamang Keder" mask and drawing. In the short film "Mengejar Keder," the author finds that the application of set and prop design effectively enhances the introduction to Ujang's character.

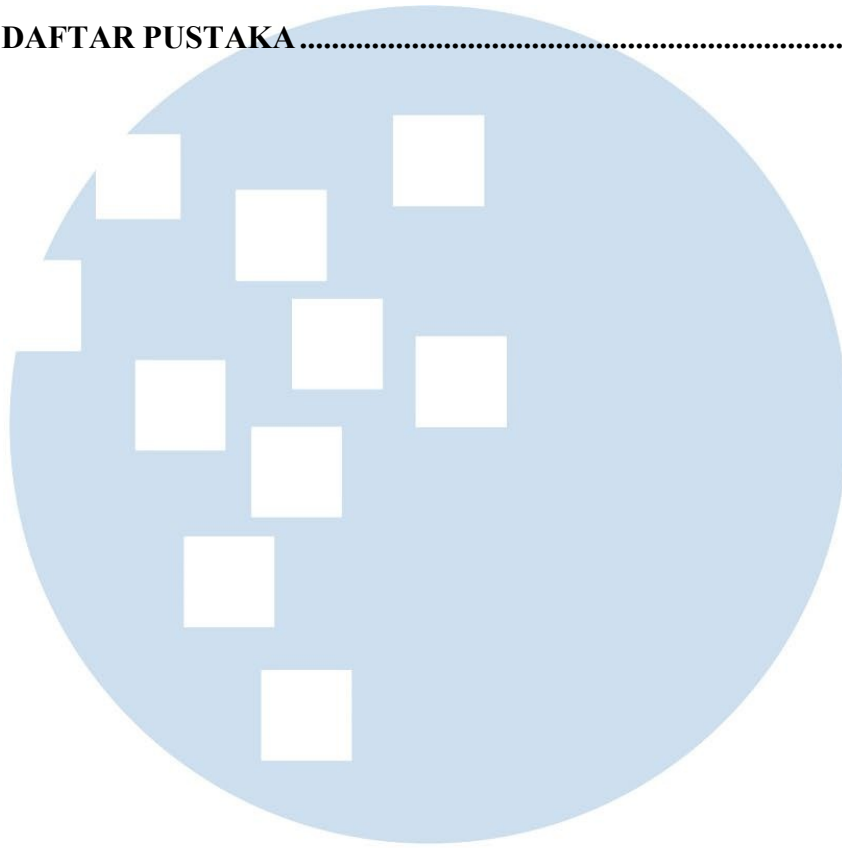
Keywords: *Production Designer, identity, character, setting, props*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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. IDENTITAS PERSONA	3
2.2. KARAKTER.....	4
2.3. <i>PRODUCTION DESIGNER</i>	5
2.4. <i>SETTING</i>	6
2.5. PROPERTI.....	7
3. METODE PENELITIAN	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	9
4.1. ANALISIS KARAKTER UJANG	9
4.2. PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI.....	11
4.2.1. RANCANGAN SETTING	11
4.2.2. PERANCANGAN SETTING DAN PROPERTI.....	15
4.3. ANALISA KARYA.....	19
4.3.1. Analisis <i>Setting</i> Gudang.....	19

4.3.2. Analisis Properti Gudang.....	20
5. KESIMPULAN.....	22
6. DAFTAR PUSTAKA.....	24



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Karakter Ujang	9
Gambar 4.2 Referensi Set dan Properti Gudang	12
Gambar 4.3 Hasil Recce Set Gudang	13
Gambar 4.4 Set design Gudang	13
Gambar 4.5 Eksekusi Set Gudang	14
Gambar 4.6 Referensi Topeng	15
Gambar 4.7 Hasil Pembuatan Properti	17
Gambar 4.8 Referensi gambar mamang keder	18
Gambar 4.9 Hasil gambar mamang keder	19
Gambar 4.10 Gudang di Scene 2	19
Gambar 4.11 Properti Scene 2	20
Gambar 4.12 Gudang di Scene 7	21

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1	26
LAMPIRAN KS 2	27
LAMPIRAN KS 3	29
LAMPIRAN TURNITIN.....	30

