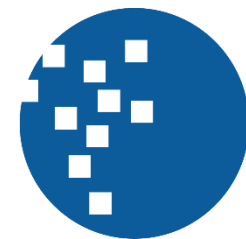


**PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN
PAGODA DEWA NAGA BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK
ARSITEKTUR DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Malvin Nathanniel

00000053352

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

2024

**PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN
PAGODA DEWA NAGA BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK
ARSITEKTUR DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Malvin Nathaniel

00000053352

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Malvin Nathaniel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053352

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN PAGODA DEWA NAGA
BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK ARSITEKTUR DALAM FILM
ANIMASI “END OF KLESHAS”

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, 23 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Malvin Nathaniel)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN PAGODA DEWA NAGA
BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK ARSITEKTUR DALAM FILM
ANIMASI “END OF KLESHAS”

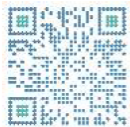
Oleh

Nama : Malvin Nathanniel
NIM : 00000053352
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
2024.12.23
19:53:08
+07'00'

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

Penguji

Teddy
Hendia
wan
Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date: 2024.12.23
21:07:25 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Ssn.
081872

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

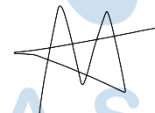
Nama : Malvin Nathaniel
NIM : 00000053352
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN PAGODA DEWA
NAGA BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK ARSITEKTUR DALAM
FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu)

- ☒ 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, 23 Desember 2024



(Malvin Nathaniel)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

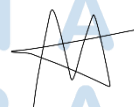
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN PAGODA DEWA NAGA BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK ARSITEKTUR DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”** 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:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral beserta doa-doanya, sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman Cukurukuk Production, Bisma, Habel, Hastya, Bisvara, dan Kusfa yang telah berjuang bersama-sama serta saling membantu satu sama lain dalam proses pembuatan film animasi ini.

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

Tangerang, 23 Desember 2024



(Malvin Nathaniel)

PERANCANGAN SITE PLAN DAN FLOOR PLAN
PAGODA DEWA NAGA BERDASARKAN ASPEK SIMBOLIK
ARSITEKTUR DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”

(Malvin Nathanniel)

ABSTRAK

Environment merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah film dan animasi karena dapat membangun narasi serta memperkuat suasana yang ingin disampaikan. Penulisan ini bertujuan untuk menjabarkan perancangan *environment* film animasi “End of Kleshas”, menceritakan tentang perjalanan Yuan Yi yang bertekad menuju pagoda Dewa Naga untuk meminta permohonan kepada Dewa Naga supaya istrinya dapat dihidupkan kembali. Film ini berfokus menggambarkan bagaimana Yuan Yi berada di wilayah dan bangunan yang agung yang dijaga oleh Dewa Naga. Tujuan penulisan karya ini menjelaskan pentingnya perancangan *environment* melalui pembuatan denah luar lingkungan dan dalam ruangan untuk memperlihatkan bagaimana tata letak dilakukan yang membuat tempat memiliki pergerakan dan pemberhentian serta bagaimana identitas lingkungan dapat mendukung perjalanan karakter. Dalam menyampaikan gagasan ini, penulis mengacu pada teori *site plan*, *floor plan*, serta aspek simbolik arsitektur. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif untuk membahas aspek *environment* dalam film. Hasil dari penelitian ini adalah denah lingkungan luar dan tata ruang dalam dirancang untuk menciptakan pergerakan dinamis serta titik pemberhentian yang memperkuat perjalanan emosional karakter dan aspek simbolik arsitektur diterapkan untuk memberikan identitas kuat pada lingkungan.

Kata kunci: animasi, end of kleshas, siteplan, floor plan, simbolik arsitektur

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

**DESIGN OF SITE PLAN AND FLOOR PLAN OF DRAGON GOD
PAGODA BASED ON SYMBOLIC ASPECTS OF
ARCHITECTURE IN THE ANIMATION FILM “END OF
KLESHAS”**

(Malvin Nathanniel)

ABSTRACT

The environment is one of the essential elements in films and animations, as it can build narratives and enhance the atmosphere intended to be conveyed. This study aims to elaborate on the environment design of the animated film End of Kleshas, which tells the story of Yuan Yi's determined journey to the Dragon God's pagoda to plead for his wife to be brought back to life. The film focuses on depicting how Yuan Yi navigates a grand region and structure guarded by the Dragon God. The purpose of this study is to highlight the importance of environment design through the creation of exterior and interior layouts, illustrating how spatial arrangements provide movement and stopping points while also supporting the character's journey through environmental identity. To convey this concept, the author references theories on site plans, floor plans, and symbolic aspects of architecture. This research employs a qualitative method to examine the environmental aspects within the film. The results of this study reveal that the exterior layouts and interior spatial designs are crafted to facilitate dynamic movement and meaningful stopping points, enhancing the character's emotional journey. Furthermore, symbolic architectural aspects are applied to establish a strong identity within the environment.

Keywords: animation, end of kleshas, site plan, floor plan, symbolic architectural

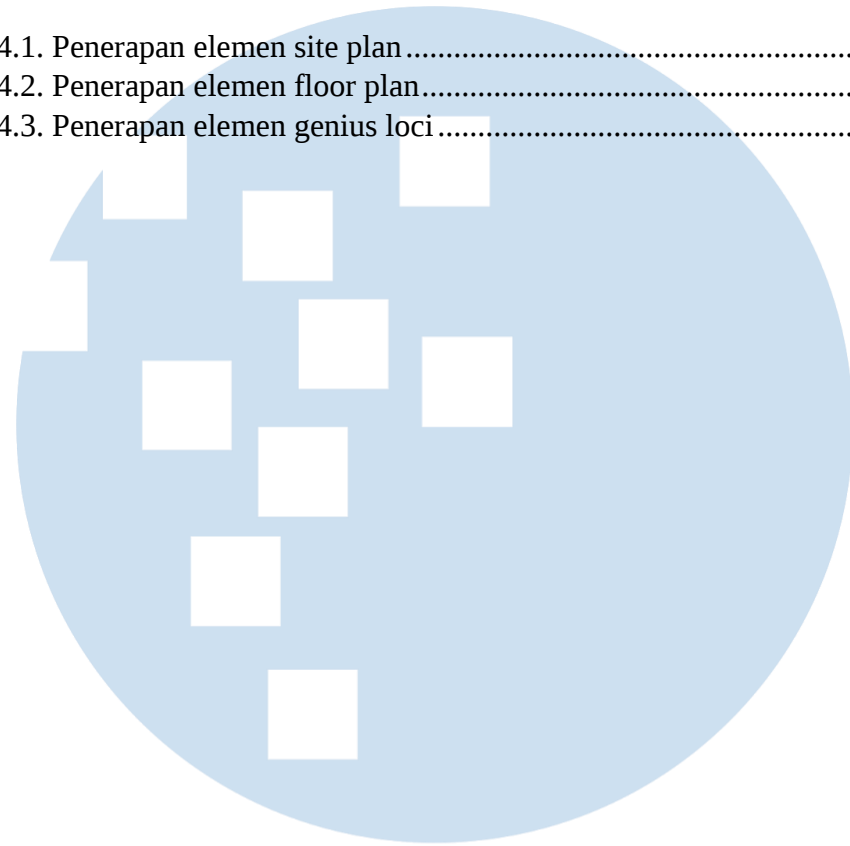
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.1. BATASAN MASALAH.....	2
1.1. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITEATUR.....	2
2.1. SITE PLAN.....	2
2.2. FLOOR PLAN	3
2.3. SIMBOLIK ARSITEKTUR	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
3.1. DESKRIPSI KARYA	5
3.2. KONSEP KARYA.....	5
3.3. TAHAPAN KERJA.....	6
4. ANALISIS.....	15
4.1. HASIL KARYA	15
4.2. ANALISIS KARYA	17
5. KESIMPULAN.....	21
6. DAFTAR PUSTAKA.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Penerapan elemen site plan	15
Tabel 4.2. Penerapan elemen floor plan	16
Tabel 4.3. Penerapan elemen genius loci	17



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahapan kerja perancangan environment dan film animasi.....	6
Gambar 3.2. Moodboard perancangan environment.....	7
Gambar 3.3. Moodboard dalam ruang pagoda.....	8
Gambar 3.4. Site plan pagoda Dewa Naga	10
Gambar 3.5. Blocking pagoda Dewa Naga.....	10
Gambar 3.6. Sketsa floor plan dan blocking pagoda Dewa Naga.....	11
Gambar 3.7. Site plan dan blocking 3D pagoda dewa naga.....	12
Gambar 3.8. Alternatif floor plan pagoda Dewa Naga	12
Gambar 3.9. Proses 2D site plan pagoda Dewa Naga.....	13
Gambar 3.10. Proses 3D floor plan pagoda Dewa Naga.....	14
Gambar 4.2.1. Pagoda Dewa Naga	18
Gambar 4.2.2. Jarak wilayah pagoda Dewa Naga	19
Gambar 4.2.3. Ukuran bangunan dan area Pagoda Dewa Naga	19



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	24
LAMPIRAN B Formulir Perjanjian	25
LAMPIRAN C Formulir Bimbingan	26
LAMPIRAN D Turnitin	27

