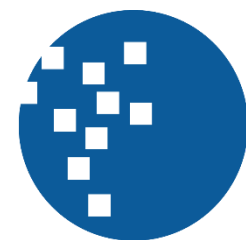


**PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA
SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER
DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

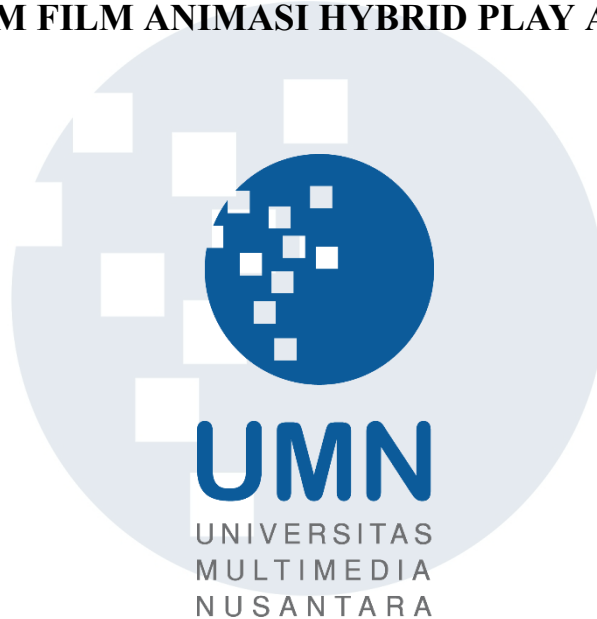
SKRIPSI PENCIPTAAN

Yeremia Sutanto

00000053640

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA
SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER
DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Yeremia Sutanto

00000053640

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yeremia Sutanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053640

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY

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 Mei 2025



(Yeremia Sutanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA SEBAGAI
REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER DALAM FILM ANIMASI
HYBRID PLAY AND PAY

Oleh

Nama : Yeremia Sutanto

NIM : 00000053640

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Juni 2025

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Jessica
Laurencia

Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2025.06.15
16:58:36 +07'00'

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.

NIK. 100076

Penguji

Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date:
2025.06.14
12:11:52 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.

NIK. 081872

Pembimbing

Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date:
2025.06.13
17:02:59
+07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds

NIK.L00635

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.06.16
16:47:04 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn

NIK.025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeremia Sutanto
NIM : 00000053640
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ENVIRONMENT
KAMAR TOKOH BIMA SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU
PERSONAL GAMER DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND
PAY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- ☒ 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, 4 Juni 2025



(Yeremia Sutanto)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY**. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Supervisor karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Mei 2025



(Yerima Sutanto)

**PERANCANGAN ENVIRONMENT KAMAR TOKOH BIMA
SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU PERSONAL GAMER
DALAM FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY**

(Yeremia Sutanto)

ABSTRAK

Industri animasi di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan, namun sebagian besar karya animasi di Indonesia yang dihasilkan masih belum secara khusus mempertimbangkan karakteristik psikologis dari personal *gamers*. Pada penulisan ini, penulis membicarakan mengenai teori dari *environment* yang dikaitkan pada perilaku personal *gamers* pada tokoh. Serta mengaitkan teori tata ruang dan *three dimensional character* untuk menggambarkan perilaku personal dari *gamers* itu sendiri. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah penciptaan berbasis praktik dengan tahapan kerja meliputi analisis karakter, perumusan konsep ruang, observasi referensi visual, eksplorasi visual, serta pembuatan *floor plan* dan modeling 3D. Semua ini digunakan untuk menemukan gambaran perilaku personal dari seorang tokoh yang aktif terhadap dunia dalam kamarnya. Penulis dapat menghasilkan *environment* yang menggambarkan lingkungan kamar dari seorang yang memiliki perilaku personal *gamers* tersebut.

Kata kunci: Properti, *Environment*, Perilaku Personal *Gamer*, Tata Ruang, *Play and Pay*



***ENVIRONMENT DESIGN OF BIMA ROOM AS A
REPRESENTATION OF A GAMER PERSONAL BEHAVIOR IN
THE HYBRID ANIMATED FILM PLAY AND PAY***

(Yeremia Sutanto)

ABSTRACT

The animation industry in Indonesia has experienced a lot of development, but most of the animation works in Indonesia that are produced still do not specifically consider the psychological characteristics of personal gamers. In this writing, the author discusses the theory of the environment that is associated with the behavior of personal gamers in characters. As well as linking spatial theory and three-dimensional characters to describe the personal behavior of gamers themselves. The methodology used in this study is practice-based creation with work stages including character analysis, formulation of spatial concepts, visual reference observation, visual exploration, and creation of floor plans and 3D modeling. All of this is used to find a picture of the personal behavior of a character who is active in the world in his room. The author can produce an environment that describes the room environment of a person who has the behavior of a personal gamer.

Keywords: *Properties, Environment, Gamer Personal, Layout, Play and Pay*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. ENVIRONMENT.....	4
2.3. TATA RUANG INTERIOR KAMAR.....	4
2.4. SET DAN PROPERTY.....	6
2.5. THREE DIMENSIONAL CHARACTER.....	6
2.7. GAMERS.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya.....	9
3.2. Konsep Karya.....	9
3.3. Tahapan Kerja.....	9
3.3.1. Pra produksi.....	10
3.3.2. Produksi.....	23
3.3.3. Pascaproduksi.....	24
4. ANALISIS.....	25
4.1. HASIL KARYA.....	25
5. KESIMPULAN.....	28
6. DAFTAR PUSTAKA.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Three Dimensional Character</i> Tokoh Bima.....	10
Tabel 3.2. Tabel Hasil Temuan Observasi Kamar.....	17



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Opening <i>Toy Story 1</i> (1995).....	12
Gambar 3.2 Ending <i>Toy Story 1</i> (1995).....	13
Gambar 3.3 <i>Over The Moon</i> (2020).....	14
Gambar 3.4 <i>Over The Moon</i> (2020).....	15
Gambar 3.5 <i>Shangri-La Frontier</i> (2023).....	16
Gambar 3.6 <i>Shangri-La Frontier</i> (2023).....	17
Gambar 3.7 Moodboard Dunia Nyata Kamar Personal.....	19
Gambar 3.8 Moodboard Kamar Personal Pada Film Animasi.....	20
Gambar 3.9 Eksplorasi <i>Floor Plan</i> Pembuatan Kamar Bima.....	21
Gambar 3.10 Eksplorasi Sketsa Pembuatan Kamar Bima.....	22
Gambar 3.11 Eksplorasi 3D Modeling Pembuatan Kamar Bima.....	23
Gambar 3.12 Diagram Skema Perancangan.....	25
Gambar 4.1 <i>Floor Plan</i> Final Kamar Bima.....	26
Gambar 4.2 Kamar Bima Scene 8 Shot 7.....	27
Gambar 4.3 Kamar Bima Scene 4 Shot 6.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A TURNITIN.....	32
LAMPIRAN B FORM BIMBINGAN.....	35
LAMPIRAN C FORMULIR KS 1, KS 2.....	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA