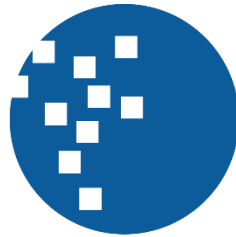


**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *SET*
TEROWONGAN TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK**

“U”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

FERNANDO

00000055189

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *SET*
TEROWONGAN TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK**

“U”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

FERNANDO

00000055189

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fernando

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055189

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *SET* TEROWONGAN
TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK “U”

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, 28 Mei 2025



(Fernando)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN SET TEROWONGAN
TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK “U”

Oleh

Nama : Fernando
NIM : 00000055189
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 5 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.
9448763664137002

Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.
1643743644230082

Pembimbing

Salima Hakim S.Sn., M.Hum
7559756657230153

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fernando
NIM : 00000055189
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
DESAIN *SET* TEROWONGAN TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK
“U”

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, 28 Mei 2025



(Fernando)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan skripsi penciptaan yang berjudul : **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN SET TEROWONGAN TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK “U”** dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 Jurusan film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, saya tidak akan dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan tepat dan sempurna. 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. Salima Hakim S.Sn., M.Hum, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ahmad Mbah Zulkarnaen selaku mentor saya dengan memberikan saran secara objektif mengenai perancangan karya.

semoga karya ilmiah ini mampu menjadi panduan sumber informasi dan memberikan inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 28 Mei 2025



(Fernando)

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *SET* TEROWONGAN TERBENGKALAI DALAM FILM PENDEK

“U”

Fernando

ABSTRAK

Dalam produksi film pendek, *production designer* memiliki peran untuk merealisasikan visi sutradara menjadi bahasa visual seperti membangun dunia naratif dan membangun referensi sebagai identitas visual karya, maka dari itu penulis bertanggung jawab untuk mengimplementasikan desain terowongan yang terbengkalai dalam pembuatan film pendek “U”. Fokus utama dalam penulisan karya penciptaan ini adalah dengan menerapkan metode mendesain *set* yang dikemukakan oleh Barnwell (2004). Penulisan ini bertujuan untuk mempelajari dan memberikan sudut pandang penulis sebagai *production designer* dalam menerapkan desain *set* terowongan terbengkalai, dan hasil dari pembangunan *set* berjalan sesuai dengan berbagai tahap perancangan yang dilakukan pada tahap Pra produksi, yaitu penyusunan sketsa 2D dan 3D, *storyboard*, *scouting* lokasi, gambar teknis, model, dan tahap-tahap pembangunan *set*. Penulis merasa adanya peningkatan kualitas dalam proses perancangan *set* karena sesuai dengan visi sutradara, dan identitas visual yang dilahirkan dari referensi yang dirancang dalam *deck*.

Kata kunci: Terowongan, Desain *set*, Pembangunan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF ABANDONED TUNNEL

SET DESIGN IN SHORT FILM "U"

Fernando

ABSTRACT

In short film production, Production Designer plays a crucial role in realizing the Director's vision into a visual language, such as constructing a narrative world and building references as the visual identity of the film. Therefore, the writer is responsible for implementing the design of an abandoned tunnel set in the making of the short film "U". The main focus of this work is to apply the set design method proposed by Barnwell (2004). This paper aims to explore and present the writer's perspective as a Production Designer in executing the abandoned tunnel set design. The result of the set construction aligns with various design methods conducted during pre-production, including 2D and 3D sketching, storyboarding, location scouting, technical drawings, modeling, and the set-building phase. The writer examined an improvement in the quality of the design process as it aligns with the Director's vision and effectively reflects the visual identity developed from the references outlined in the design deck.

Keywords: Tunnel, Set Design, Implementation.



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 GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	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.....	3
2.1. ALUR KERJA PRODUCTION DESIGNER.....	3
2.1.1. TAHAP PRA-PRODUKSI	4
2.1.2. KONSEP DAN SUMBER INSPIRASI	4
2.1.2.1. SKETSA.....	4
2.1.2.2. <i>STORYBOARD</i>	5
2.1.2.3. <i>SCOUTING</i> LOKASI.....	5
2.1.2.4. GAMBAR TEKNIS	6
2.1.2.5. MODEL.....	6
2.1.2.6. PEMBANGUNAN SET	7
2.2. RUANG TERBENGKALAI.....	7
2.2.1. PENGARUH PADA BENTUK AWAL	7
2.2.2. KERUSAKAN TEKSTUR.....	8
2.2.3. KARAKTERISTIK RUANG.....	8
2.2.3.1. DIMENSI	8
2.2.3.2. WUJUD	9
2.2.3.3. PERMUKAAN	9

3. METODE PENCIPTAAN.....	11
3.2. KONSEP KARYA	12
3.3. TAHAPAN KERJA	12
3.3.1. PRA - PRODUKSI.....	12
3.3.2. PRODUKSI.....	13
3.3.3. PASCA - PRODUKSI.....	14
4. ANALISIS.....	15
4.1. HASIL KARYA	15
5. KESIMPULAN.....	36
6. DAFTAR PUSTAKA.....	37

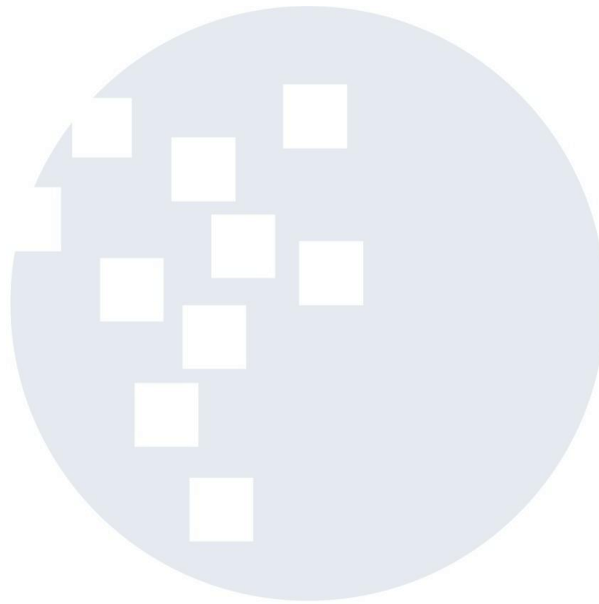


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Halaman <i>Deck</i> tentang tekstur.....	19
Gambar 4. 2. Halaman <i>Deck</i> tentang referensi desain	19
Gambar 4. 3. Halaman <i>Deck</i> tentang material pembangunan <i>set</i>	20
Gambar 4. 4. Halaman <i>Deck</i> tentang sketsa prototipe <i>set</i> menggunakan aplikasi <i>Sketchup</i>	20
Gambar 4. 5. Sketsa pembangunan <i>set</i> dengan hasil <i>sketchup</i> yang dibuat oleh penulis.	22
Gambar 4. 6. Halaman pertama <i>Storyboard</i> yang digambar oleh <i>storyboard artist</i>	24
Gambar 4. 7. Foto <i>scouting</i> lokasi di rumah produser Merakki Production	26
Gambar 4. 8. Foto <i>scouting</i> lokasi di Studio Selihat.....	26
Gambar 4. 9. Foto <i>scouting</i> lokasi di Universitas Multimedia Nusantara,.	27
Gambar 4. 10. Tampak atas gambar teknis yang digambar oleh <i>Draftsman</i>	29
Gambar 4. 11. Tampak samping gambar teknis yang digambar oleh <i>Draftsman</i> . 29	
Gambar 4. 12. Tampak depan gambar teknis yang digambar oleh <i>Draftsman</i>	30
Gambar 4. 13. Tampak belakang gambar teknis yang digambar oleh <i>Draftsman</i> 30	
Gambar 4. 14. Model <i>set</i> yang dibentuk oleh penulis dengan skala 1 : 400.....	32
Gambar 4. 15. Bahan yang dipersiapkan untuk memulai pembangunan <i>set</i>	34
Gambar 4. 16. Kerangka <i>set</i> yang telah dibentuk	34
Gambar 4. 17. Proses pengecatan warna dasar untuk <i>set</i> terowongan.....	35
Gambar 4. 18. Proses pengecatan tekstur untuk tembok dan penambahan pasir di lantai <i>set</i> untuk tekstur	35

DAFTAR TABEL

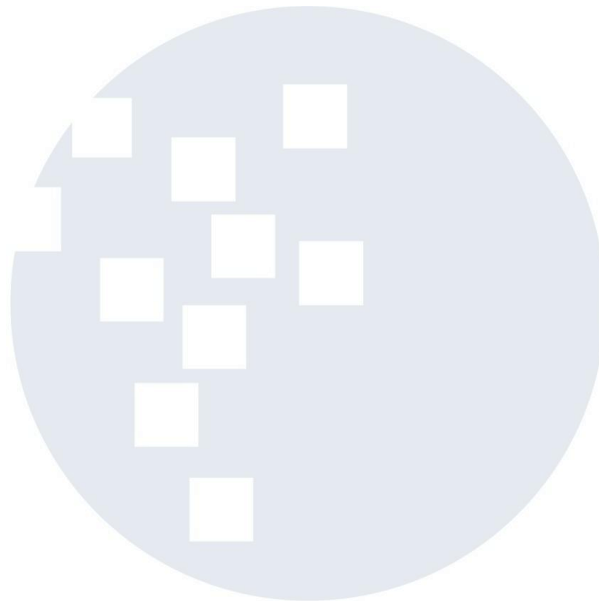
Tabel 2. 1. Penjelasan psikologis penggunaan warna dalam permukaan ruang ... 10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	34
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	37
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA