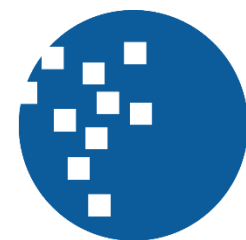


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR
UNTUK MENUNJUKKAN DINAMIKA *SIBLING RIVALRY*
DALAM FILM ANIMASI PENDEK *JUNA JUNO***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Shafia Azzahra Fitrianita

00000055785

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR
UNTUK MENUNJUKKAN DINAMIKA *SIBLING RIVALRY*
DALAM FILM ANIMASI PENDEK *JUNA JUNO***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Shafia Azzahra Fitrianita

00000055785

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Shafia Azzahra Fitrianita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055785

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR UNTUK MENUNJUKKAN
DINAMIKA *SIBLING RIVALRY* DALAM FILM ANIMASI PENDEK *JUNA
JUNO*

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, 5 Juni 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Shafia Azzahra Fitrianita)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR UNTUK MENUNJUKKAN
DINAMIKA *SIBLING RIVALRY* DALAM FILM ANIMASI PENDEK JUNA
JUNO**

Oleh

Nama : Shafia Azzahra Fitrianita
NIM : 00000055785
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Juni 2025

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
0323099203

Pembimbing


R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

0303018005

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafia Azzahra Fitrianita
NIM : 00000055785
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN
*ENVIRONMENT KAMAR UNTUK MENUNJUKKAN DINAMIKA
SIBLING RIVALRY DALAM FILM ANIMASI PENDEK JUNA JUNO*

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, 5 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Shafia Azzahra Fitrianita)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR UNTUK MENUNJUKKAN DINAMIKA *SIBLING RIVALRY* PADA FILM ANIMASI PENDEK *JUNA JUNO*” untuk memenuhi salah satu syarat 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 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., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen *Advanced Moving Image Production* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Alif Brilliant, sebagai rekan dan tim Bullshark Production yang sudah banyak membantu dan memberikan dukungan terhadap karya dan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi pijakan saya dalam meraih impian dan cita-cita saya.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Shafia Azzahra Fitrianita)

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KAMAR UNTUK
MENUNJUKKAN DINAMIKA *SIBLING RIVALRY*
DALAM FILM ANIMASI PENDEK *JUNA JUNO***

(Shafia Azzahra Fitrianita)

ABSTRAK

Perancangan *environment* dalam film dan animasi menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan cerita tanpa menggunakan kata atau dialog. Perancangan *environment* kamar pada film animasi pendek *Juna Juno* digunakan untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antar tokoh kakak beradik kembar Juna dan Juno. Dinamika merujuk kepada sistem ikatan yang saling berhubungan dan memengaruhi. Dinamika *sibling rivalry* atau persaingan saudara pada anak kembar diawali oleh beberapa faktor dan berdampak pada interaksi bahkan ruangan dan tempat tinggal mereka. Terdapat empat dimensi *sibling rivalry* yang terdiri dari *closeness/warmth*, *power/relative status*, *conflict*, dan *rivalry*. Dinamika *sibling rivalry* tokoh Juna dan Juno dalam *environment* kamar mereka diperlihatkan melalui visual rancangan *layout*, pembagian sisi kamar, serta desain dan jarak antar properti. Penulisan ini membahas perancangan kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* tokoh Juna dan Juno pada saat erat dan renggang dari masa ke masa pada film animasi pendek *Juna Juno*.

Kata kunci: Perancangan *Environment*, Kamar, Dinamika *Sibling Rivalry*, Erat, Renggang.

DESIGNING ROOM ENVIRONMENT TO SHOW SIBLING

RIVALRY DYNAMIC IN THE ANIMATED SHORT FILM

JUNA JUNO

(Shafia Azzahra Fitrianita)

ABSTRACT

Designing an environment for film and animation becomes an effective method to communicate a story without using words nor dialogue. The room environment design for the animated short film Juna Juno is used to showcase sibling rivalry dynamic between the pair of twin siblings, Juna and Juno. Dynamics refers to a bond system that connects and affects those around. Sibling rivalry dynamic or sibling rivalry in twin children are started with a few factors and affected the environment they lived in. There are four dimensions to sibling rivalry, ranging from closeness/warmth, power/relative status, conflict, and rivalry. Sibling rivalry dynamic in the character Juna and Juno are shown in their environment through the designing of visual layout, room division, including design and distances between properties. This paper examines the designing room environment to show sibling rivalry dynamic between the character Juna and Juno in closeness and strandedness from time to time in the animated short film Juna Juno.

Keywords: *Environment Design, Room, Sibling Rivalry Dynamic, Closeness, Stranded.*

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.....	x
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.....	3
2.1. <i>ENVIRONMENT</i> SEBAGAI <i>STORYTELLING</i> DALAM ANIMASI	3
2.1.2. <i>MISE EN SCÈNE</i> DALAM <i>BACKGROUND</i> ANIMASI	4
2.2. DINAMIKA <i>SIBLING RIVALRY</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya	9
3.2. Konsep Karya	9
3.3. Tahapan Kerja	12
3.3.1. Pra produksi	12
4. ANALISIS.....	24
4.1. HASIL KARYA	24
4.1.1. Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika <i>Sibling Rivalry</i> <i>Antara Juna dan Juno pada saat Erat</i>	24
4.1.2. Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika <i>Sibling Rivalry</i> <i>Antara Juna dan Juno pada saat Renggang</i>	27
4.2. ANALISIS KARYA	30

4.2.1. Analisis Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika <i>Sibling Rivalry</i> Antara Juna dan Juno pada saat Erat	30
4.2.2. Analisis Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika <i>Sibling Rivalry</i> Antara Juna dan Juno pada saat Renggang	36
5. KESIMPULAN.....	43
6. DAFTAR PUSTAKA.....	44



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Three Dimensional Character</i> Juna dan Juno	13
Tabel 3.2. Hasil Observasi Film dengan <i>Genre Coming of Age</i>	17
Tabel 4.1.1 Perbandingan Tampak Kamar Juna Juno dari Masa ke Masa	24
Tabel 4.2.1 Analisis Rancangan Kamar Juna Juno pada saat Erat	31
Tabel 4.2.2 Analisis Rancangan Kamar Juna Juno pada saat Renggang	37



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Skema Proses Kerja Perancangan Kamar Juna Juno	12
Gambar 3.2. Referensi Rumah di Kabupaten Cirebon	15
Gambar 3.3. Referensi Lemari	15
Gambar 3.4. Referensi Perbandingan Kamar Fujino	16
Gambar 3.5. Referensi Lukisan Caravaggio	19
Gambar 3.6. Referensi <i>Lighting Tangled</i>	19
Gambar 3.7. Eksplorasi <i>Visual Scene Flashback</i>	19
Gambar 3.8. Konsep Awal Kamar Juna Juno	20
Gambar 3.9. Perubahan <i>Layout</i> Kamar Juna Juno di Masa SMA	21
Gambar 3.10. Perancangan <i>Layout</i> Kamar Juna Juno	21
Gambar 3.11. Tampak Isometrik Kamar Juna Juno Masa SMA	22
Gambar 3.12. Rancangan Cermin Juna Juno Masa SMA	22
Gambar 3.13. Eksplorasi Final <i>Environment</i> Kamar Juna Juno Masa SMA	23
Gambar 4.1. Rancangan Final Kamar Juna Juno Masa SD	25
Gambar 4.2. <i>Background Shot</i> Kamar Juna Juno Masa SD	25
Gambar 4.3. Rancangan Final Kamar Juna Juno Masa Kelulusan SMA	26
Gambar 4.4. <i>Background</i> Kamar Juna Juno Masa Kelulusan SMA	27
Gambar 4.5. Rancangan Final Kamar Juna Juno Masa SMP	28
Gambar 4.6. <i>Background Shot</i> Kamar Juna Juno Masa SMP	28
Gambar 4.7. Rancangan Final Kamar Juna Juno Masa SMA	29
Gambar 4.8. <i>Background Shot</i> Kamar Juna Juno Masa SMA	29



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Persentase <i>Similarity</i> & AI Turnitin.....	47
LAMPIRAN B KS 1.....	48
LAMPIRAN C KS 2.....	49
LAMPIRAN D Form Bimbingan.....	50



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA