

**PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG
PENG GAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DI DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “IAN⁵” (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Kenneth Wilbert Soenarto
00000065188**

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

**PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG
PENGGAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DI DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “IAN⁵” (2025)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Kenneth Wilbert Soenarto
00000065188

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kenneth Wilbert Soenarto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000065188

Program studi : Film

Skripsi dengan judul: PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG PENGGAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DALAM FILM ANIMASI PENDEK “IAN⁵” (2025)

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, 4 Desember, 2025



(Kenneth Wilbert Soenarto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kenneth Wilbert Soenarto
NIM : 00000065188
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan *Environment* untuk Mendukung
Penggambaran Sifat Pak Man dan Ian di Dalam Film Animasi Pendek
“Ian⁵” (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember, 2025



(Kenneth Wilbert Soenarto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG
PENGGAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DI DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “IAN⁵” (2025)

Oleh

Nama : Kenneth Wilbert Soenarto
NIM : 00000065188
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16, Desember, 2025
Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date: 2026.01.05
16:14:08 +07'00'

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

3160750651130143

Penguji


Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2026.01.05
14:02:05 +07'00'

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.

243752653130093

Pembimbing

**Jessica
Laurencia**
Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2026.01.05
12:42:52 +07'00'

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

6550771672230253

Ketua Program Studi Film


Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2026.01.06
16:52:21 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kenneth Wilbert Soenarto
NIM : 00000065188
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK
MENDUKUNG PENGGAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DI DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “*IAN⁵*” (2025)

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 Desember, 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Kenneth Wilbert Soenarto)

* 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

Saya sangat bersyukur karena mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan tugas akhir, saya membuat tugas akhir dengan tujuan menambah pengalaman saya dalam bekerja sama secara tim. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semuanya yang telah mendukung saya pada pembuatan tugas akhir ini dan harapannya semoga tugas akhir ini bisa menjadi hasil yang baik dan menjadi inspirasi bagi sesama.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulia Daulay S.Sn. M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn. , selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu sesama.

Tangerang, 4 Desember, 2025



(Kenneth Wilbert Soenarto)

PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG PENG GAMBARAN SIFAT PAK MAN DAN IAN DI DALAM FILM ANIMASI PENDEK “IAN⁵” (2025)

(Kenneth Wilbert Soenarto)

ABSTRAK

“Ian⁵” adalah film animasi pendek yang mengangkat tema mengenai hubungan ayah dengan anak yang tidak begitu baik. Menceritakan seorang anak kecil bernama Ian yang tidak mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari Ayahnya yang bernama Pak Man. Penelitian ini menggunakan *environment* untuk mendukung penggambaran sifat Pak Man dan Ian melalui warna, tata letak, dan material dari *environment* yang ada. Hal ini dilakukan karena *environment* tidak hanya sebagai tempat di mana karakter hidup dan berinteraksi namun *environment* dapat membantu untuk mendukung penggambaran sifat seseorang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan penjelasan akan dijabarkan secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan *software blender*, *Adobe Photoshop* untuk membantu penulis dalam merancang *environment* di dalam film animasi pendek Ian⁵. Hasil dari penelitian ini merupakan perancangan *environment* yang dapat menunjukkan sifat Pak Man dan Ian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui warna, tata letak, dan material dapat membuat *environment* untuk membantu mendukung penggambaran sifat Pak Man dan Ian.

Kata kunci: *Environment*, Hubungan Keluarga, Animasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN ENVIRONMENT TO SUPPORT THE CHARACTERISTICS OF PAK MAN AND IAN IN THE SHORT FILM “IAN⁵” (2025)

(Kenneth Wilbert Soenarto)

ABSTRACT

“Ian5” is a short animated film that explores the theme of a troubled relationship between a father and his child. It tells the story of a young boy named Ian, who does not receive attention or affection from his father, Pak Man. This study utilizes the environment as a visual tool to support the portrayal of Pak Man’s and Ian’s characteristics through the use of color, layout, and material choices. This approach is applied because an environment is not merely a setting where characters live and interact; it can also serve as a medium to reinforce the depiction of a character’s traits. The research employs a qualitative method, and the explanations are presented descriptively. Blender and Adobe Photoshop were used to assist in designing the environments for the short animated film Ian5. The outcome of this study is an environment design capable of visually representing the personalities of Pak Man and Ian. In conclusion, the use of color, spatial layout, and material selection can effectively support the depiction of character traits within the film.

Keywords: *Environment, Family Relationships, Animation*



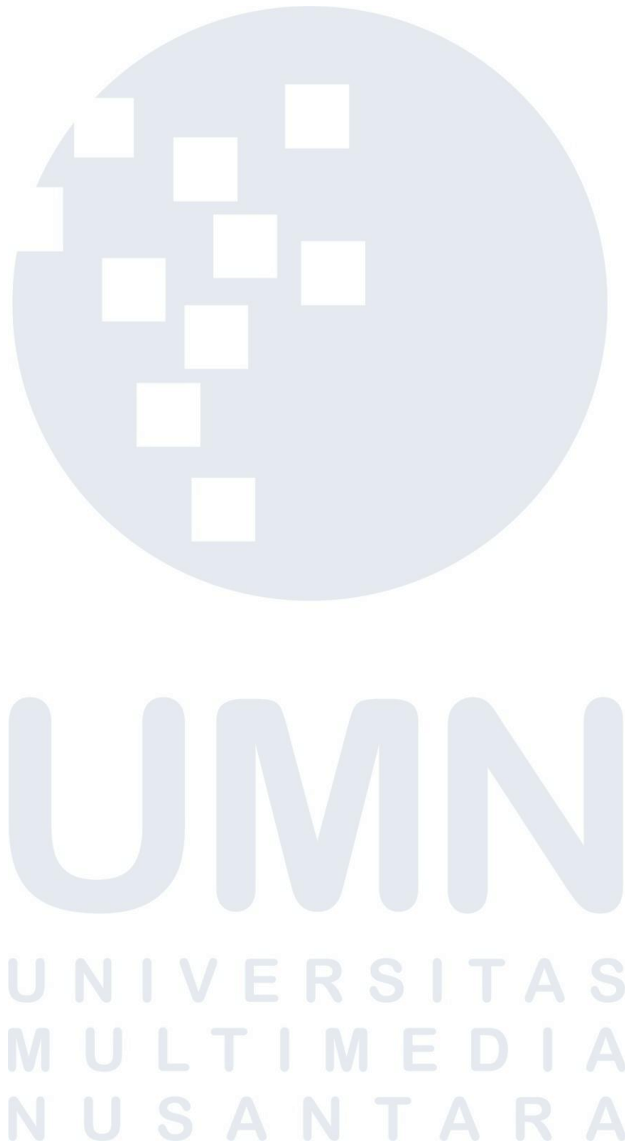
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS.....	1
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 <i>Environment</i>	2
2.2 Warna.....	3
2.3 Material.....	3
2.4 <i>Environmental Psychology</i>	4
2.5 <i>Mise en-scène</i>	5
2.5.1 Props.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	6

3.2. OBJEK PENCIPTAAN	6
3.2.1 DESKRIPSI KARYA	6
3.2.2 KONSEP KARYA	7
3.2.3 TAHAPAN KERJA	14
3.2.4 Timeline	24
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. HASIL KARYA	25
4.2. PEMBAHASAN	26
4.2.1 Warna	26
4.2.2 Material	29
4.2.3 Tata Letak	30
5. SIMPULAN	33
6. DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	36
LAMPIRAN B Form bimbingan	38
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	39

DAFTAR TABEL

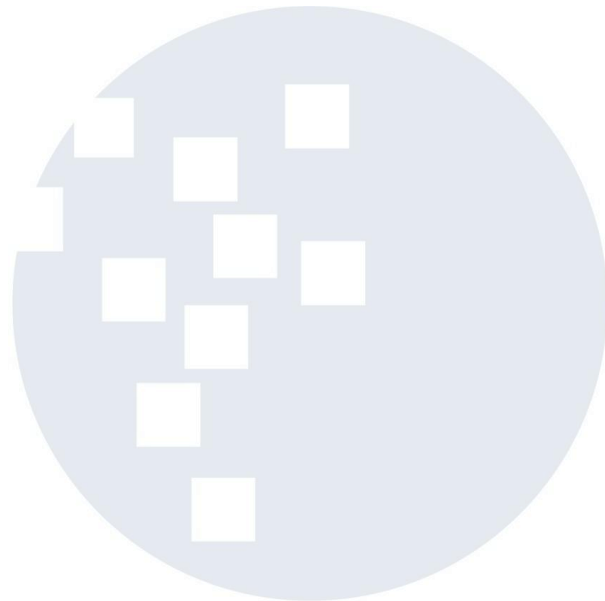
Tabel 4. 1. Hasil karya	26
-------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kamar tidur Andy	8
Gambar 3. 2.Kamar Don	9
Gambar 3. 3. Ruang Kerja Flint	10
Gambar 3. 4. Ruang Kerja Lewis.....	10
Gambar 3. 5. Ruang kerja Tadashi.....	11
Gambar 3. 6. Garasi rumah Hiro dan Tadashi.	12
Gambar 3. 7. Fujino ketika sedang menggambar di perpustakaan.	13
Gambar 3. 8. Skema Penelitian	14
Gambar 3. 9. three dimensional karakter Ian.	15
Gambar 3. 10. three dimensional karakter Pak Man.....	15
Gambar 3. 11. Referensi lab.....	16
Gambar 3. 12. Referensi kamar tidur.	16
Gambar 3. 13. Floorplan rumah.	17
Gambar 3. 14. Floorplan rumah lantai dua.	17
Gambar 3. 15. Isometric lab.....	18
Gambar 3. 16. Isometric lab revisi.	19
Gambar 3. 17. Final isometric lab.....	20
Gambar 3. 18. Sketch kamar tidur Ian.	21
Gambar 3. 19. Full Color kamar tidur Ian.....	22
Gambar 3. 20. 3D modeling lab.	22
Gambar 3. 21. 3D modeling kamar Ian.....	23
Gambar 3. 22. 3D texture painting kamar Ian.....	23
Gambar 3. 23. 3D texture painting lab.....	24
Gambar 3. 24. Timeline	24
Gambar 3. 25. Timeline	25
Gambar 4. 1. Lab.....	27
Gambar 4. 2.Kamar Ian.....	28
Gambar 4. 3. Lab.....	29
Gambar 4. 4.Kamar Ian.....	30

Gambar 4. 5. Lab.....	31
Gambar 4. 6. Lab.....	31
Gambar 4. 7. Lab.....	32
Gambar 4. 8. Kamar Ian.....	32
Gambar 4. 9. Kamar Ian.....	33



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	36
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	38
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	39

