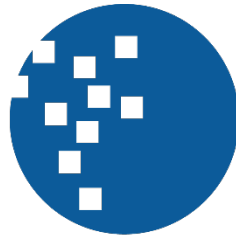


**PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI
UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER RAFI DALAM
FILM “*RUANG KELUARGA*” (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Rusyda Inayati Arham
00000070422**

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

**PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI
UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER RAFI DALAM
FILM “*RUANG KELUARGA*” (2025)**



SKRIPSI PENCIPTAAN

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

**Rusyda Inayati Arham
00000070422**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rusyda Inayati Arham

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070422

Program studi : Film

Skripsi dengan judul : PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (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, 05 Desember 2025



(Rusyda Inayati Arham)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rusyda Inayati Arham
NIM : 00000070422
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET
DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER
DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

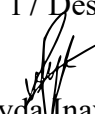
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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, 17 Desember 2025


(Rusyda Inayati Arham)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI
UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
“RUANG KELUARGA” (2025)**

Oleh

Nama : Rusyda Inayati Arham
NIM : 00000070422
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

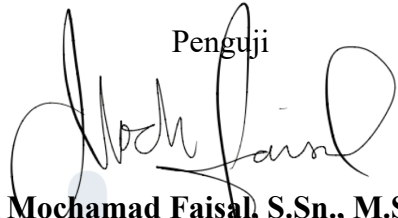
Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


**Dr. Lala Palupi Santyaputri S.Sn.,
M.Si.**
1040754655230133


Penguji


Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.
1455762663137122

Pembimbing


Salima Hakim, S.Sn., M.Hum
7559756657230153

Ketua Program Studi Film


Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2026.01.07
10:34:28 +07'00'
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruysda Inayati Arham
NIM : 00000070422
Program Studi : Film
Jenjang : D3/~~S1~~/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET
DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER
DALAM FILM “RUANG KELUARGA” (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, 05 Desember 2025


(Ruysda Inayati Arham)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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 berkat rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan dan Penerapan Set dan Properti untuk menggambarkan 3d Karakter dalam Film *Ruang Keluarga* (2025)”.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya 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. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum, selaku Pembimbing pertama selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dr. Lala Palupi Santyaputri S.Sn., M.Si., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Aba dan Alm. Ibu yang telah merawat dan mendidik hingga dewasa, memberikan doa dan motivasi, serta fasilitas untuk menunjang proses belajar hingga saat ini. Uni Wardah, Abang Ica, dan Bang dilly yang sudah memberikan support kepada penulis untuk menjadi pribadi yang mandiri.
8. Para sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis selama proses melakukan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir masih terdapat kekurangan. Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat serta dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

Tangerang, 05 Desember 2025


(Rusyda Inayati Arham)

PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM *RUANG KELUARGA (2025)*

Rusyda Inayati Arham

ABSTRAK

Film pendek *Ruang Keluarga (2025)* mengangkat kisah Rafi, seorang remaja SMP yang mengikuti lomba melukis bertema keluarga di saat kondisi keluarganya telah hancur. Skripsi penciptaan ini berfokus pada perancangan dan penerapan *set* dan properti untuk memvisualisasikan 3D Karakter Rafi secara mendalam. Penulis, yang bertindak sebagai *Production Designer*, memilih kamar Rafi sebagai fokus desain artistik karena mampu mencerminkan kepribadian, kondisi emosional, dan konflik karakter. Landasan teori yang digunakan adalah konsep *Mise-en-scène* (termasuk *Setting* dan Properti) dan teori 3D Karakter (fisiologi, sosiologi, dan psikologi) dari Egri (1960). Proses perancangan dilakukan dari tahap pra-produksi hingga produksi untuk mewujudkan *set* kamar yang sesuai dengan karakteri Rafi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kamar Rafi dibuat dengan nuansa sederhana, minim dekorasi, dan kesan tertutup, merepresentasikan psikologi Rafi yang sensitif, pendiam, namun ambisius. Properti kunci seperti lukisan dan gambar berfungsi sebagai visualisasi eksplisit dari hobi melukis dan kebutuhan emosionalnya akan keluarga bahagia. Kesimpulannya, perancangan *set* dan properti kamar Rafi berhasil merepresentasikan 3D Karakter tokoh utama untuk memperkuat naratif dan visual film *Ruang Keluarga (2025)*.

Kata kunci: *3D Character, Set, Properti, Keluarga*



**DESIGN AND IMPLEMENTATION OF SETS AND
PROPERTIES TO DEPICT THE 3D CHARACTER OF RAFI IN
THE FILM RUANG KELUARGA (2025)**

(Rusyda Inayati Arham)

ABSTRACT

The short film Ruang Keluarga (2025) tells the story of Rafi, a junior high school student who participates in a family-themed painting competition when his family's condition has been destroyed. This creation thesis focuses on the design and application of sets and properties to visualize Rafi's 3D character in depth. The author, who acts as Production Designer, chose Rafi's room as the focus of the artistic design because it is able to reflect the personality, emotional state, and character conflict. The theoretical basis used is the concept of Mise-en-scène (including Setting and Properties) and the 3D Character theory (physiology, sociology, and psychology) from Egri (1960). The design process was carried out from the pre-production stage to production to create a room set that suits Rafi's character. The design results show that Rafi's room is made with a simple nuance, minimal decoration, and a closed impression, representing Rafi's psychology which is sensitive, quiet, but ambitious. Key properties such as paintings and drawings serve as an explicit visualization of his painting hobby and his emotional need for a happy family. In conclusion, the design of the set and properties of Rafi's room successfully represented the 3D character of the main character to strengthen the narrative and visuals of the film Ruang Keluarga (2025).

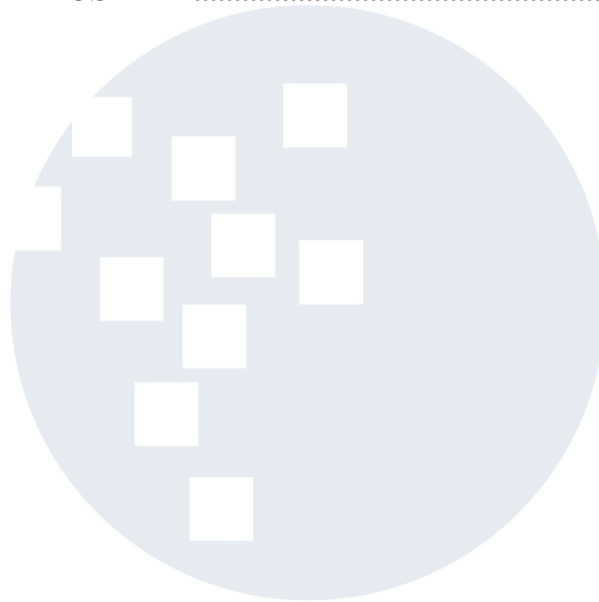
Keywords: *3D Character, Set, Property, Family*



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	xiii
1. <i>LATAR BELAKANG PENCIPTAAN</i>	1
1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. <i>LANDASAN PENCIPTAAN</i>	2
2.1 <i>MISE EN SCÈNE</i>	3
2.1.1 <i>SETTING</i>	3
2.1.2 <i>PROPERTI</i>	4
2.2 <i>3D CHARACTER</i>	4
3. <i>METODE PENCIPTAAN</i>	6
3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	6
3.2 OBJEK PENCIPTAAN	6
4. <i>HASIL DAN PEMBAHASAN</i>	10
4.1 HASIL KARYA	10

4.2 PEMBAHASAN.....	12
4.2.1 <i>SETTING</i>	12
4.2.2 PROPERTI	13
5. <i>SIMPULAN</i>	19
6. <i>DAFTAR PUSTAKA</i>	20



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. 3D Character Rafi	10
------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

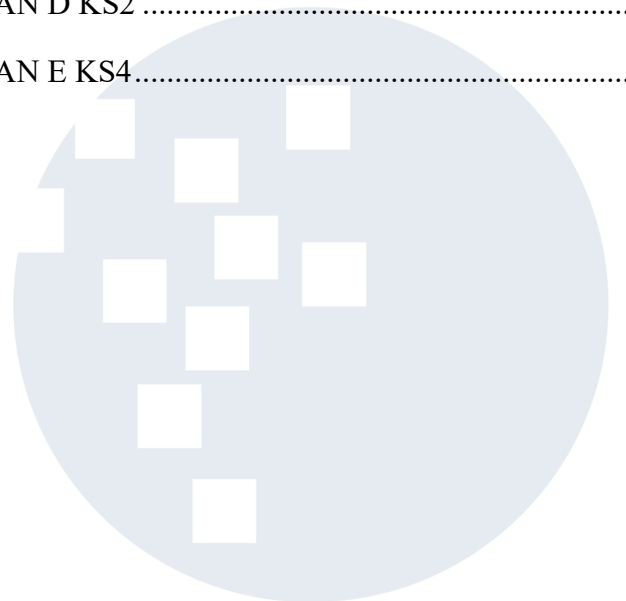
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Sketchup</i> kamar Rafi.....	7
Gambar 3.2 <i>Sketchup</i> kamar Rafi.....	8
Gambar 3.3 <i>Sketchup</i> kamar Rafi.....	8
Gambar 3.4 <i>Test cam</i> di <i>acrylic</i>	9
Gambar 3.5 <i>Test Cam</i>	9
Gambar 4.1 Kamar Rafi sebagai representasi aspek psikologis	12
Gambar 4.2 Properti gambar sebagai representasi psikologi dan sosiologi.....	13
Gambar 4.3 Lukisan karya Rafi representasi dari aspek sosiologi dan fisiologi ..	14
Gambar 4.4 Properti meja belajar representasi aspek sosiologi dan psikologi.....	14
Gambar 4.5 Properti <i>canvas</i> dan <i>stand canvas</i>	15
Gambar 4.6 Suara Rani dari <i>Handphone</i> sebagai representasi hubungan sosial ..	15
Gambar 4.7 <i>Scene 3</i> proses melukis sketsa ibu representasi dari konflik batin....	16
Gambar 4.8 <i>Scene 7</i> proses melukis sketsa ayah representasi dari konflik batin .	17
Gambar 4.9 Rafi menuangkan cat warna ke <i>palette</i>	17
Gambar 4.10 <i>Scene 7 Pov canvas</i> di cat	18
Gambar 4.11 <i>Scene 8</i> properti sertifikat lomba melukis berdasarkan psikologi..	18



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	21
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	24
LAMPIRAN C KS1.....	25
LAMPIRAN D KS2	26
LAMPIRAN E KS4.....	28



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam film, *Production Designer* adalah kepala departemen artistik yang bertugas memvisualisasikan latar film. Setelah *Production Designer* merancang desain artistik dilanjut oleh tim art lainnya yang bertugas merealisasikan desain artistik yang telah dirancang sesuai cerita pada film (Bordwell et al., 2024). *Production Designer* menggunakan unsur *mise en scène* untuk membuat konsep latar film.

Menurut Bordwell et al., (2024) *mise-en-scène* adalah segala hal yang masuk ke dalam bingkai film. *Mise-en-scène* pada film memiliki beberapa elemen seperti *setting*, *costume*, *make up*, *acting* dan *movement*. Elemen-elemen tersebut dibutuhkan untuk mewujudkan sebagian besar visual yang masuk pada film atau terlihat pada bingkai. Elemen-elemen ini menjadi bagian penting dalam membantu desain produksi merancang konsep artistik yang mendukung visi sutradara.

Salah satu elemen yang dapat mendukung *mise en scène* pada film yaitu, *setting* dan properti. *Setting* adalah salah satu elemen yang terdapat dua macam yaitu, eksterior dan interior. Keduanya menggambarkan latar waktu atau lokasi dan mencerminkan psikologi atau sosiologi karakter. Selain itu, elemen properti masuk kedalam *set* dekorasi yang mencakup perabotan, tekstur, warna, pola, dan bentuk yang dipilih sesuai latar waktu atau lokasi (Barnwell 2022).

Setting dan Properti dapat menggambarkan banyak hal, salah satunya karakter dan kepribadian karakter. Menurut Egri (1960), sebagaimana dikutip dalam Baskoro dan Sanjaya (2024) terdapat tiga dimensi aspek yang menggambarkan karakter manusia yaitu, fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Pada tiga dimensi karakter tersebut juga memberikan informasi yang jelas tentang mengapa manusia seperti itu, mengapa karakternya terus berubah, dan mengapa karakter itu harus berubah, baik karakter itu menginginkannya atau tidak.

Film *Ruang Keluarga* (2025) menceritakan dinamika keluarga melalui sudut pandang Rafi dimana karakter utama Rafi mengikuti lomba melukis bertemakan keluarga sedangkan, kondisi keluarganya sedang hancur. Dalam film *Ruang Keluarga* (2025) terdapat beberapa karakter yaitu Ibu, Ayah, Kak Tari, dan Rafi. Karakter Ibu, Ayah, dan Kak Tari mempunyai *setting* yang sama berada di

ruang *TV*/ruang keluarga dan ruang makan untuk memperlihatkan konflik Rafi dengan keluarganya. Sedangkan, Rafi berada di kamar yang memperlihatkan Rafi sedang melukis anggota keluarganya. Maka dari itu, *Production Designer* memilih kamar Rafi karena dapat divisualisasikan sesuai 3D *Character*-nya melalui desain *set* dan properti. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana penerapan desain artistik dalam 3D *Character* Rafi dapat tersampaikan secara emosional dan mendalam dalam naratif visual pada film *Ruang Keluarga* (2025).

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini yaitu; Bagaimana perancangan dan penerapan *set* dan properti berdasarkan 3D *Character* Rafi dalam film *Ruang Keluarga* (2025)? Batasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan dan penerapan *set* dan properti kamar berdasarkan 3D *Character* Rafi pada film *Ruang Keluarga* (2025).

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini ingin merancang *set* kamar yang sesuai dengan 3D *Character* Rafi agar selaras dengan kebutuhan naratif, karakterisasi, dan suasana cerita. Lalu, diterapkan melalui elemen tata ruang, properti, dan detail artistik yang mencerminkan 3D *Character* Rafi seperti, psikologi, sosiologi, dan fisiologi yang menggambarkan latar belakang kehidupannya.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Untuk memperkuat penelitian ini, penulis menemukan beberapa teori yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dianalisis, yakni teori-teori yang mendukung pemahaman tentang 3D *Character* dalam desain produksi film serta kaitannya dengan latar belakang karakter Rafi. Teori-teori ini digunakan sebagai landasan dalam menganalisis bagaimana latar belakang karakter Rafi dan kondisi-kondisi yang dialami di kehidupannya melalui elemen-elemen artistik dalam film *Ruang Keluarga* (2025).

2.1 *MISE EN SCÈNE*

Menurut Bordwell et al., (2024) *mise en scène* pada bahasa Prancis yang berarti “memasukkan ke dalam adegan”. *Mise en scène* dapat digunakan untuk mencapai realisme, memberikan latar belakang yang nyata, atau membiarkan para aktor beradegan dengan natural. Menurut Pegiyanti et al., (2022) *mise en scène* adalah segala hal mengenai *set* properti yang ditempatkan di depan kamera atau masuk ke dalam bingkai kamera. *Mise en scène* sendiri mencakup beberapa elemen di dalamnya seperti *setting*, *property*, *costume*, dan *make up* (Bordwell et al., 2024).

2.1.1 *SETTING*

Menurut Barnwell (2022) dekorasi dan tata ruang interior berfungsi sebagai cerminan visual dari psikologi, latar belakang, dan dunia batin karakter. Menurut Pratista (2008) seperti yang dikutip Al Hafiz et al., (2025) *setting* pada film memiliki peran untuk menunjukkan lokasi dan waktu pada film tersebut. *Setting* juga tidak hanya berfungsi sebagai tempat terjadinya peristiwa tapi, juga berfungsi untuk memengaruhi dan mendorong jalannya cerita (Bordwell et al., 2024). Terdapat beberapa macam *setting* di dalamnya yaitu;

1. *Space* (Ruang)

Ruang yang mencakup detail arsitektur tinggi, luas, panjang, kedalaman, bentuk, sudut, tingkat, lapisan, skala, proporsi, dan cara pengorganisasiannya. Hal ini digunakan agar desain produksi dapat menyediakan ruang yang menceritakan kisah pada film (Barnwell, 2022).

2. *In and Out* / Interior dan Eksterior (Di dalam dan Di luar)

Interior yang berarti didalam ruangan dan eksterior yang berarti diluar ruangan. Elemen-elemen seperti jendela dan ambang pintu dapat berfungsi sebagai batas antara interior dan eksterior (Barnwell, 2022).

3. *Set on location*

Set on location adalah *set* yang menggunakan lokasi asli agar menggambarkan *setting* yang alami atau nyata secara latar cerita dan

bisa dibangun *set*-nya (Pratista, 2017, dikutip dalam Sentana et al., 2023).

2.1.2 PROPERTI

Menurut Bordwell et al., (2024) dalam produksi film, pembuat film memanfaatkan properti untuk memodifikasi tampilan dan nuansa sebuah latar. Istilah ini berasal dari konsep *mise-en-scène*. Properti dalam film terkadang berfungsi untuk merepresentasikan kondisi psikologis atau kepribadian mendasar dari seorang karakter (Bordwell et al., 2024). Maka dari itu, *production designer* memiliki tanggung jawab yang besar untuk membuat desain properti (Hart, 2020). Lebih lanjut, menurut Hart (2020) ada beberapa jenis properti seperti;

1. *Set Props*

Set Props adalah sebuah objek yang ditempatkan di dalam *set*, kebanyakan properti *set* berupa furnitur. Properti *set* juga mencakup benda-benda yang berada di lantai, dinding, atau langit-langit.

2. *Hands Props*

Hands Props adalah properti tangan yang dipegang oleh aktor saat beradegan. Properti tangan ini sering disebut pada naskah dan mendukung alur cerita.

Menurut Hart (2020) properti dalam film dapat dilihat lebih jelas dan detail. Seperti properti tangan yang dapat diambil lebih dekat oleh lensa untuk memperlihatkan detail properti lebih jelas dan mendukung plot cerita. Detail-detail tersebut yang dapat dilihat oleh penonton.

2.2 3D CHARACTER

Menurut Egri (1960) seperti yang dikutip Lephén (2025) dalam pembuatan cerita fiktif karakter harus berkembang secara logis dan konsisten. Karakter pada cerita juga harus mempunyai latar belakang, dorongan, dan konflik yang akan merubah karakter menjadi terasa nyata. Lebih lanjut Egri (1960) (seperti yang dikutip Lephén, 2025) menyatakan bahwa ada tiga macam karakter tokoh dalam cerita fiksi meliputi:

1. Fisiologi

- a. penampilan fisik (gemuk/kurus, berantakan/rapi, bentuk kepala, hidung, dan mulut),
- b. usia,
- c. kesehatan,
- d. warna kulit,
- e. tinggi dan berat badan,
- f. jenis kelamin,
- g. postur.

2. Sosiologi

- a. kelas sosial (bawah, menengah, atas),
- b. pendidikan,
- c. budaya,
- d. pekerjaan,
- e. ras,
- f. hobi,
- g. kepercayaan.

3. Psikologi

- a. keinginan,
- b. ketakutan,
- c. ambisi,
- d. trauma,
- e. kehidupan sex,
- f. watak,
- g. Karakter (extrovert/introvert/ambivert)
- h. IQ.

Jadi karakter pada tokoh yang digambarkan dalam cerita memiliki aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi. Karakter-karakter ini akan berubah dengan cepat, atau mereka bisa berubah dengan cara yang logis, masuk akal, atau masuk akal bagi manusia (Egri, 1960, dikutip dalam Lephén, 2025).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan dalam karya film pendek ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini didasarkan pada hasil dokumentasi karya dan proses sebagai dasar analisis. Metode ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan konsep *production designer* berdasarkan analisis karakter, serta kebutuhan visual film.

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

DESKRIPSI KARYA

Film *Ruang Keluarga* merupakan film pendek yang diproduksi oleh Karikor Prodcution sebagai karya tugas akhir pada tahun 2025. Film pendek ini menceritakan seorang remaja SMP bernama Rafi yang mengikuti lomba melukis bertemakan “Keluarga” di sekolahnya. Melalui proses kreatifnya, Rafi berusaha menggambarkan masing-masing anggota saat situasi keluarganya sedang hancur akibat konflik internal.

Penulis membuat desain set kamar Rafi sebagai pendekatan artistik untuk mendukung penggambaran 3D Character. Desain kamar Rafi dibuat dengan memperhatikan kepribadian, kondisi emosional, dan konflik yang dialami oleh karakter. Penulis juga membuat properti untuk melengkapi isi kamar Rafi, seperti gambar dan lukisan hasil tangan Rafi. Properti tersebut dipajang di dalam kamar Rafi untuk memperlihatkan sisi Rafi yang suka menggambar dan menjadikan aktivitas tersebut sebagai pelarian emosionalnya.

KONSEP KARYA

Konsep karya dalam perancangan *set* kamar Rafi berangkat dari pendekatan 3D *Character* yang meliputi dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi sebagai dasar artistik untuk membangun ruang yang dapat merepresentasikan karakter secara visual. Kamar dibuat sesuai dengan karakter Rafi yang pendiam, sensitif, dan cenderung menutup diri karena konflik keluarganya. Dengan pilihan warna netral

dan dingin, *furniture* sederhana, serta penempatan properti yang menjadi simbol aktivitas Rafi. Alat-alat tulis, buku gambar, alat melukis dan cat warna di meja belajarnya ditempatkan sebagai elemen yang menunjukkan bagaimana Rafi mengekspresikan perasaannya lewat menggambar.

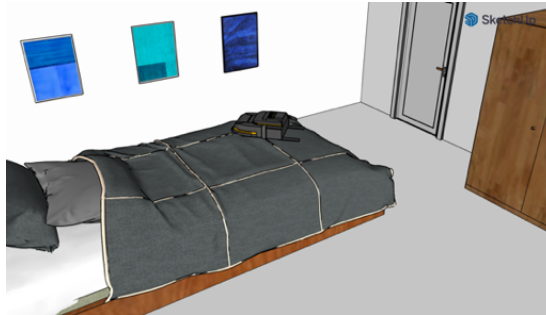
TAHAPAN KERJA

PRA-PRODUKSI

1. Tahap awal dilakukan melalui analisis naskah dan 3D *Character* untuk memahami latar belakang karakter. Analisis ini mencakup karakter Rafi serta pengaruh kondisi keluarga terhadap perilaku dan ruang pribadinya. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan *script breakdown* untuk menentukan kebutuhan elemen visual, termasuk desain kamar Rafi serta kebutuhan *set* dan properti sesuai dengan naskah.
2. Setelah konsep perancangan ditetapkan, dilakukan proses *location hunting* bersama tim untuk mencari lokasi rumah dengan karakter minimalis dan kelas menengah ke atas. Selanjutnya dilakukan pembuatan visualisasi *set* melalui *SketchUp* sebagai gambaran penataan ruang, serta penyusunan detail properti yang akan ditampilkan di dalam kamar Rafi.



Gambar 3.1 Sketchup kamar Rafi



Gambar 3.2 Sketchup kamar Rafi

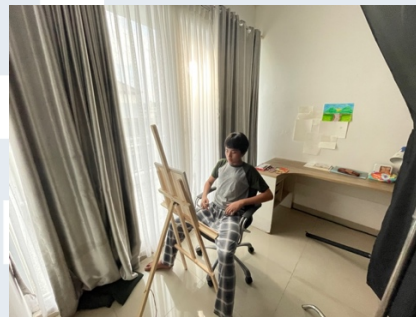


Gambar 3.3 Sketchup kamar Rafi

3. Setelah lokasi disepakati oleh seluruh tim, dilakukan proses *recce* untuk mengidentifikasi kebutuhan teknis dan artistik di lokasi. Tahap ini dilanjutkan dengan penyusunan *art breakdown* guna merinci kebutuhan *set* dan properti sebagai dasar perencanaan produksi dan pendanaan.
4. Tahap selanjutnya adalah pembuatan properti, khususnya lukisan yang digunakan dalam film. Terdapat empat lukisan yang dibuat, salah satunya lukisan utama yang digunakan karakter Rafi dalam lomba melukis. Lukisan utama diawali dengan pembuatan sketsa sebelum diaplikasikan ke canvas, sementara lukisan lainnya digunakan sebagai elemen visual pada dinding kamar Rafi.
5. Setelah properti selesai dibuat, dilakukan *test camera* untuk melihat tampilan *set* dan properti di dalam frame. Tahap ini bertujuan untuk menyesuaikan komposisi visual serta memastikan penggunaan properti sesuai dengan kebutuhan setiap *scene*.



*Gambar 3.4 Test cam di acrylic
(Dokumentasi Pribadi)*



*Gambar 3.5 Test Cam
(Dokumentasi Pribadi)*

6. Sebelum tahap produksi, dilakukan proses *pre-set* bersama tim art. Tahap ini mencakup pengangkutan properti berukuran besar serta penyiapan dan penambahan properti yang belum tersedia di kamar Rafi. Seluruh properti kemudian dipasang dan ditata di *set* kamar Rafi untuk menunjang efisiensi waktu pada saat produksi.

PPRODUKSI

Pada tahap produksi, konsep artistik diwujudkan ke dalam *set* kamar Rafi. Seluruh elemen *set* dan properti dijaga konsistensinya agar sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Penataan dan kontinuitas visual dipantau pada setiap pergantian *shot* dan *scene*. Properti lukisan juga dipantau selama produksi, termasuk penyesuaian posisi dan penggunaan canvas sesuai perkembangan adegan. Setelah proses syuting selesai, seluruh properti dikembalikan ke kondisi semula dan *set* dirapikan sesuai standar produksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL KARYA

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, analisis perancangan artistik dilakukan untuk memvisualisasikan 3D *Character* tokoh utama. Analisis dilakukan berdasarkan teori 3D *Character* dari Lajos Egri (1960) yang mencakup fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang diterapkan melalui *set* dan properti kamar Rafi sebagai bagian dari *mise-en-scène* (Bordwell et al., 2024).

Rafi Pranata adalah seorang remaja SMP berumur 15 tahun, memiliki postur badan yang agak membungkuk saat duduk atau menggambar, berat badannya 50 kg, dan tingginya 165 cm. Sehari-hari Rafi berpenampilan sederhana dan cenderung polos tanpa model baju yang bercorak atau warnanya mencolok. Rafi menyukai kegiatan menggambar sejak kecil, dan hal itu menjadi sarana untuk menyalurkan emosinya.

Tabel 4.1. 3D *Character* Rafi

FISIOLOGI	
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	15 Tahun
Tinggi dan Berat Badan	165 cm dan 50 kg
Warna kulit	Warna kulit sawo matang, warna mata coklat gelap, warna rambut hitam ikal.
Postur	Tegak tapi agak membungkuk saat duduk/menggambar, badan cenderung kurus karena aktivitasnya lebih banyak didalam ruangan seperti melukis.
Penampilan	Berpenampilan sederhana dan cenderung polos dengan mengenakan <i>hoodie</i> polos, sepatu <i>sneakers</i> warna hitam.

Kesehatan	Sehat fisik jiwa & raga, Rafi memiliki imun tubuh yang kuat jadi tergolong jarang sakit.
SOSIOLOGI	
Kelas Sosial	Menengah keatas
Pendidikan	SMP swasta
Pekerjaan	Pelajar kelas 3 SMP
Kehidupan Rumah	Punya kakak perempuan SMA, ayah dan ibu cuek, lebih dekat dengan beberapa teman saja terutama teman masa kecilnya Rani. Taman bermain menjadi tempat masa kecil Rafi dan Rani.
Ras	Jawa
Kepercayaan	Islam
Hobi	Menggambar, melukis, sering buat sketsa di <i>sketchbook</i> miliknya, nonton anime <i>Detective Conan</i> dan <i>Ghibli</i> .
PSIKOLOGI	
Kehidupan sex	Virgin
Ambisi	Menang Lomba Melukis
Trauma	Rafi mengalami trauma dari keluarga yang retak mulai dari hubungan dingin dengan ibu, kehilangan figur ayah, sampai melihat pengkhianatan dalam rumah tangganya. Hal itu membuatnya punya <i>insecure attachment</i> , takut kehilangan tapi juga takut dekat dengan orang. Ia jadi sangat sensitif terhadap pengkhianatan dan sulit percaya siapa pun, sehingga memilih memendam semuanya dan meluapkannya lewat menggambar atau melukis.
Watak	INFP
Karakter	Pendiam dan sensitif

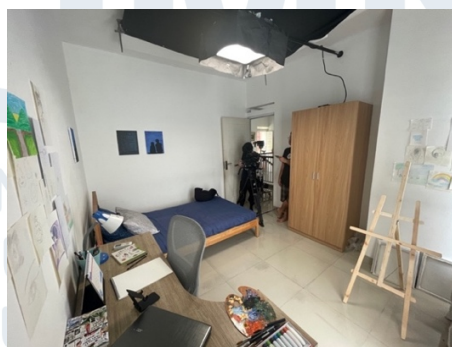
Kemampuan	Mengekspresikan emosi melalui seni, terutama menggambar yang menjadi cara paling jujur untuk menyampaikan apa yang ia rasakan.
Frustasi	Karena keluarganya hancur, termasuk sikap ibu yang dingin dan kehilangan figur ayah.
IQ	100

Karakter Rafi dianalisis berdasarkan konsep *3D Character* yang meliputi aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi sebagaimana dirangkum dalam Tabel 4.1. Ketiga aspek tersebut menjadi landasan utama dalam perancangan dan penerapan *set* serta properti kamar Rafi pada film *Ruang Keluarga* (2025).

4.2 PEMBAHASAN

Hasil analisis dimulai dengan pembahasan *setting* dan properti yang sudah dirancang dan diterapkan oleh penulis kedalam film *Ruang Keluarga*. Pembahasan *setting* dan properti ini akan berfokus kepada *3D Character* Rafi melalui tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.1. Penulis juga hanya membahas satu *set* saja yaitu, kamar Rafi.

4.2.1 SETTING



*Gambar 4.1 Kamar Rafi sebagai representasi aspek psikologis
(Dokumentasi Pribadi)*

Pada Gambar 4.1, kamar Rafi dirancang dengan ukuran sedang dan tidak terlalu luas dengan penataan sederhana serta minim dekorasi, sehingga menghadirkan kesan tertutup dan personal sesuai dengan kondisi psikologis

karakter sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.1. Sifat karakter yang sensitif dan cenderung memendam perasaan divisualisasikan melalui keberadaan properti hasil ekspresi dirinya, seperti gambar dan lukisan. Properti yang digunakan pada *set* ini menggambarkan aspek sosiologi karakter Rafi yang memiliki hobi menggambar sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1.

4.2.2 PROPERTI



Gambar 4.2 Properti gambar sebagai representasi psikologi dan sosiologi

Pada *scene* pertama yang ditampilkan pada Gambar 4.2, film dibuka dengan visual lukisan karya Rafi yang tertempel di dinding kamar, serta gambar-gambar yang ditempatkan di dinding dekat meja belajar. Sesuai dengan aspek psikologis pada 3D *Character* Rafi sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1, gambar yang terpajang merupakan ilustrasi dari anime *Detective Conan* dan karya Studio Ghibli yang mencerminkan ketertarikan karakter terhadap tontonan tersebut. Selain itu, gambar lain seperti ilustrasi gunung ditampilkan sebagai representasi aspek sosiologi karakter, yaitu hobi menggambar sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1. *Scene* ini ditampilkan pada bagian awal film untuk memperlihatkan kegemaran Rafi dalam aktivitas menggambar.



*Gambar 4.3 Lukisan karya Rafi sebagai representasi aspek sosiologi dan fisiologi
(Dokumentasi Pribadi)*

Pada Gambar 4.3 ditampilkan tiga lukisan yang terpajang di dinding kamar Rafi. Lukisan pertama berupa gambar seorang perempuan dan laki-laki yang merepresentasikan aspek sosiologi karakter Rafi, yaitu memiliki teman masa kecil bernama Rani sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Lukisan kedua berupa gambar jendela kamar yang merepresentasikan aspek fisiologi karakter, bahwa Rafi lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar dibandingkan di luar, sesuai dengan karakteristik fisiologis pada Tabel 4.1. Lukisan ketiga berupa siluet rumah Rafi yang merepresentasikan kecenderungan karakter untuk beraktivitas di dalam ruangan serta kebiasaan menggambar objek yang diamati di sekitarnya sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1.



*Gambar 4.4 Properti meja belajar representasi aspek sosiologi dan psikologi
(Dokumentasi Pribadi)*

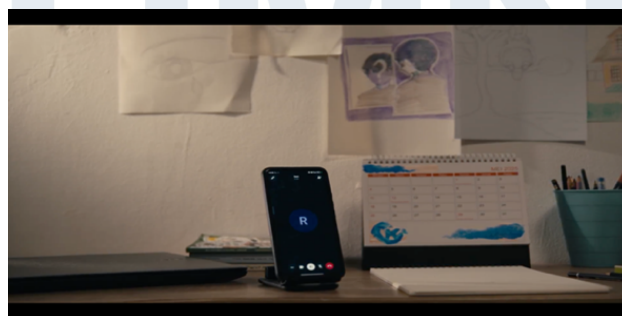
Detail properti yang berada di meja ditempatkan berdasarkan aspek sosiologi karakter Rafi sebagai remaja SMP yang banyak beraktivitas di meja belajarnya, salah satunya menggambar, sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Pada Gambar 4.4, alat elektronik ditempatkan untuk merepresentasikan kebutuhan karakter dalam belajar, menonton, atau mencari tutorial teknik melukis. Buku novel

self-improvement juga ditempatkan di meja sebagai representasi aspek psikologis karakter yang sensitif dan insecure sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1.



*Gambar 4.5 Properti canvas dan stand canvas
(Dokumentasi Pribadi)*

Properti lain berupa canvas dan stand canvas ditampilkan sebagaimana terlihat pada Gambar 4.5. Kedua properti ini digunakan untuk merepresentasikan ketertarikan Rafi dalam melukis sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Stand canvas digunakan dengan ukuran yang disesuaikan dengan tinggi Rafi saat duduk, tidak terlalu tinggi maupun terlalu rendah. Canvas diletakkan di lantai dan disandarkan pada dinding untuk memperlihatkan bahwa Rafi pernah mencoba melukis sebelumnya.



Gambar 4.6 Suara Rani dari Handphone representasi dari hubungan sosial

Pada Gambar 4.6, meja belajar Rafi dilengkapi dengan properti berupa handphone dan kalender. Kedua properti tersebut merepresentasikan aktivitas komunikasi Rafi dengan Rani terkait tema lomba melukis, sebagaimana tercantum dalam aspek sosiologi pada Tabel 4.1. Kalender digunakan untuk menunjukkan waktu kejadian saat Rafi membuat lukisan untuk perlombaan. Penempatan kedua

properti ini didasarkan pada hubungan sosiologi karakter dengan Rani sebagai teman masa kecil serta aspek psikologis karakter terkait ambisi memenangkan perlombaan sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1. Dalam *scene* pertama, peran Rani ditampilkan sebagai pihak yang membantu dan mendukung Rafi dalam proses pembuatan lukisannya melalui komunikasi via handphone.



Gambar 4.7 Scene 3 proses melukis sketsa ibu representasi dari konflik batin

Pada *scene* 3 yang ditampilkan pada Gambar 4.7, Rafi terlihat mulai membuat sketsa pada canvas. Karakter ibu digambar pada tahap awal sebagai respons terhadap ingatan Rafi terhadap sosok ibunya. *Scene* ini merepresentasikan rasa kecewa karakter terhadap ibunya, sesuai dengan aspek psikologis Rafi yang digambarkan memiliki hubungan emosional yang dingin dan minim kehadiran dari sosok ibu sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Pada bagian belakang canvas juga terlihat gambar yang berkaitan dengan keluarga, yang merepresentasikan aspek psikologi dan sosiologi karakter sebagai gambaran kebutuhan Rafi akan keluarga yang bahagia. Kondisi tersebut berbanding terbalik dengan keadaan keluarga Rafi saat itu, yang menjadi dasar visual dari lukisan keluarga yang sedang dikerjakan.



Gambar 4.8 Scene 7 proses melukis sketsa ayah representas dari konflik batin

Pada *scene 7* Gambar 4.8, Rafi melukis karakter ayah dalam *canvas*-nya. Adegan ini memperlihatkan bagaimana proses kreatif Rafi menjadi cara untuk menghadapi luka batinnya. Berdasarkan dimensi psikologi pada Tabel 4.1, Rafi kehilangan figur ayah dan merindukan sosok yang selama ini jarang hadir dari hidupnya. Properti *canvas* dan pensil digunakan dalam adegan ini bukan hanya sebagai alat menggambar, tetapi menjadi simbol usaha Rafi untuk "menghadirkan kembali" ayah, ibu, dan Kak Tari dalam lukisan yang diciptakannya sendiri.



Gambar 4.9 Rafi menuangkan cat warna ke palette

Pada *scene 7* ini Rafi menuangkan warna kuning ke *palette*-nya. Warna tersebut yaitu, warna *orange* dan hijau dari percampuran biru dan kuning. Warna biru dipilih untuk menggambarkan psikologinya yang *insecure*, pendiam, dan sensitif. Lalu, warna kuning sebagai ambisinya untuk menang lomba. Penulis juga membuat *palette* yang dipakai kotor atau banyak bekas cat. *Scene* pada Gambar 4.9 ini memperlihatkan Rafi yang sudah menyelesaikan sketsa gambarnya di *canvas* sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1.



Gambar 4.10 Scene 7 Pov canvas di cat

Pada Gambar 4.10 *scene 7*, terdapat kaca akrilik yang digunakan untuk menciptakan sudut pandang (*point of view*) canvas yang sedang dilukis oleh Rafi. Pada *scene 7*, Rafi terlihat menggerakkan kuas secara perlahan untuk menutup layar dengan cat. *Scene* ini merepresentasikan proses Rafi dalam menyelesaikan lukisannya dengan penggunaan warna oranye.



Gambar 4.11 Scene 8 properti sertifikat lomba melukis berdasarkan psikologi

Pada *scene* terakhir, aspek psikologis karakter Rafi berupa ambisi untuk memenangkan perlombaan melukis di sekolah ditampilkan sebagai tercapainya tujuan tersebut sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Rafi digambarkan memperoleh juara pertama dalam lomba melukis di sekolahnya. Properti sertifikat merepresentasikan keberhasilan ambisi karakter pada aspek psikologis. Pemilihan warna dan desain pada Gambar 4.11 disesuaikan dengan tema perlombaan, yaitu melukis.

5. SIMPULAN

Penulis yang berperan sebagai *Production Designer* memiliki tanggung jawab dalam merancang dan menerapkan elemen visual pada film pendek *Ruang Keluarga*. Film pendek ini menceritakan kisah Rafi seorang remaja SMP yang mengikuti lomba melukis bertemakan keluarga dari sekolahnya. Rafi membuat lukisan bertemakan keluarga disaat kondisi keluarganya sendiri telah hancur. Penulis berperan untuk menciptakan elemen visual melalui *set* dan properti dari kamar Rafi. Kemudian penulis membuat rancangan dan menerapkannya berdasarkan 3D *Character* tokoh utama Rafi yang meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

Kesimpulannya dari proses perancangan *set* dan kamar Rafi dapat dirancang dengan sederhana, minim dekorasi, dan didominasi oleh properti gambar. Properti-properti tersebut yang menggambarkan latar belakang sosiologinya sebagai pelajar SMP, kelas menengah keatas dan hobi menggambar, serta sifat fisiologinya yang tertutup dan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar. Secara psikologis, perancangan *set* dan properti utama yaitu, gambar dan lukisan hasil tangan Rafi, menjadi simbol ekspresi emosional dan pelarian dari konflik keluarga. Pemilihan ukuran kamar Rafi yang menggambarkan kondisi psikologinya yang sensitif dan pendiam namun, ambisius. Dengan demikian, *set* dan properti kamar Rafi dapat merepresentasikan latar belakang dan kondisi Rafi secara emosional dan memperkuat visual film.

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

6. DAFTAR PUSTAKA

- Al Hafiz, A., & Pratama, F. M. (2025). Analisis *mise-en-scene* pada film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* sutradara Sunil Soraya. JPPS, 1(1), 14–27. <https://doi.org/10.62710/jpss.xxix>
- Barnwell, J. (2022). *Production design & the cinematic home*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-90449-4>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art: an Introduction, Thirteenth Edition (13th ed.)*. McGraw Hill LLC.
- Cahya, B. A., & Sanjaya, W. (2024). Analisis perubahan watak karakter berdasarkan struktur cerita lima babak dalam film *Yuni*. SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual, 2(2), 32–46. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.4011>
- Egri, L. (1960). *The art of dramatic writing*. Simon & Schuster.
- Hart, E. (2020). *The prop building guidebook*. Taylor & Francis.
- Lephen, Purwanto (2025). *Mengkreasi Teks Drama (TIK) Melalui Konsepsi Lajos Egri: Persoalan Teori, Metode dan Evaluasi*. Jurnal kajian, sastra, teater dan sinema.
- Pegiyanti, Ni Kadek Sruja., Darmawan, I Dewa Made., & Payuyasa, I Nyoman. (2022). Penerapan setting properti dengan konsep realis pada film fiksi “Kambing Hitam”. Jurnal CALACCITRA.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka.
- Sentana, I. K. A. C., Darmawan, I. D. M., & Payuyasa, I. N. (2023). Penerapan setting properti dengan konsep realis pada film fiksi “Kambing Hitam”. CALACCITRA: Jurnal Film dan Televisi, 3(1), 84–94. <https://doi.org/10.59997/cc.v3i1.2257>

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



Page 1 of 23 - Cover Page

Submission ID: trnoid::1:3434349496

UMN Libtii FILM 14

PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER RAFI DALAM FILM RUANG ...

RUSYDA INAYATI ARHAM
 2025 GANJIL - SKRIPSI FILM
 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID
trnoid::1:3434349496

Submission Date
Dec 5, 2025, 3:47 PM GMT+7

Download Date
Dec 5, 2025, 3:49 PM GMT+7

File Name
0000070422_Rusyda_Inayati_Arham_Skripsi_15_.pdf

File Size
7.9 MB

20 Pages
3,546 Words
22,096 Characters



Page 1 of 23 - Cover Page

Submission ID: trnoid::1:3434349496

N U S A N T A R A




5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report




- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 5%  Internet sources
 - 1%  Publications
 - 0%  Submitted works (Student Papers)
-

N U S A N T A R A

Top Sources

5%  Internet sources
1%  Publications
0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	3%
2	Internet	repository.unhas.ac.id	<1%
3	Internet	es.scribd.com	<1%
4	Publication	Fajar Adhi Kurniawan, Tsania Firda Ayu Safitri. "Analisis Konten Film "Mak Cepluk..."	<1%
5	Internet	aceh.tribunnews.com	<1%
6	Internet	masfaj.wordpress.com	<1%
7	Internet	www.scribd.com	<1%
8	Internet	rosianaindravati.blogspot.com	<1%
9	Internet	repository.ub.ac.id	<1%

N U S A N T A R A

LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : RUSYDA INAYATI ARHAM
NIM : 00000070422
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	19 September 2025	10:00	Perubahan judul skripsi	17 Oktober 2025 14:40
2	16 Oktober 2025	11:00	Bimbingan Bab 1 dan 2	28 November 2025 8:22
3	24 Oktober 2025	15:00	Revisi penulisan bab 1 dan 2	28 November 2025 8:22
4	11 November 2025	13:27	revisi bab 1 & 2 penulisan dan bab 3	05 Desember 2025 8:5
5	28 November 2025	09:21	Revis bab 3 deskripsi karya dan bab 4 penulisan hasil karya	05 Desember 2025 8:5
6	10 Oktober 2025	15:35	Progress skripsi bab 1	05 Desember 2025 14:24
7	02 September 2025	10:00	Bimbingan pertama membahas judul dan konsep	05 Desember 2025 14:24
8	05 Desember 2025	08:00	Bimbingan bab 4 dan 5	05 Desember 2025 14:24

LAMPIRAN C KS1

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Rusyda Inayati Arham
NIM	00000070422
PRODI	Film & Animasi
ANGKATAN	2022
EMAIL	rusyda.inayati@student.umn.ac.id
ALAMAT	Jln. Garuda Kencana Loka sektor 12.3, BSD, Tangerang Selatan
NO. TELP / HP	081901109423
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: *(Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)*

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

Rusyda Inayati

LAMPIRAN D KS2

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	KARIKOR PRODUCTION	
JENIS ANIMASI / FILM	Film Short Fiction (Film Pendek)	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000064882	Jason Louis Anthony	Strategi Produser dalam Pencarian Sponsorship pada Produksi Film Ruang Keluarga (2025)
00000075379	David Walada Al Fath	Penerapan Blocking Karakter Rafi Untuk Menyampaikan Rasa Ditinggalkan Dalam Film Ruang Keluarga.
000000077067	Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma	Penerapan Teknik Anempathetic sebagai Representasi Trauma Masa Lalu Karakter Rafi Dalam Film Ruang Keluarga.
00000075521	Vildan Prabaswara Anandanto	Penerapan Low Key Sebagai Penggambaran Kesepian Dalam Film Pendek Ruang Keluarga (2025)
00000069529	Chadrick Raymond	Penerapan Montase Metrik Untuk Menunjukkan Kebahagiaan Rafi Pada Adegan Klimaks Film <i>Ruang Keluarga</i> (2025)
00000070422	Rusyda Inayati Arham	Perancangan Dan Penerapan Set Dan Properti Untuk Menggambarkan 3D Karakter Rafi Dalam Film Ruang Keluarga (2025)

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,



(Jason Louis A)



(David Walada A.)



(Vildan Prabaswara A.)



(Rusyda Inayati)



(Chadrick Raymond)



(Ahmad Riza Arrafi A.)

N U S A N T A R A

LAMPIRAN E KS4

KS 4: PERMOHONAN IZIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Ruang Keluarga (2025)

Tipe Karya : Short Film

Anggota kelompok:



No.	Nama Lengkap	Job Role
1	David Walada Al Fath	Director, Script Writer
2	Chadrick Raymond	Editor, PM
3	Jason Louis Anthony	Produser, Ad
4	Rusyda Inayati Arham	Production Designer
5	Vildan Prabaswara Anandanto	DOP
6	Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma	Sound Designer
7		


Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:


Hari, Tanggal : Sabtu 18 Oktober & Minggu 19 Oktober 2025

Lokasi : Jl. Sawo Griya Kencana II, Meruyung, Kec. Limo, Kota Depok, Jawa Barat 16514

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Ika Angela, S.Sn., M.Sn.	Produser	 17-10-2025
2	Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom	Penyutradaraan	

 Digitally signed
by Jason
Obadiah
Date: 2025.10.17
16:49:33 +07'00'

 Date:
2025.10.17
13:48:06
+07'00'

N U S A N T A R A