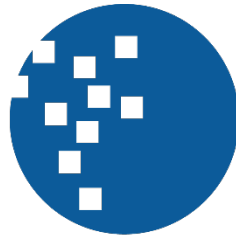


**PERANCANGAN DAN PENERAPAN SET DAN PROPERTI
UNTUK MENGGAMBARAKAN 3D KARAKTER RAFI DALAM
FILM “*RUANG KELUARGA*” (2025)**



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)

UMN
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)

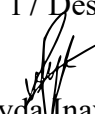
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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

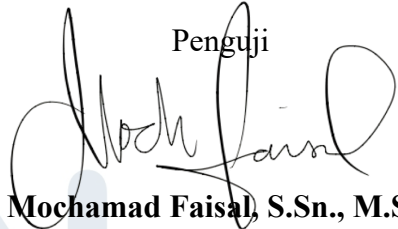
Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

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

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).

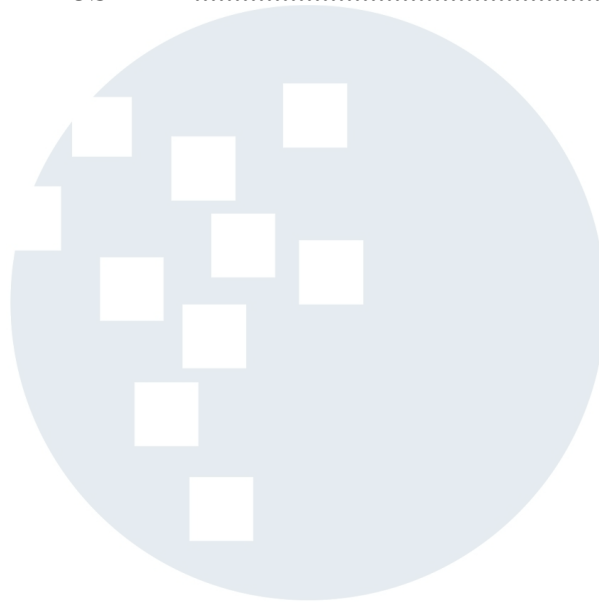
Keywords: *3D Character, Set, Property, Family*



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

