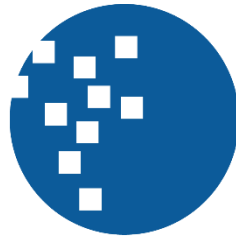


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Emma Lestari
00000068066**

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR**



SKRIPSI

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

**Emma Lestari
00000068066**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Emma Lestari

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068066

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK Mendukung *THREE-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR

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, 22 Desember 2025

*materai



(Emma Lestari)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Emma Lestari
NIM : 00000068066
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK
MENDUKUNG *THREE-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM FILM
ANIMASI PENDEK 7,6 SR

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, 17 Desember 2025



(Emma Lestari)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR

Oleh

Nama : Emma Lestari
NIM : 00000068066
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim.

8143768669230303

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

7140769670230403

Pembimbing

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

6550771672230253

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emma Lestari
NIM : 00000068066
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK
MENDUKUNG *THREE-DIMENSIONAL*
CHARACTER DALAM FILM ANIMASI PENDEK
7,6 SR

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, 19 Desember 2025


(Emma Lestari)

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya Skripsi Tugas Akhir ini dengan judul: “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG *THREE-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR“ dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn.) Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, Skripsi Tugas Akhir ini akan sangat sulit untuk dapat selesai dengan tepat waktu tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang nilainya tak terhingga.

Oleh karena itu, penulis 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Pembimbing karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya karya tugas akhir ini.
6. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada MAZI Production selaku rekan dan teman dalam pengerjaan pembuatan film animasi pendek 7,6 SR (2025).

10. Justin Gouw, selaku penyemangat hidup dan rekan yang memberikan dukungan moral, mental, ketenangan, dan juga dorongan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Arifah Salma Shabira, selaku teman dan rekan yang telah membantu memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Felicia Chai, selaku teman dan rekan yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk memberikan inspirasi dan mendapatkan wawasan.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Emma Lestari)



PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG *THREE-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM FILM ANIMASI PENDEK *7,6 SR*

(Emma Lestari)

ABSTRAK

Peringatan bencana gempa *megathrust* semakin marak. Penulis sebagai *environment designer* terinspirasi atas berita-berita peringatan gempa untuk memproduksi film animasi pendek berjudul *7,6 SR* (2025). Animasi *7,6 SR* (2025) ini menceritakan mengenai sebuah kisah kejadian tragedi gempa yang menimpa tokoh anak perempuan bernama Mayra bersama dengan ibunya. Untuk menciptakan dunia yang dapat menggambarkan latar tragedi gempa tersebut dengan baik, maka penulis melakukan perancangan *environment* sesuai dengan *three-dimensional character* tokoh Ibu dan Mayra. *Environment design* merupakan sebuah perancangan ruang dunia sebagai tempat tinggal untuk kehidupan seorang tokoh dalam cerita. Selain sebagai ruang latar bagi tokoh, *environment design* juga menjadi gambaran pendukung untuk menyampaikan *three-dimensional character* dari tokoh. *Three-dimensional character* yang dimaksud di sini terbagi menjadi tiga aspek, yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Pada penulisan ini, penulis memiliki tujuan untuk membahas proses perancangan *environment* bagian interior saja, sehingga hanya akan berfokus pada pembahasan perancangan ruang keluarga dan ruang dapur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan studi literatur dan observasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Kesimpulan dari penulisan yang penulis dapatkan, yaitu perancangan *environment*, terutama desain interior yang meliputi pertimbangan warna dan aspek budaya lokal dapat mendukung *three-dimensional character* pada tokoh yang hidup di dalam dunia *environment* tersebut.

Kata kunci: *environment*, *three-dimensional character*, interior, *7,6 SR* (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ENVIRONMENT DESIGN TO SUPPORT THREE-DIMENSIONAL CHARACTERS IN THE SHORT-ANIMATED FILM 7.6 SR

(Emma Lestari)

ABSTRACT

Warnings of megathrust earthquakes are becoming increasingly common. The author, as an environmental designer, was inspired by earthquake warning news reports to produce a short-animated film entitled 7.6 SR (2025). The animation 7.6 SR (2025) tells the story of a tragic earthquake that befalls a young girl named Mayra and her mother. To create a world that can effectively depict the backdrop of the earthquake tragedy, the author designed the environment in accordance with the three-dimensional characters of the mother and Mayra. Environmental design is the planning of a world as a place of residence for the characters in the story. In addition to serving as a backdrop for the characters, environmental design also functions as a supporting element to convey the three-dimensional character of the characters. The three-dimensional character referred to here is divided into three aspects: physiology, psychology, and sociology. In this paper, the author aims to discuss the process of designing the interior environment, so it will focus solely on the design of the living room and kitchen. In this study, the author uses a qualitative research method with literature study and observation as data collection techniques. This paper concludes that environmental design, especially interior design that includes consideration of color and local cultural aspects, can support the three-dimensional character of the people living in that environment.

Keywords: *environment, three-dimensional character, interior, 7,6 SR (2025)*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

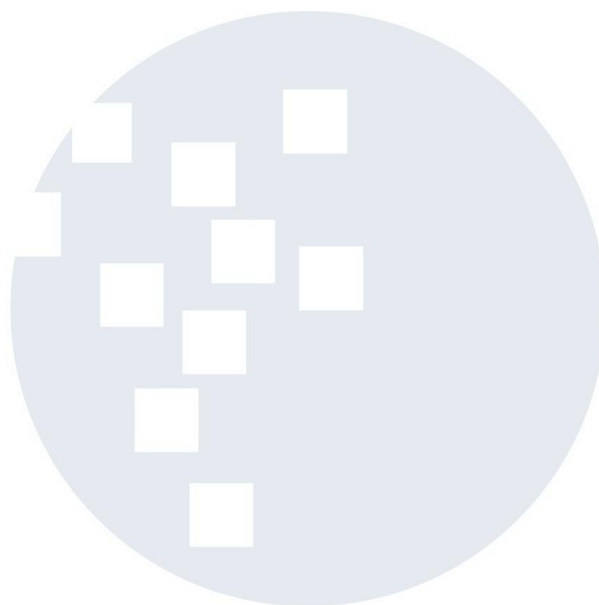
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	 1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
 2. LANDASAN PENCIPTAAN	 3
2.1 <i>ENVIRONMENT</i>	3
2.2 <i>INTERIOR DESIGN</i>	3
2.3 <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	4
2.3.1 <i>Physiology</i>	4
2.3.2 <i>Psychology</i>	4
2.3.3 <i>Sociology</i>	5
2.4 AKULTURASI BUDAYA <i>CHINESE</i> DAN MINANG (PADANG)..	5
2.5 WARNA	6
2.6 <i>FENG SHUI</i>	7

3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	8
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	8
3.2.1. Deskripsi Karya.....	8
3.2.2. Konsep Karya.....	9
3.2.3. Tahapan Kerja	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1. HASIL KARYA	22
4.2. PEMBAHASAN.....	24
4.2.1. Analisis Hasil Rancangan Ruang Keluarga	25
4.2.2. Analisis Hasil Rancangan Ruang Dapur.....	33
5. SIMPULAN	39
6. DAFTAR PUSTAKA.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.....	22
Tabel 4.2. Analisis Ruang Keluarga. Dokumentasi pribadi.....	25
Tabel 4.3. Analisis Ruang Dapur. Dokumentasi pribadi.	33



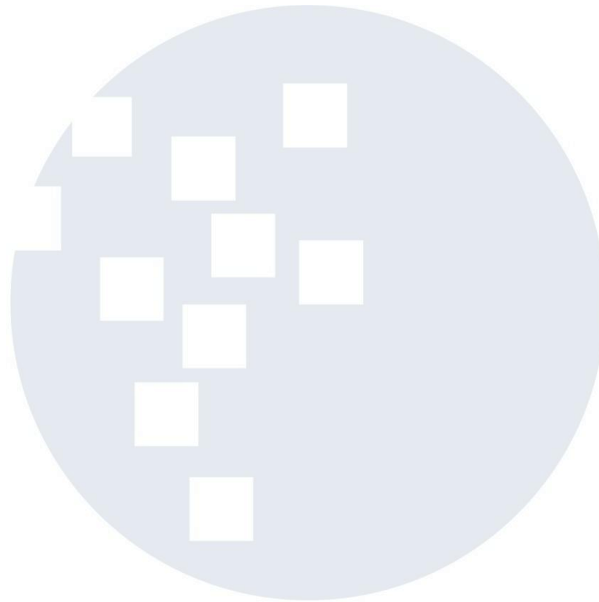
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi keseluruhan suasana	9
Gambar 3.2 Referensi visual untuk scene 2 buku cerita	10
Gambar 3.3 Referensi art style tekstur 3D	10
Gambar 3.4 Bagan tahapan kerja environment	11
Gambar 3.5 Three-dimensional character Ibu.....	13
Gambar 3.6 Three-dimensional character Mayra.....	13
Gambar 3.7 Moodboard awal keseluruhan environment	15
Gambar 3.8 Moodboard interior ruang keluarga.....	15
Gambar 3. 9 Moodboard interior ruang dapur	16
Gambar 3.10 Dokumentasi kejadian gempa di Padang	16
Gambar 3.11 Moodboard referensi ruang keluarga dan ruang dapur dalam animasi	17
Gambar 3.12 Denah dan floorplan rumah Ibu dan Mayra	18
Gambar 3.13 Desain environment interior keseluruhan awal rumah Ibu dan Mayra	19
Gambar 3.14 Desain final environment ruang keluarga dan dapur	19
Gambar 3.15 Modelling hingga texturing dan lighting 3D environment background.....	20
Gambar 3.16 Background scene 4 shot 1	21
Gambar 4.1 Referensi bentuk pintu, jendela, ventilasi, dan kusen	26
Gambar 4.2 Moodboard referensi wall scroll poster.....	27
Gambar 4.3 Referensi permainan kucing-kucing	29
Gambar 4.4 Foto Dan Da Dan episode 7	30
Gambar 4.5 Moodboard referensi kalender	30
Gambar 4. 6 Gambar tabung gas “melon”	33
Gambar 4. 7 Referensi guci dan galon	35
Gambar 4.8 Moodboard referensi kulkas	36
Gambar 4.9 Moodboard referensi makanan khas Padang.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	43
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)	48
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	49



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA