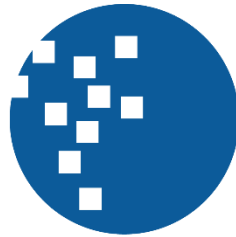


**PERANCANGAN ENVIRONMENT BERDASARKAN 3
DIMENSIONAL TOKOH DALAM FILM HYBRID *GITU***

DOANG? (2025)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Malvis Gabriel Swain
00000071555**

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

**PERANCANGAN ENVIRONMENT BERDASARKAN 3
DIMENSIONAL TOKOH DALAM/FILM HYBRID *GITU***

***DOANG?* (2025)**



SKRIPSI

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

**Malvis Gabriel Swain
00000071555**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Malvis Gabriel Swain

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071555

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

*PERANCANGAN ENVIRONMENT BERDASARKAN 3 DIMENSIONAL TOKOH
DALAM/FILM HYBRID GITU DOANG? (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, 15 Desember 2025



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MGS', is written over the right side of the electronic stamp.

(Malvis Gabriel Swain)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Malvis Gabriel Swain
NIM : 00000071555
Program Studi : Film
Judul Laporan : *PERANCANGAN ENVIRONMENT*

*BERDASARKAN 3 DIMENSIONAL TOKOH DALAM/FILM HYBRID GITU
DOANG? (2025)*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☒ 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, 15 Desember 2025



(Malvis Gabriel Swain)

HALAMAN PENGESAHAN

Karya penciptaan dengan judul
PERANCANGAN ENVIRONMENT BERDASARKAN 3 DIMENSIONAL TOKOH
DALAM/FILM HYBRID GITU DOANG? (2025)

Oleh

Nama : Malvis Gabriel Swain
NIM : 00000071555
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

**Jessica
Laurencia**
Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2026.01.07
15:59:15 +07'00'

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

6550771672230253

Penguji

Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date: 2026.01.07
13:17:15 +07'00'

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

3160750651130143

Pembimbing

Muhammad Cahya Mulya Daulay,

S.Sn., M.Ds.,

9363756657137073

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Malvis Gabriel Swain

NIM : 00000071555

Program Studi : Film

Jenjang : D3/S1/S2

Judul Karya Ilmiah : *PERANCANGAN ENVIRONMENT*

BERDASARKAN 3 DIMENSIONAL TOKOH DALAM/FILM HYBRID GITU

DOANG? (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, 15 Desember 2025


(Malvis Gabriel Swain)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan skripsi sebagai syarat kelulusan dan mencapai gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara. Saya hanya dapat menyelesaikan karya tulisan ini dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

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.Ds., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., 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.
8. Anggota Venera Visions yang sudah bekerja sama untuk menyelesaikan film *hybrid Gitu Doang?*

semoga karya ilmiah ini dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan untuk pembaca.

Tangerang, 5 Desember 2025



Malvis Gabriel Swain

PERANCANGAN ENVIRONMENT BERDASARKAN 3 DIMENSIONAL TOKOH DALAM/FILM HYBRID *GITU DOANG?* (2025)

Malvis Gabriel Swain

ABSTRAK

Film merupakan medium bercerita yang memanfaatkan visual untuk menyampaikan emosi dan pesan, dimana film biasanya terbagi menjadi dua, yaitu film animasi dan *live action*. Penelitian ini ingin mempelajari Bagaimana 3 dimensional kepribadian tokoh dapat digambarkan melalui desain visual *environment* tempat tinggal Robotron dan Tirek? Dan bertujuan untuk merancang bagaimana sebuah desain visual *environment* dapat menggambarkan 3 dimensional tokoh. Penulis dalam pembuatan desain *environement* menggunakan teori utama *mise en scene* dan teori pendukung teori warna dan 3 dimensional tokoh Egri Lajos. Metode penelitian yang akan digunakan penulis adalah kualitatif dengan pengumpulan data bersifat observatif. Film *Gitu Doang?* adalah karya dari Venera Visions yang dibuat untuk kepentingan tugas akhir. Film ini merupakan sebuah film *hybrid* drama *slice of life*, *Gitu Doang?* Memiliki tema cerita yang mengeksplorasi pengembangan kognitif pada anak-anak dalam interaksi satu dengan lainnya. Menceritakan tentang seorang anak bernama Dennis dan Eric yang baru berkenalan sejak Eric menjadi tetangga baru Dennis. Penulis menggunakan gambar *background* dari setting dunia Robotron untuk menampilkan bentuk visual yang telah diterjemahkan dari kepribadian Dennis, penulis juga menggunakan adegan dari dunia Tirek. Perancangan desain *environment* tokoh animasi Robotron dan Tirek pada film *Gitu Doang?* dibuat dengan menerjemahkan 3 dimensional tokoh Eric dan Dennis.

Kata kunci: *environment design*, *mise en scene*, terjemahan, penggambaran

ENVIRONMENT DESIGN BASED ON THE THREE-DIMENSIONAL CHARACTER IN A HYBRID FILM GITU DOANG? (2025)

Malvis Gabriel Swain

ABSTRACT

Film is a storytelling medium that utilizes visuals to convey emotions and messages, in which films are usually divided into two types, namely animated films and live-action films. This research aims to study how the three-dimensional personality of characters can be depicted through the visual design of the living environments of Robotron and Tirek, and aims to design how a visual environment design can depict three-dimensional characters. In creating the environment design, the author uses mise-en-scène theory as the main theory and supporting theories of color theory and the three-dimensional character theory by Egri Lajos. The research method used by the author is qualitative, with observational data collection. Gitu Doang? is a film by Venera Visions created for the purpose of a final project. This film is a hybrid drama slice-of-life film. Gitu Doang? has a story theme that explores cognitive development in children in their interactions with one another. It tells the story of a child named Dennis and Eric who have just met since Eric became Dennis's new neighbor. The author uses background images from the setting of the world of Robotron to present visual forms that have been translated from Dennis's personality, and the author also uses scenes from the world of Tirek. The design of the animated character environments of Robotron and Tirek in the film Gitu Doang? is created by translating the three-dimensional characters of Eric and Dennis.

Keywords: *environment design, mise en scene, translation, depiction*

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.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 <i>Environment</i>	3
2.2 <i>Mise En Scene</i>	3
2.2.1 <i>Setting</i>	4
2.2.2 <i>Lighting</i>	5
2.3 <i>Three Dimensional Character</i>	8
2.3.1 Fisiologi	8
2.3.2 Psikologis	9
2.3.3 Sosiologis	9
2.4 Warna dan Psikologi Warna	10

2.4.1	Psikologi Warna	11
3.	METODE PENCIPTAAN	12
3.1.	METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	12
3.2.	OBJEK PENCIPTAAN.....	12
3.2.1.	Konsep Karya	12
3.3.	TAHAPAN KERJA	15
3.3.1.	Pra Produksi	16
3.3.2.	Produksi	51
3.3.3.	Pasca Produksi.....	52
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1.	HASIL KARYA DUNIA ROBOTRON	53
4.1.1.	Penerapan Visual Dennis	53
4.1.2.	Pembahasan	54
4.2.	HASIL KARYA DUNIA TIREK	56
4.2.1.	Penerapan Visual Eric.....	56
4.2.2.	Pembahasan	57
5.	SIMPULAN	59
6.	DAFTAR PUSTAKA	60
	LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	64
	LAMPIRAN B Form bimbingan	66
	LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Fisiologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.	28
Tabel 3.2. Sosiologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	28
Tabel 3.3. Psikologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	29
Tabel 3.4. Fisiologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.	30
Tabel 3.5. Sosiologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.	31
Tabel 3.6. Psikologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.	32
Tabel 3.7. Tabel analisis dan translasi Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.	33
Tabel 3.8. Tabel analisis dan translasi Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi....	38
Tabel 4.1. Pemaparan pengaplikasian hasil terjemahan ke dalam desain. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	53
Tabel 4.2. Pemaparan pengaplikasian hasil terjemahan ke dalam desain. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Georges Melies “Star-Film” studio. Diadaptasi dari Bordwell, Thompson, & Smith (2019, hlm. 114).	4
Gambar 2.2. Adegan awal pada film Wendy & Lucy (2008). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson, & Smith (2019, hlm. 115).	5
Gambar 2.3. Contoh Hard Light dari film Aparajito (1956). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.126).	6
Gambar 2.4. Contoh Soft Light dari film Aparajito (1956). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.126).	6
Gambar 2.5. Contoh Top Light dari film Shanghai Express (1951). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.127).	7
Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja. Diambil dari dokumentasi pribadi.	15
Gambar 3. 2. Potongan adegan Hilda membantu Troll dari film “Hilda”. Diadaptasi dari Coyle (2018).	18
Gambar 3.3. Tv Series Hilda (2018). Diambil dari https://www-vox-com.translate.goog/culture/2019/6/14/18677840/hilda-netflix-review-comics-trollberg?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs&_x_tr_hist=true	19
Gambar 3.4. Tv Series Hilda (2018). Diambil dari https://www.flicks.com.au/tv/hilda-season-1/	21
Gambar 3.5. Kota Astro Boy (2009). Diambil dari https://www.tumblr.com/astroboy-bits-and-pieces/174092490697/building-and-city-design	22
Gambar 3.6. Film Stand by Me Doraemon (2014). Diambil dari https://www.kompasiana.com/toelank07/54f39d097455137b2b6c7c42/review-stand-by-me-bukan-film-terakhir-doraemon-karena-itu-hanya-remake?page=3&page_images=2	23
Gambar 3.7. Film Wall-e (2008). Diambil dari https://www.flicks.com.au/features/why-wall-es-first-nine-minutes-are-pixar-at-its-finest	24

Gambar 3.8. Honda Jazz 2012. Diambil dari https://www.oto.com/mobil-bekas/honda-jazz+2012	25
Gambar 3.9. Tiang Listrik kota Jakarta. Diambil dari https://haijakarta.id/cara-dan-biaya-pemindahan-tiang-listrik-pln-di-jakarta-begini-prosedurnya/	25
Gambar 3.10. Salah satu adegan dalam film Astro Boy (2009). Diambil dari https://www.liputan6.com/showbiz/read/2171506/astro-boy-bakal-diperankan-seorang-aktor-di-film-mendatang	27
Gambar 3.11. Moodboard Konsep Pertama. Sumber: Dokumentasi Pribadi...	44
Gambar 3.12. Sketsa konsep pertama dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	44
Gambar 3.13. Konsep mood board kedua. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	45
Gambar 3.14. Konsep desain bangunan pada kota. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	46
Gambar 3.15. Sketsa konsep kedua dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	46
Gambar 3.16. Grayscale konsep kedua dunia Robotron. Dokumentasi Pribadi.	47
Gambar 3.17. Hasil konsep kedua dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	48
<i>Gambar 3.18. Konsep moodboard Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....</i>	<i>49</i>
Gambar 3.19. Sketsa konsep environment Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	49
<i>Gambar 3.20. Hasil konsep environment Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.</i>	<i>50</i>
Gambar 3.21. Model dunia Tirek dan Robotron. Sumber: Dokumentasi pribadi.	51
Gambar 3.22. Tekstur dunia Tirek dan Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	64
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)...	66
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	67

