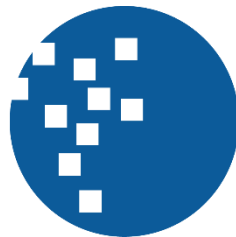


**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK
MENGGAMBARKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM
*“DERITA PENUNGGU RUMAH”***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**MICHAEL KUSUMA
00000055682**

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

**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK
MENGGAMBARKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM
*“DERITA PENUNGGU RUMAH”***



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

MICHAEL KUSUMA
00000055682

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Kusuma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055682

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK MENGGAMBARAKAN
KONFLIK BATIN DALAM FILM “DERITA PENUNGGU RUMAH”

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, 09 Januari 2026



(Michael Kusuma)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Kusuma

NIM : 00000055682

Program Studi : Film

Judul Laporan : PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK
MENGGAMBARAKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM DERITA
PENUNGGU RUMAH

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

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis 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) Mengakui 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, 09 Januari 2026



Michael Kusuma

HALAMAN PENGESAHAN

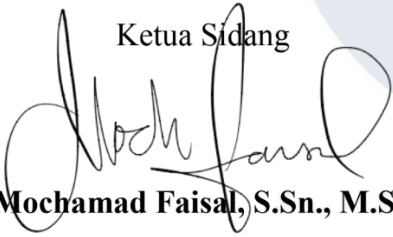
Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK
MENGGAMBARAKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM “DERITA
PENUNGGU RUMAH”

Oleh

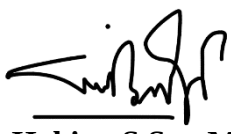
Nama : Michael Kusuma
NIM : 00000055682
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


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

Pembimbing


Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si
2461760661230152

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.DS., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Kusuma
NIM : 00000055682
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SET DAN PROPERTI
UNTUK MENGGAMBARAKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM
“DERITA PENUNGGU RUMAH”

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, 09 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Michael Kusuma)

* 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

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **“Perancangan Set dan Properti Untuk Menggambarkan Konflik Batin dalam Film *Derita Penunggu Rumah*”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

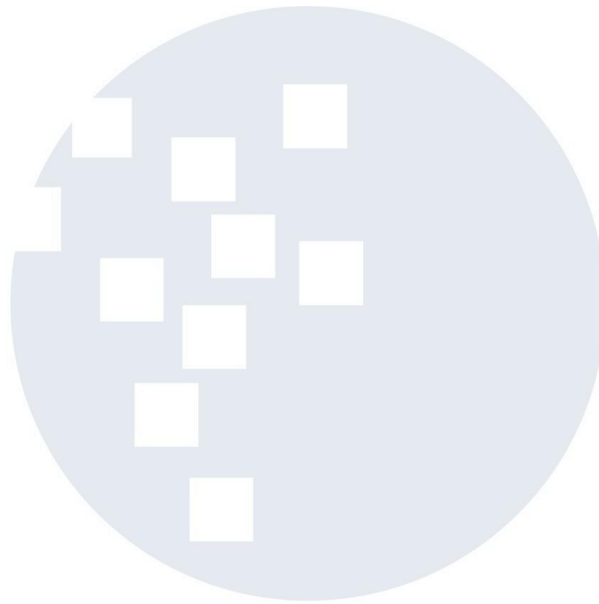
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara
4. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Mochamad Faisal, S.Sn., 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.
8. Semua *Crew Studio* Ngakak Ngebut dan teman-teman *Crew External*, yang telah membantu secara baik dari tahap pra-produksi hingga produksi film pendek *Derita Penunggu Rumah*.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 09 Januari 2026



(Michael Kusuma)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI UNTUK
MENGGAMBARKAN KONFLIK BATIN DALAM FILM
“DERITA PENUNGGU RUMAH”**

Michael Kusuma

ABSTRAK

Set dan properti memiliki peran penting dalam membangun makna naratif dan emosional dalam film. Penelitian ini berfokus pada perancangan set ruang tamu dan properti *music box* dalam film pendek *Derita Penunggu Rumah* sebagai representasi konflik emosi batin karakter utama, Nina. Tujuan penelitian ini adalah memahami bagaimana elemen *mise-en-scène* digunakan untuk menggambarkan kondisi psikologis tokoh melalui simbol visual. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur dan observasi karya. Hasil menunjukkan bahwa ruang tamu dengan suasana redup, warna kusam, dan elemen seperti jendela tertutup serta lukisan miring merepresentasikan keterasingan Nina, sementara *music box* menjadi simbol kenangan dan harapan yang memperdalam konflik batinnya. Kesimpulannya, desain produksi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung visual, tetapi juga sebagai medium ekspresif untuk menerjemahkan emosi karakter secara simbolik dan mendalam.

Kata kunci: *Derita Penunggu Rumah, Production Designer, Mise en scène, Properti*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGN OF THE SET AND PROPERTY TO DEPICT THE
INNER CONFLICT IN THE FILM "DERITA PENUNGGU
RUMAH"***

Michael Kusuma

ABSTRACT

Set design and properties play a significant role in constructing narrative and emotional meaning in film. This study focuses on the design of the living room set and the music box property in the short film Derita Penunggu Rumah as a representation of the inner emotional conflict of the main character, Nina. The purpose of this research is to understand how mise-en-scène elements can be used to visualize the character's psychological condition through symbolic visuals. This research applies a qualitative approach through literature studies and artistic observation. The results show that the living room's dim atmosphere, faded colors, and elements such as boarded windows and tilted paintings represent Nina's isolation, while the music box symbolizes memories and hope that deepen her inner struggle. In conclusion, production design functions not only as a visual support but also as an expressive medium that translates emotional depth into symbolic and meaningful imagery.

Keywords: *Derita Penunggu Rumah, Production Designer, Mise en scène, Properties*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

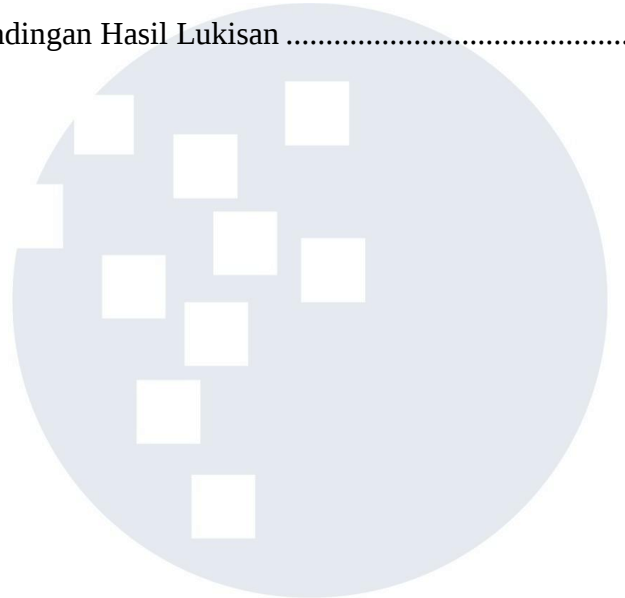
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 <i>MISE-EN-SCENE</i>	3
2.1.1 <i>Setting</i>	3
2.1.2 Properti	5
2.1.2.1 Properti Personal	5
2.1.2.2 Properti Set	5
2.1.2.3 <i>Trim Props</i>	5
2.1.3 <i>Set Dressing</i>	5
2.1.4 <i>Costume and Makeup</i>	6

2.1.5 <i>Lighting</i>	6
2.1.6 <i>Acting</i>	7
2.2. KONFLIK.....	7
2.2.1 Konflik Internal	7
2.2.2 Konflik Eksternal.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	8
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	9
3.3. TAHAPAN KERJA.....	10
3.3.1 Praproduksi.....	10
3.3.2 Produksi	13
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1. HASIL KARYA	16
4.1.1 Ruang Tamu	16
4.1.2 Properti <i>Music Box</i>	18
4.2. PEMBAHASAN.....	19
5. SIMPULAN	23
6. DAFTAR PUSTAKA.....	24

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penggambaran Konflik Batin Nina Pada Set Ruang Tamu	18
Tabel 4.2 Penggambaran Konflik Batin Nina Pada Properti Music Box.....	19
Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Jendela	19
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Lantai Ruangan.....	20
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Lukisan	21



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

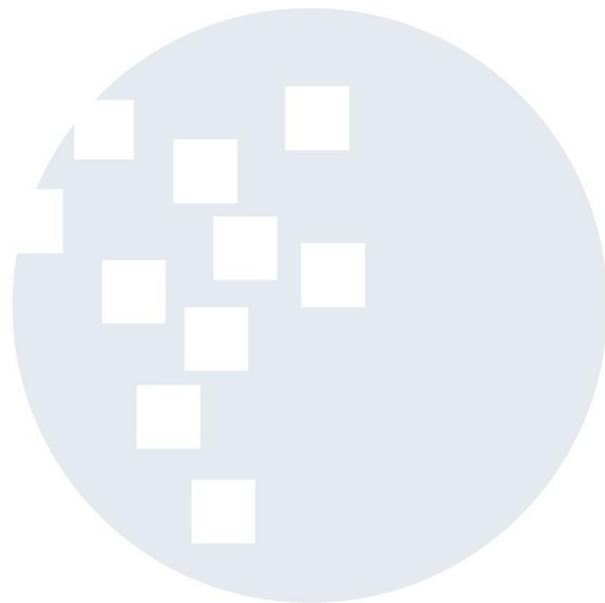
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar <i>Setting</i>	4
Gambar 3. 1 Annie Menghancurkan Miniatur.....	9
Gambar 3. 2 Referensi Set	11
Gambar 3. 3 <i>Art Breakdown</i>	12
Gambar 3. 4 <i>Recce</i> Bersama Tim.....	12
Gambar 3. 5 Hasil 3D Set Ruang Tamu.....	13
Gambar 3. 6 Hasil Pembuatan Set Ruang Tamu.....	14
Gambar 3. 7 Hasil <i>Makeup</i> dan <i>Wardrobe</i>	15
Gambar 3. 8 Skema Kerja <i>Art Director</i>	15
Gambar 4. 1 <i>Behind The Scene</i>	22



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	25
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	26
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	28



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA