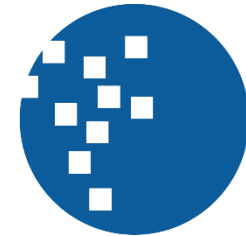


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
NARASI DALAM *MUSIC VIDEO* “DANGEROUS CIRCLE”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Callista Ariella Ginata
00000068974**

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

2025

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
NARASI DALAM *MUSIC VIDEO* “DANGEROUS CIRCLE”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

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

**Callista Ariella Ginata
00000068974**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Callista Ariella Ginata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068974

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG NARASI DALAM *MUSIC VIDEO* “DANGEROUS CIRCLE”

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, 17 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Callista Ariella Ginata

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Callista Ariella Ginata
NIM : 00000068974
Program Studi : Film dan Animasi
Judul Laporan : Perancangan *Environment* untuk Mendukung
Narasi dalam *Music Video* “Dangerous Circle”

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 mencantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025



Callista Ariella Ginata

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Ilmiah dengan judul

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG
NARASI DALAM *MUSIC VIDEO* “DANGEROUS CIRCLE”**

Oleh

Nama : Callista Ariella Ginata

NIM : 00000068974

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu 17 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

7140769670230403

Penguji



Digitally signed by
Firdyanza Pramono
Date: 2026.01.08
20:07:58 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.

8155766667130303

Pembimbing

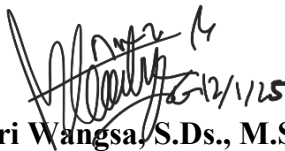
**Jessica
Laurencia**

Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2026.01.06
16:08:47+07'00'

Jessica Laurencia, S.Sn., MDs

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 : Callista Ariella Ginata
NIM : 00000068974
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah :
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENDUKUNG NARASI
DALAM *MUSIC VIDEO* "DANGEROUS CIRCLE"

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, 17 Desember 2025


(Callista Ariella Ginata)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan dengan judul Perancangan *Environment* untuk Mendukung Narasi dalam *Music Video Dangerous Circle* yang dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan gelar Sarjana Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa bantuan dan dukungan dari pembimbing selama pembuatan tugas akhir ini, penulis tidak akan mungkin selesai. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., 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. Band Iconic Tourist yang telah bersedia untuk kolaborasi dengan menggunakan lagunya *Dangerous Circle*.
9. Kedua rekan dalam HiuGo yang telah bekerja keras menyelesaikan karya ini sebagai tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi pembaca sebagai sumber informasi untuk kedepannya.

Tangerang, 5 Desember 2025



Callista Ariella Ginata

PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENDUKUNG NARASI DALAM MUSIC VIDEO “DANGEROUS CIRCLE”

(Callista Ariella Ginata)

ABSTRAK

Toxic friend merupakan suatu kejadian yang cukup sering terjadi, namun tidak banyak ditunjukkan dalam musik. *Music Video* animasi “Dangerous Circle” menceritakan tentang *toxic friend group*. Dalam sebuah MV, pentingnya juga peran *environment*. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk membuat *environment* yang tidak hanya cocok dengan narasi dalam MV, namun juga bisa mendukungnya. Penulis mengumpulkan data penelitian dengan cara observasi, analisis visual, dan juga studi literatur, dimana penulis menganalisis beberapa film animasi dengan konsep serupa, seperti *Bojack Horseman*. Penulis juga menggunakan teori-teori seperti *Environment Psychology*, *Mise-en-scène*, dan juga Warna dan Metafora agar bisa menciptakan *environment* yang memiliki fungsi tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dalam cerita. Penulis menganalisis tentang kombinasi penggunaan *layout*, warna, pencahayaan, dan juga properti dalam *environment*. Hasil dari penelitian ini adalah hasil rancangan *environment* yang mampu mendukung cerita MV yang diterapkan melalui kombinasi warna, cahaya, *interior design*, dan juga properti.

Kata kunci: 2D Music Video, Environment, naratif, *toxic friend groups*



ENVIRONMENT DESIGN TO SUPPORT THE NARRATIVE IN THE MUSIC VIDEO “DANGEROUS CIRCLE”

(Callista Ariella Ginata)

ABSTRACT

Toxic friends is a phenomenon that quite often happens, yet rarely shown in music. Animated Music Video “Dangerous Circle” tells the story of a toxic friend group. In an MV, the environment plays an important role. In this research, the writer aims to design an environment that not only fits with the MV’s narrative, but also indirectly supports it. The writer collected research data by using observation, visual analysis, and also literature study, where the writer analyzed various animated films with similar concepts, such as Bojack Horseman. The writer also used theories such as Environment Psychology, Mise-en-scène, color and metaphors to make an environment that has a specific function according to the needs of the story. The writer analyzed the combination of layout, color, lighting, and also property in the environment. The result of this research is the environment design that supports the MV’s story through the combination of colors, lighting, interior design, and property.

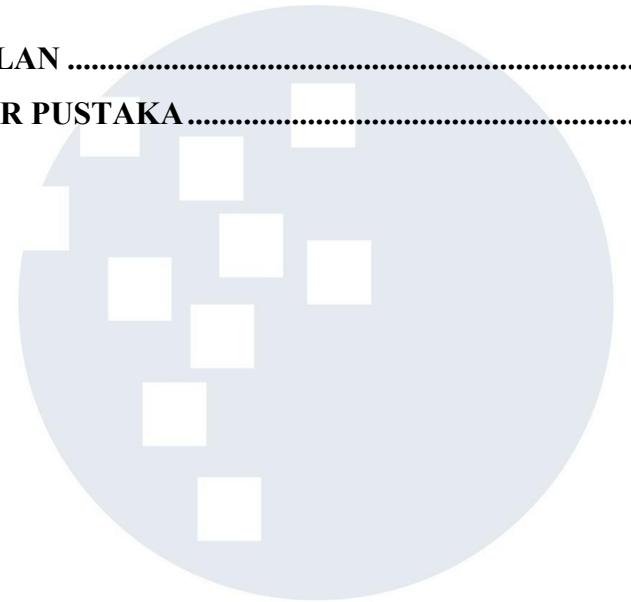
Keywords: 2D Animated Music Video, Environment. Narrative, Toxic friend group



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 (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 METAFORA.....	3
2.2 WARNA.....	3
2.3 <i>ENVIRONMENT PSYCHOLOGY</i>	4
2.4 <i>MISE EN SCÈNE</i>	4
3. LANDASAN PENCIPTAAN	5
3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	5
3.2 OBJEK PENCIPTAAN	5

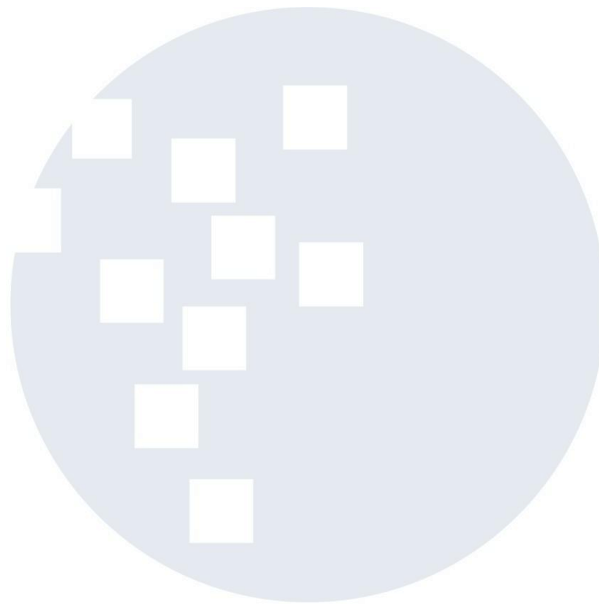
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 HASIL KARYA.....	17
4.2 PEMBAHASAN	18
4.2.1 Interior Klub.....	19
4.2.2 Kamar Kecil Klub	23
5. SIMPULAN	26
6. DAFTAR PUSTAKA.....	27



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.....	17
--	----



UMN

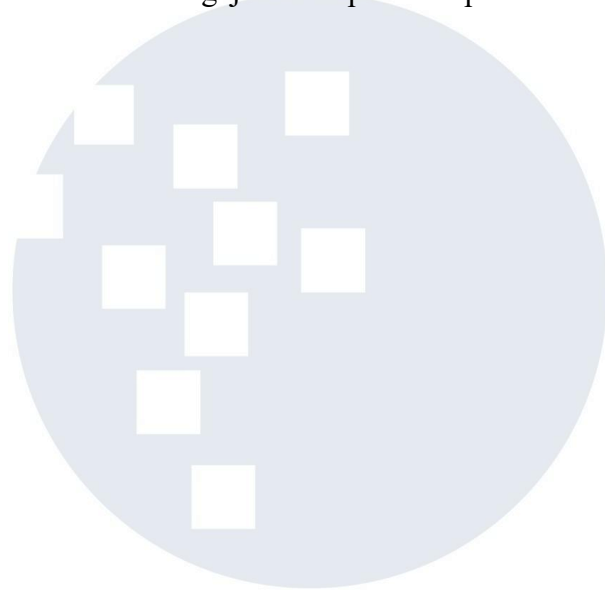
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Anastasia, Arcane, dan Bojack Horseman	7
Gambar 3.2. The 21 Club dan Immigrant	9
Gambar 3.3. Lil Tiger Club dan Restroom Lil Tiger Club	10
Gambar 3.4. Scene dalam Arcane	11
Gambar 3.5. Scene beberapa detik kemudian	12
Gambar 3.6. Scene dalam film Anastasia	12
Gambar 3.7. Scene teater dalam film Anastasia	13
Gambar 3.8. Scene pesta dalam Bojack Horseman.....	13
Gambar 3.9. Sketsa berwarna klub pertama dan referensi Little Tokyo Blok M .	15
Gambar 3.10. Blocking 3D environment pertama	16
Gambar 3.11. Sketsa eksterior klub kedua.....	16
Gambar 3.12. Sketsa kasar interior dan konsep klub kedua	17
Gambar 3.13. Floorplan Lil Tiger Club	18
Gambar 3.14. Blocking 3D klub kedua.....	19
Gambar 3.15. Mockup warna dan pencahayaan klub	19
Gambar 4.1. Interior Club	23
Gambar 4.2. Floorplan Club	25
Gambar 4.3. Sofa Melingkar.....	27
Gambar 4.4. Panggung Club	27
Gambar 4.5. Topeng Tragedi dan Komedi.....	28
Gambar 4.6. Floorplan Kamar Kecil.....	31
Gambar 4.7. Color Wheel	32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin.....	31
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	34
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	35
LAMPIRAN C Form Pengajuan Skripsi Penciptaan	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA