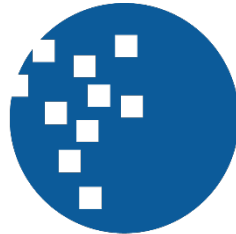


**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET DAN
PROPERTI BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
*GITU DOANG? (2025)***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**La Vonne Timothee
00000071722**

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET DAN
PROPERTI BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
*GITU DOANG? (2025)***



SKRIPSI PENCIPTAAN

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

**La Vonne Timothee
00000071722**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : La Vonne Timothee

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071722

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET DAN PROPERTI
BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM *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, 9 Januari 2026



La Vonne Timothee

La Vonne Timothee

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : La Vonne Timothee
NIM : 00000071722
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET
DAN PROPERTI BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
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, 17 Desember 2025



La Vonne Timothee

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET DAN PROPERTI
BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM *GITU DOANG?* (2025)

Oleh

Nama : La Vonne Timothee
NIM : 00000071722
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025

Pukul 09.00 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

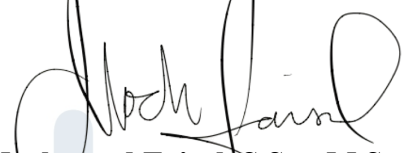
Ketua Sidang



Digitally signed by
Jason Obadiah
Date: 2026.01.06
22:34:16 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
9448763664137002

Penguji



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

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa

Date: 2026.01.07
10:56:17 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : La Vonne Timothee
NIM : 00000071722
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
SET DAN PROPERTI BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
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, 9 Januari 2026



(La Vonne Timothee)

* 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 atas penulisan skripsi berjudul “Perancangan dan Implementasi Set dan Properti Berdasarkan 3D Karakter dalam Film *Gitu Doang?* (2025)” yang dilakukan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar S1 pada jurusan Film Pada Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini, saya mengucapkan terima kasih kepada:

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 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. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., 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.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat kepada pembaca baik secara inspiratif maupun informatif.

Tangerang, 9 Januari 2026



La Vonne Timothee

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SET DAN
PROPERTI BERDASARKAN 3D KARAKTER DALAM FILM
*GITU DOANG? (2025)***

La Vonne Timothee

ABSTRAK

Film fiksi naratif pendek berjudul *Gitu Doang? (2025)* menceritakan tentang konflik dua anak kecil bernama Dennis dan Eric. Kedua anak ini melaksanakan konflik ini melalui gaya bahasa verbal dan juga karakter Robotron dan Tirek yang lahir dari imajinasi kedua anak tersebut yang dilakukan lewat format hybrid. Penulis tesis ini berperan sebagai desainer produksi dalam film tersebut. Sebagai desainer produksi, penulis memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengimplementasi aspek visual dalam film. Untuk itu, 3D karakter dan sifat dari kedua tokoh utama digunakan sebagai dasar perancangan set dan properti dalam film itu sendiri. Melalui ini, *mise en scene* akan memperlihatkan bahwa kedua anak tersebut memiliki skenario yang sangat imajinatif dan berwarna untuk karakter mereka dalam film. Tesis ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana dengan menggunakan dan membedah 3D karakter cerita sebagai dasar dalam merancang set dan properti, desainer produksi dapat berfokus pada bagaimana kedua karakter tersebut direpresentasikan dalam film serta membangun dunia naratif cerita secara keseluruhan.

Kata kunci: Properti, *Setting*, 3D Karakter, Kepribadian, Warna



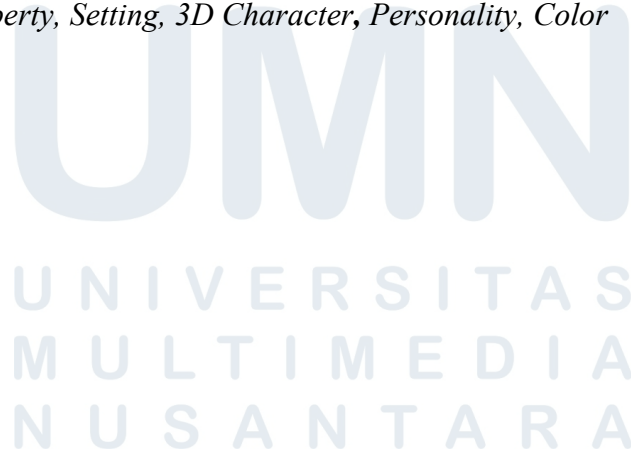
***PLANNING AND IMPLEMENTING SET AND PROPERTY
ACCORDING TO 3D CHARACTER IN FILM GITU DOANG?
(2025)***

La Vonne Timothee

ABSTRACT

The narrative short fiction film titled GITU DOANG? (2025) tells about the conflict of two small children named Dennis and Eric. The conflict is conveyed through language style and characters known as Robotron and Tirek which are born from the imagination of the two children which will be shown through the form of hybrid. The author of this thesis has the role of the production designer in the movie. As the production designer, the author has the responsibility to plan and implement the visual aspects of the film. To do that, the 3D character of the main characters as well as their personalities are used as the basis of designing the set and property within the film itself. Through this, the mise en scene will showcase that both the kids have highly imaginative and colorful scenarios for their characters in the film. This thesis aims to explain how by using and dissecting the 3D character of the story as the basis in designing the sets and property, the production designer is able to focus on how both characters are represented in the film as well as build the narrative world of the story as a whole.

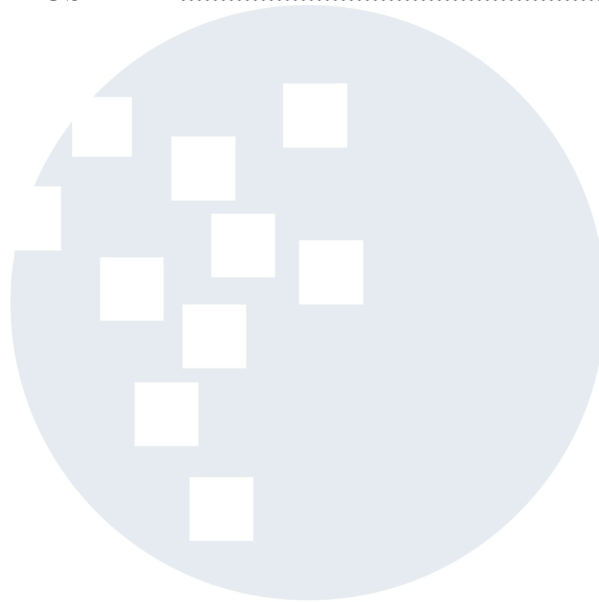
Keywords: Property, Setting, 3D Character, Personality, Color



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
a. RUMUSAN MASALAH.....	2
b. BATASAN MASALAH.....	2
c. TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 <i>SETTING</i> & PROPERTI	3
2.2 3D KARAKTER.....	4
2.3 WARNA	6
2.4 KEPRIBADIAN	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1 DESKRIPSI KARYA.....	9
3.2 KONSEP KARYA	9
3.3 TAHAPAN KERJA.....	10

4. HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 HASIL KARYA	12
4.2 PEMBAHASAN.....	16
5. SIMPULAN	37
6. DAFTAR PUSTAKA	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. 3D Karakter Dennis.	17
Tabel 4.2. 3D Karakter Eric.	24



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Color wheel	8
Gambar 3.1. Skema perancangan desainer produksi	11
Gambar 4.1. Proses hunting lokasi kamar Dennis	12
Gambar 4.2. Proses hunting lokasi kamar Eric.....	13
Gambar 4.3. Art Breakdown.....	13
Gambar 4.4. Pre-set kamar Dennis	14
Gambar 4.5. Pre-set kamar Dennis	15
Gambar 4.6. Pre-set kamar Eric.....	15
Gambar 4.7. Pre-set kamar Eric	15
Gambar 4.8. Kamar Dennis setelah selesai syuting	16
Gambar 4.9. Kamar Eric setelah selesai syuting.....	16
Gambar 4.10. Kamar Dennis	20
Gambar 4.11. Kamar Dennis	20
Gambar 4.12 Lemari kamar Dennis.....	21
Gambar 4.13. Gorden kamar Dennis	21
Gambar 4.14. Mainan robot kamar Dennis.....	21
Gambar 4.15. Mainan robot kamar Dennis.....	22
Gambar 4.16. Poster gambar tangan kamar Dennis.....	22
Gambar 4.17. Meja gambar kamar Dennis	23
Gambar 4.18. Alat gambar Dennis	23
Gambar 4.19. Alat gambar Dennis	23
Gambar 4.20. Kasur kamar Dennis.....	24
Gambar 4.21. Kamar Eric	27
Gambar 4.22. Koleksi mainan dinosaurus kamar Eric	28

Gambar 4.23. Mainan Tyrannosaurus Rex kamar Eric.....	28
Gambar 4.24. Mainan Tyrannosaurus Rex kamar Eric.....	29
Gambar 4.25. Pajangan dinosaurus kamar Eric	30
Gambar 4.26. Tas Eric	30
Gambar 4.27. Poster dinosaurus kamar Eric.....	31
Gambar 4.28. Meja belajar kamar Eric	32
Gambar 4.29. Buku pelajaran	32
Gambar 4.30. Buku tulis Eric	33
Gambar 4.31. Referensi buku pelajaran.....	34
Gambar 4.32. Buku pelajaran	34
Gambar 4.33. Poster kamar Dennis	35
Gambar 4.34. Poster kamar Dennis	35
Gambar 4.35. Poster kamar Eric	35
Gambar 4.36. Komik “My Robotron” halaman 1	36
Gambar 4.37. Komik “My Robotron” halaman 2.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI Turnitin (20%)	41
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)	45
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	48

