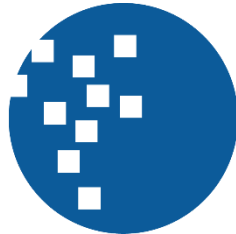


**PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA
EXTREME**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Rizqi Bagas Wasisnindhito Mertohadikusumo

00000079444

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

**PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA
EXTREME**



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

Rizqi Bagas Wasisnindhito Mertohadikusumo

00000079444

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

202

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rizqi Bagas Wasisnindhito Mertohadikusumo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000079444

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA EXTREME 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



(Rizqi Bagas Wasisnindhito Mertohadikusumo)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA EXTREME

Oleh

Nama : Rizqi Bagas Wasisnindhito

Mertohadikusumo

NIM : 00000079444

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025

Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

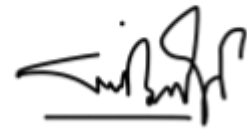
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

9744772673230322

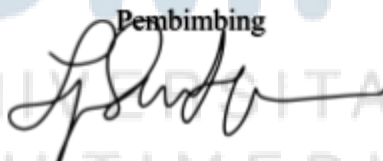
Penguji



Salima Hakim, S.Sn., M.Hun

7559756657230153

Pembimbing



Dr. Lala Palupi Santyaputri. S.Sn., M.Si

10405754655230133

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

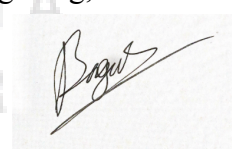
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Bagus Wasisnindhito
Mertohadikusumo
NIM : 00000079444
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROPERTI DALAM
FILM VESPA EXTREME

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, 5 Desember 2025



(Rizqi Bagus Wasisnindhito Mertohadikusumo)

* 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.

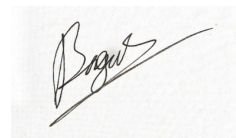
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA EXTREME” dengan baik. Penulisan tugas akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi film Universitas Multimedia Nusantara. Proses penulisan karya ilmiah ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai macam pihak. 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.Ds., selaku Dekan Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan dan bisa dibuat lebih baik lagi. Penulis berharap, karya ini tetap akan berguna dan bermanfaat bagi mahasiswa maupun pembuat film yang tertarik dalam mendalami atau ingin membuat properti atau kostum yang sama atau mirip seperti yang ada di karya tulis ini.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Rizqi Bagas Wasisnindhito Mertohadikusumo)

PERANCANGAN PROPERTI DALAM FILM VESPA

EXTREME

Rizqi Bagus Wasisnindhito Mertohadikusumo

ABSTRAK

Penelitian ini membahas peran Production Designer dalam proses perancangan dan pembuatan properti vespa sampah pada film pendek *VESPA X-TREME*. Penulis terlibat langsung sebagai Production Designer, sehingga penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *data collecting*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan komunitas vespa extreme KROSC di Jakarta untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik, proses modifikasi, serta makna simbolik vespa sampah. Perancangan properti vespa sampah mengacu pada teori Mise-en-Scène dan teori subkultur Dick Hebdige, khususnya konsep *bricolage*, yang menekankan pemanfaatan barang bekas dan material sehari-hari sebagai pembentuk identitas visual. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa proses perancangan bentuk, pemilihan material, serta teknik perakitan properti vespa sampah berperan penting dalam membangun karakter, atmosfer, dan memperkuat narasi film. Penelitian ini menegaskan bahwa properti film tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pendukung, tetapi juga sebagai elemen naratif yang mampu merepresentasikan kebebasan dan ekspresi budaya jalanan dalam film *VESPA X-TREME*.

Kata kunci: Properti, Kostum, Vespa Sampah, *Bricolage*, *Mise En Scène*.

THE DESIGN OF VESPA SAMPAH PROP IN THE FILM

VESPA X-TREME

Rizqi Bagus Wasisnindhito Mertohadikusumo

ABSTRACT

This study examines the role of the Production Designer in the process of designing and creating trash vespa props for the short film VESPA X-TREME. The author was directly involved as the Production Designer; therefore, this research employs a qualitative method using a data collecting approach. Data were collected through literature review, field observation, and interviews with the vespa extreme community KROSC in Jakarta to gain an understanding of the characteristics, modification processes, and symbolic meanings of trash vespa. The design of the trash vespa props refers to Mise-en-Scène theory and Dick Hebdige's subculture theory, particularly the concept of bricolage, which emphasizes the use of discarded objects and everyday materials as the formation of visual identity. The results indicate that the processes of form design, material selection, and assembly techniques of the trash vespa props play an important role in building character, atmosphere, and strengthening the film's narrative. This study confirms that film props do not merely function as supporting visual elements, but also as narrative elements that represent freedom and street culture expression in the film VESPA X-TREME.

Keywords: Props, Costume, Vespa Sampah, Bricolage, Mise En Scène.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	6
<i>ABSTRACT</i>	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	9
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	2
2.1 TEORI UTAMA MISE-EN-SCENE.....	2
2.2 TEORI SUBKULTUR.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	8
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1. HASIL KARYA.....	14
4.2. PEMBAHASAN.....	16
5. SIMPULAN.....	23
6. DAFTAR PUSTAKA.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil karya Properti Vespa Sampah.....	14
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Proses Perancangan.....	9
Gambar 3.2. Contoh vespa sampah.....	10
Gambar 3.3. Contoh vespa sampah terbuka.....	10
Gambar 3.4. Sketsa kasar vepa sampah.....	11
Gambar 3.4. Dokumentasi pembuatan vespa sampah.....	14
Gambar 3.5. Dokumentasi pembuatan vespa sampah.....	15
Gambar 3.6. Dokumentasi pembuatan vespa sampah.....	16



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	20
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)...	22
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	23

