



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI TEMPAT TINGGAL  
TOKOH PADA FILM PENDEK ANIMASI BERJUDUL  
“SANGKAR”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Irene Dian Candra  
NIM : 00000018690  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irene Dian Candra

NIM : 00000018690

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

## **PERANCANGAN SET DAN PROPERTI TEMPAT TINGGAL**

### **TOKOH PADA FILM PENDEK ANIMASI BERJUDUL**

**“SANGKAR”**

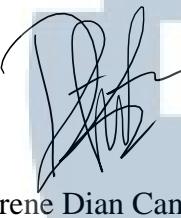
dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Januari 2018



Irene Dian Candra



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Set dan Properti Tempat Tinggal Tokoh pada Film

Pendek Animasi Berjudul “Sangkar”

Oleh

Nama : Irene Dian Candra

NIM : 00000018690

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Januari 2018

Pembimbing



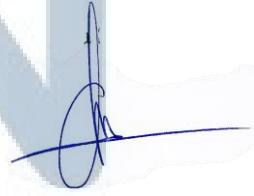
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Pengaji



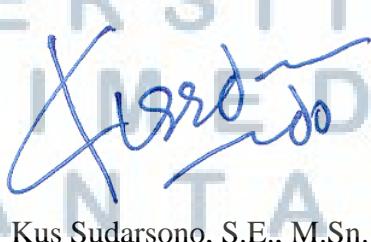
Bharoto Yekti, S.Ds., M. A.

Ketua Sidang

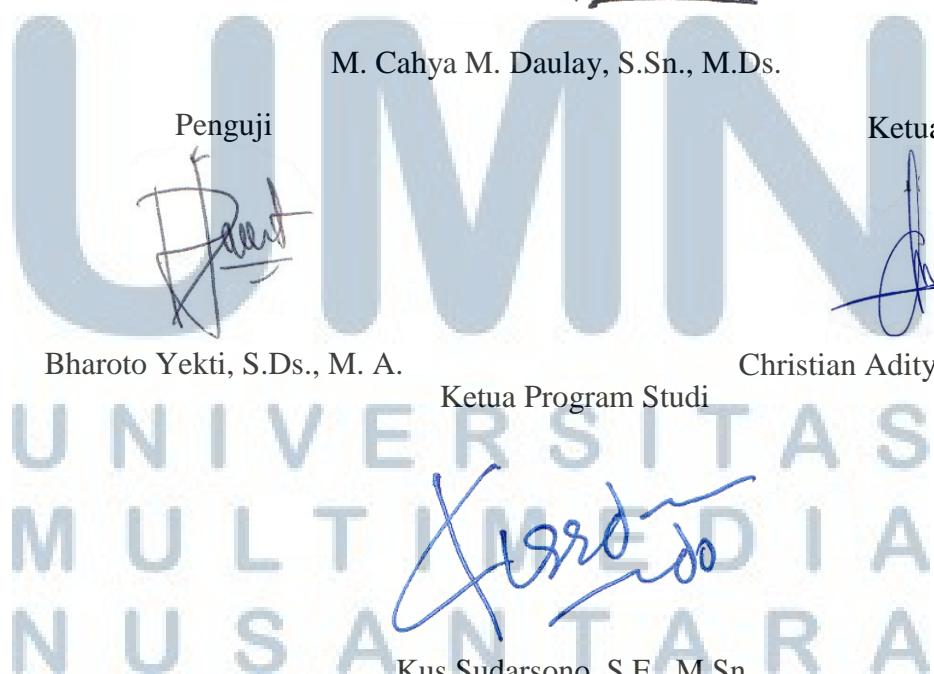


Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.



## KATA PENGANTAR

Berangkat dari minim pengalaman dan pengetahuan tentang perancangan *environment*, penulis tertarik untuk menjelajah dan mengeksplorasi lebih jauh tentang dunia yang tercipta dalam sebuah animasi. Keberadaan *environment*, yang merupakan dunia tempat tinggal sebuah tokoh beraksi, menjadi penting. Tanpa *environment*, keberadaan dan lokasi tokoh menjadi tidak jelas dan tidak informatif bagi penonton. Penulis merancang *environment* yang merupakan dunia dari karakter animasi, mempersempit lingkupnya menjadi sebuah lokasi atau daerah tertentu dan kemudian dispesifikasi lagi menjadi sebuah rumah dan sampai pada set dan properti yang ada di dalam rumah tersebut. Tokoh yang dibangun dalam animasi kelompok penulis merupakan karakter yang memiliki trauma dan gangguan mental.

Tokoh tersebut bahkan untuk beraktivitas di dalam rumah menjadi sebuah kesulitan, sehingga penulis berupaya merancang sebuah set dan properti yang ada di dalam rumah yang dapat mendukung tokoh tersebut. Melalui tokoh yang memiliki trauma dan mengangkat tema psikologi, target penonton yang diharapkan adalah mahasiswa dan masyarakat berusia lebih dari tujuh belas tahun agar pesan yang ada pada animasi tersampaikan. Untuk tokoh tersebut, perancangan set dan properti sebuah rumah menjadi tantangan tersendiri bagi penulis karena set dan properti rumah tersebut diharapkan bisa menampilkan visualisasi yang mendukung tokoh yang memiliki gangguan mental. Bagaimana sebuah rumah dapat memberikan informasi bahwa tokoh tersebut sakit. Melalui proses yang dilakukan pada tahap perancangan ini, penulis banyak mendapatkan pengetahuan dan

wawasan baru. Penulis kemudian berharap agar pembaca skripsi ini bisa mendapatkan pengetahuan yang sama atau lebih tentang bagaimana sebuah *environment* tercipta, bagaimana set dan properti tersebut dapat memvisualisasikannya sehingga penonton menjadi percaya dengan keberadaan *environment* tersebut.

Proses yang dilalui selama perancangan dan penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari dosen, rekan, dan sahabat seperjuangan dalam jurusan animasi, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada namanya berikut:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi
2. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing penulis
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang
4. Fachrul Fadly, S. Ked. selaku dosen yang telah banyak memberi masukan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
5. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Pengaji Sidang penulis
6. Maria Nonita, Resuista, Atin, dan Leo Erwando
7. Orang tua dan keluarga dari tim penulis

Tangerang, 30 Januari 2018

Irene Dian Candra

## ABSTRAKSI

*Environment* penting dalam mendukung aksi karakter dalam sebuah cerita. *Environment* yang tercipta dalam sebuah film dapat memberikan informasi dan kesan tertentu bagi penonton. Dalam perancangannya, *environment* menggunakan lokasi nyata sebagai acuan agar dapat tervalualisasi dengan baik ke dalam cerita. *Environment* yang dirancang untuk visualisasi cerita adalah sebuah rumah tempat tinggal karakter. *Environment* difokuskan pada perancangan set dan properti pada setiap ruangan yang dapat mendukung narasi cerita.

Set dan properti sendiri merupakan bagian spesifik dari *environment*. Perancangan set dan properti tidak hanya membahas soal setting ruang dan peletakan properti ataupun warna tetapi juga menyinggung karakter dari penghuni ruangan tersebut karena perancangan set dan properti pada ruangan tempat tinggal memiliki keterkaitan dengan penghuni rumah tersebut. Melalui laporan ini, penulis membahas proses rancangan set dan properti pada tempat tinggal seorang tokoh yang memiliki penyakit gangguan mental. Kemudian dari proses tersebut penulis akan menganalisis keterkaitan proses perancangan dengan teori landasan, sampai pada akhirnya penulis akan menyimpulkan secara keseluruhan hasil dari proses rancangan dan analisis tersebut.

Kata kunci: *Environment*, set dan properti, visualisasi, *personality*, tokoh.



## **ABSTRACT**

*Environment is important in supporting the action of the character in a story. The environment that is created in a film can provide certain informations and impressions for the audience. The environment design uses a real location as a reference in order to get realistic visual into the story. The environment that is designed for the visualization of the story is a house for the character. Environment focus on designing sets and properties in rooms that can support storytelling of the film.*

*Both set and property are specific part of the environment. Designing set and property are not only discuss about setting of the room, layout of the property, or color but also personality of character who live in the room. It is because the design of set and the property in the room has a connection with the character that live there. Through this report, author will discuss about the designing process of set and property for a mental illness character. From the process, author will analize the relation between the process and the theories. Author also conclude the final design from the process and from the analization.*

*Keywords:* Environment, set and property, visualization, personality, character.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	3
1.3.    Batasan Masalah.....	3
1.4.    Tujuan Skripsi .....	3
1.5.    Manfaat Skripsi .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1.    Animasi .....	5
2.2. <i>Production Design</i> dalam Animasi .....	5
2.3. <i>Environment</i> dalam Animasi.....	6
2.4. <i>Environment</i> dan Tokoh.....	6

2.5.	Komposisi .....	9
2.5.1.	<i>Foreground</i> .....	9
2.5.2.	<i>Middleground</i> .....	10
2.5.3.	<i>Background</i> .....	10
2.6.	<i>Mise-En-Scène</i> .....	11
2.6.1.	Set.....	12
2.6.2.	Properti.....	12
2.7.	Elemen Bentuk pada Desain .....	13
2.7.1.	Bentuk geometri .....	14
2.7.2.	Arti Bentuk.....	14
2.8.	Prinsip Desain Interior .....	15
2.9.	Warna .....	16
2.9.1.	<i>Color Wheel</i> .....	17
2.9.2.	Psikologi Warna.....	18
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>20</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	20
3.1.1.	Sinopsis .....	20
3.1.2.	Posisi Penulis .....	21
3.2.	Tahapan Kerja .....	21
3.3.	Acuan .....	23
3.3.1.	<i>Script</i> .....	23
3.3.2.	<i>Storyboard</i> .....	24
3.3.3.	3 Dimensional Karakter Yohan.....	26

3.3.4.	Observasi Visual .....	28
3.3.4.1.	Karakteristik ( <i>PTSD</i> ) <i>Post-Traumatic Stress Disorder</i> .....	28
3.3.4.2.	Ruang Kamar .....	30
3.3.4.3.	Ruang Makan .....	36
3.4.	Proses Perancangan .....	40
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>57</b>
4.1.	Kamar Yohan .....	57
4.1.1.	Set.....	58
4.1.2.	Properti.....	59
4.1.3.	Warna .....	62
4.2.	Ruang Makan dan Dapur .....	63
4.2.1.	Set.....	64
4.2.2.	Properti.....	65
4.2.3.	Warna .....	67
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>69</b>
5.1.	Kesimpulan .....	69
5.2.	Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>

**U N I V E R S I T A S**  
**M U L T I M E D I A**  
**N U S A N T A R A**

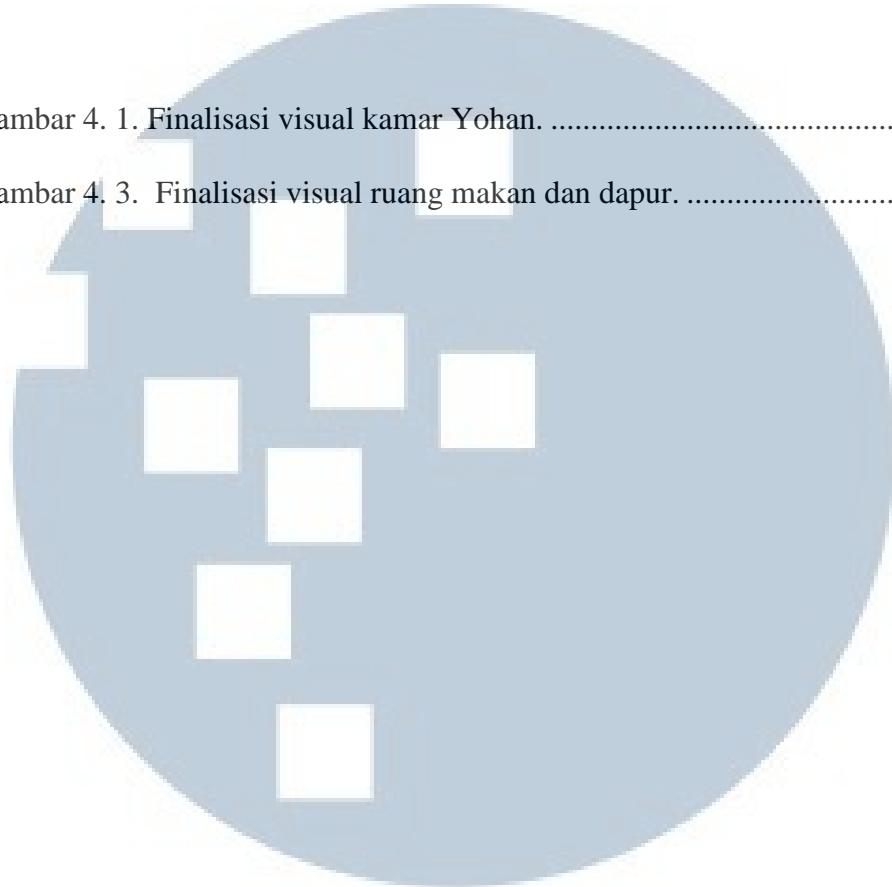
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Perbedaan <i>environment</i> pada karakter yang sama .....	7
Gambar 2. 2. Pertanyaan menyangkut karakter. ....	8
Gambar 2. 3. Pertanyaan menyangkut pemahaman cerita. ....	9
Gambar 2. 4. <i>Foreground, Middleground, and Background</i> .....	11
Gambar 2. 5. Contoh set <i>mise-en-scene</i> pada film.....	12
Gambar 2. 6. Contoh <i>metaphorical props</i> .....	13
Gambar 2. 7. <i>Work Trianggel</i> pada dapur.....	16
Gambar 2. 8. <i>Color wheel</i> .....	17
Gambar 3. 1. Gambar bagan perancangan. ....	22
Gambar 3. 2. Penulisan script ‘SANGKAR’. ....	24
Gambar 3. 3. Shot yang menunjukkan properti yang ada di meja kamar. ....	25
Gambar 3. 4. Shot isi lemari ketika Yohan membuka lemari. ....	26
Gambar 3. 5. Tokoh Conrad yang mengalami PTSD. ....	29
Gambar 3. 6. <i>Anti-depressant Camcolit</i> .....	29
Gambar 3. 7. John Watson duduk termenung di tempat tidur. ....	30
Gambar 3. 8. Kamar anak perempuan.....	31
Gambar 3. 9. Meja yang ada di kamar.....	31
Gambar 3. 10. Tokoh yang menderita sebuah penyakit dan minum obat.....	32
Gambar 3. 11. Tong sampah yang penuh.....	33
Gambar 3. 12. <i>Bedroom in Arles</i> .....	33
Gambar 3. 13. Suasana warna biru pada set kamar.....	35

Gambar 3. 14. Scene Kamar 13 <i>Reason Why</i> .....	35
Gambar 3. 15. Ruang makan yang digabung dengan dapur. ....	36
Gambar 3. 16. Properti meja makan dan jumlah kursi yang digunakan. ....	37
Gambar 3. 17. Anak perempuan mendapati hadiahnya berada di atas meja makan.	
.....	38
Gambar 3. 18. Warna kuning pada set ruangan restoran. ....	39
Gambar 3. 19. Tokoh Anna yang mulai menunjukan gejala aneh dengan latar set	
kuning.....	39
Gambar 3. 20. <i>Site plan</i> .....	41
Gambar 3. 21. Gambar konsep awal rumah Yohan. ....	41
Gambar 3. 22. Denah awal.....	42
Gambar 3. 23. Alternatif konsep kamar tidur Yohan.....	44
Gambar 3. 24. Alternatif konsep kamar tidur Yohan 2.....	45
Gambar 3. 25. Eksplorasi properti pada meja belajar Yohan. ....	46
Gambar 3. 26. Properti yang ada di meja.....	47
Gambar 3. 27. Eksplorasi penggunaan warna biru pada kamar Yohan. ....	48
Gambar 3. 28. Eksplorasi penggunaan warna biru pada kamar Yohan. ....	49
Gambar 3. 29. Alternatif konsep awal dapur. ....	50
Gambar 3. 30. Alternatif konsep awal dapur 2 .....	51
Gambar 3. 31. Perubahan bentuk meja dan posisi kursi. ....	52
Gambar 3. 32. Perubahan bentuk meja dan posisi kursi 2. ....	53
Gambar 3. 33. Beberapa properti yang ada di area meja makan dan lemari.....	54
Gambar 3. 34. Eksplorasi warna pada ruang makan 2.....	56

Gambar 4. 1. Finalisasi visual kamar Yohan ..... 57

Gambar 4. 3. Finalisasi visual ruang makan dan dapur ..... 63



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL .....</b>	<b>XVI</b>
<b>LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN I .....</b>	<b>XVII</b>
<b>LAMPIRAN C: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN II.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN D: HASIL WAWANCARA DENGAN BAPAK JONASSAH SCHLIEPHAKE .....</b>	<b>XIX</b>

**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**