



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 ENVIRONMENT DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D “THE GIFT”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Fransiska Wenda

NIM : 10120210107

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiska Wenda

NIM : 10120210107

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM FILM ANIMASI PENDEK

3D “THE GIFT”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir 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 nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas 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 (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Februari 2014



Fransiska Wenda

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM FILM
ANIMASI PENDEK 3D “THE GIFT”**

Oleh

Nama : Fransiska Wenda

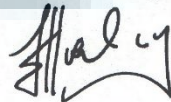
NIM : 10120210107

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 7-February-2014

Pembimbing I



Yusup S. Martyastiadi, S.T, M.Inf.Tech.

Penguji



Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Ketua Sidang



Mohammad Rizaldi, S.T., M.D.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, S. Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur yang tiada batasnya atas berkat, rahmat, dan karunia dari Tuhan yang Maha Kuasa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Perancangan Environment dalam Film Animasi Pendek 3D The Gift”.

Laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir ini merupakan hasil dari berbagai proses pembelajaran yang telah penulis dapatkan selama menjalani kuliah sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, juga dari berbagai observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini.

Banyak pelajaran yang dapat ditemukan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini. Pembuatan *environment* dalam sebuah proyek tim tidak mungkin dikerjakan sendiri tanpa adanya komunikasi dengan rekan tim lainnya. Komunikasi dan pembagian waktu merupakan hal yang terpenting dalam proyek tim. Tanpa adanya komunikasi yang baik, tanggung jawab, pengertian, dan kepercayaan satu sama lain antar anggota tim suatu proyek tim bisa terhambat. *Deadline* harus ada dan harus ditepati supaya tidak ada keterlambatan dan bisa selesai tepat waktu.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini antara lain yaitu:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multiemdia Nusantara atas waktu, kritik, dan saran yang diberikan bagi penulis dari awal hingga akhir pembuatan tugas akhir ini walaupun bukan merupakan dosen pembimbing.
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, waktu, kritik, dan saran sebagai masukan untuk penulis.
3. Jovian Gozali, Alexander Rei Apollo, Monica, Marshellina Monica, Yosiana Putri Irawan, Devin Anggara Hakim dan Michael selaku rekan kerja “Hiccup Animation” dalam penyusunan tugas akhir “The Gift ini” yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan proyek tugas akhir ini.
4. Semua dosen yang telah memberikan masukan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Keluarga penulis, yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan mendoakan penulis.
6. Teman-teman sesama mahasiswa, yang senantiasa memberikan motivasi, nasihat, dukungan, dan berbagi pengalaman bagi penulis.

Tangerang, 7 Februari 2014



Fransiska Wenda

ABSTRAKSI

Saat ini film animasi bisa ditemui di berbagai tempat bahkan di Indonesia. Film animasi dalam pembuatannya tidak terlepas dari pembuatan *environment*. Suatu *environment* bisa membangun atau menghancurkan kualitas animasi itu sendiri karena *environment* merupakan ruang gerak karakter sehingga menjadi tersorot dalam kamera hampir setiap saat. Hal ini membuat *environment* menjadi tidak kalah penting dengan pembuatan karakter dalam sebuah film animasi dan menjadi alasan penulis untuk membuat *environment* dalam film animasi “The Gift”. Yang menjadi masalah adalah bagaimana perancangan dan pengimplementasian desain *environment* yang baik untuk film animasi “The Gift”. Melalui metode studi literatur, observasi, dan eksperimen penulis mengumpulkan data dan menjadikannya acuan pembuatan dan pengimplementasian desain *environment*. Diharapkan perancangan *environment* ini dapat membangun kualitas film animasi “The Gift”

Kata Kunci : *environment, modeling, texturing*, animasi

UMMN

ABSTRACT

Animation film can be found in many places even in Indonesia nowadays. Production of animation film cannot be separated from environment making. Environment can develop or destruct the quality of an animation itself because it is a space for character movement so it recorded in camera movement nearly anytime. This make environment is equally important with character making in an animation film and it be a reason for the author to make environment in animation film titled “The Gift”. How to make and implement good design environment be a problem for an animation film, “The Gift”. Through literatur, observation and experimentation, author collect and use the data as reference for making and implement the environment design. This environment design is expected can develop the quality of animation film “The Gift.

Keywords : environment, modeling, texturing, animation



UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi.....	4
2.1.1. Definisi Animasi 3D.....	4
2.1.2. Produksi Animasi 3D.....	4
2.1.3. Environment dalam 3D Animasi.....	8
2.2. Prinsip Desain.....	9
2.2.1. Harmoni.....	9
2.2.2. <i>Emphasis</i>	11
2.2.3. Skala dan Proporsi.....	14
2.2.4. Keseimbangan.....	14
2.3. Desain Environment.....	16
2.2.1. Konstruksi.....	17
2.2.2. Bentuk dan Furnitur Ruang Tamu.....	21
2.2.3. Permukaan.....	27
2.2.4. Pencahayaan.....	39
BAB III METODOLOGI.....	45
3.1. Gambaran Umum.....	45
3.2. Sinopsis.....	46
3.3. Pemahaman <i>Script</i> dan Karakter.....	47
3.4. Penyusunan Konsep.....	51

3.5. Produksi	67
3.5.1 <i>Modeling</i>	67
3.5.2 <i>Unwrap dan Uvwmap</i>	70
3.5.3 <i>Texturing</i>	71
BAB IV ANALISIS	75
4.1. Perubahan Ukuran Ruang Tamu	75
4.2. Tekstur	76
4.3. Bentuk Furnitur	79
BAB V PENUTUP	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	xiii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Production Pipeline	8
Gambar 2.2. Unity (Kesatuan) dengan Proximity (Pendekatan)	10
Gambar 2.3. Contoh Repetition (Pengulangan).....	10
Gambar 2.4. Contoh Continuation	11
Gambar 2.5. Contoh Emphasis dengan Pengucilan	12
Gambar 2.6. Contoh Emphasis dengan Penempatan	13
Gambar 2.7. Contoh Emphasis dengan Satu Elemen	13
Gambar 2.8. Contoh Bangunan yang Memiliki Simetri Bilateral.....	15
Gambar 2.9. Contoh Bangunan yang Memiliki Keseimbangan Asimetris	15
Gambar 2.10. Contoh Asimetris dengan Value	16
Gambar 2.11. Gambar Concept Art	17
Gambar 2.12. Struktur yang Solid.....	18
Gambar 2.13. Struktur Kerangka	18
Gambar 2.14. Fondasi	19
Gambar 2.15. Jendela Membuat Cahaya Bisa Masuk ke Ruangan.....	20
Gambar 2.16. Berbagai Macam atap	21
Gambar 2.17. Contoh Proporsi Ruangan.....	22
Gambar 2.18. Ukuran Umum Furnitur untuk Ruang Tamu.....	23
Gambar 2.19. Ukuran yang disarankan Woodson	24
Gambar 2.20. Batasan Gerakan Pengguna saat Mengambil Barang.....	25
Gambar 2.25. Color Wheel	29
Gambar 2.26. Warna Hangat dan Dingin	29
Gambar 2.27. Berbagai Macam Skema Warna	32
Gambar 2.28. Contoh Wall Coverings	35
Gambar 2.29. Contoh Tekstur Kayu	36
Gambar 2.30. Ruangan dengan White Pallette	37
Gambar 2.31. Ruangan dengan Neutral Pallette.....	38
Gambar 2.32. Ruangan dengan Dark Pallette.....	38
Gambar 2.33. Arah Buka-an Jendela Mempengaruhi Jumlah Cahaya.....	41
Gambar 2.34. Lampu sebagai Cahaya Buatan.....	42
Gambar 3.1. Skema Kerja	46
Gambar 3.2 Latar Belakang Kevin oleh Marshellina Monica	50

Gambar 3.3. Jendela dalam film Lorax	53
Gambar 3.4. Tampak Depan Rumah film Lorax	54
Gambar 3.5. Palette Warna Bangunan dalam Film Lorax	54
Gambar 3.6. Tampak Atap Film Lorax	55
Gambar 3.7. Tampak Depan Rumah Disney	55
Gambar 3.8. Cahaya yang Masuk dalam film “Up”	56
Gambar 3.9. Interior dalam film Up.....	57
Gambar 3.10. Palette Warna Kayu dalam Interior Up.....	57
Gambar 3.11. Palette Warna Kain dalam Interior Up.....	57
Gambar 3.12. Scandinavian Style	58
Gambar 3.13. Old-World European Flair di Oregon	59
Gambar 3.14. Dekorasi Ulang Tahun.....	59
Gambar 3.15. Kue Ulang Tahun	60
Gambar 3.16. Dekorasi Pinata	60
Gambar 3.17. Meja saat Pesta Ulang Tahun	60
Gambar 3.18. Sketsa Alternatif Tampak Depan Rumah	61
Gambar 3.19. Tampak Depan Rumah Kevin	62
Gambar 3.20. Arah Bukaan Menentukan Cahaya	63
Gambar 3.21. Ukuran Mebel Ruang Tamu secara Umum.....	63
Gambar 3.22. Denah Dalam Rumah Kevin	64
Gambar 3.23. Sketsa Ruang Tamu Rumah Kevin	67
Gambar 3.24. Sketsa Ruang Tamu Rumah Kevin 2	67
Gambar 3.25. Modeling Rumah Kevin	68
Gambar 3.26. Tembok Dalam Rumah Kevin	68
Gambar 3.27. Modeling Ruang Tamu Rumah Kevin belum Muncul Box	69
Gambar 3.28. Modeling Ruang Tamu Rumah Kevin saat Party	69
Gambar 3.29 . Modeling Rumah Kevin setelah Box Meledak	70
Gambar 3.30. Unwrap Model Pinata.....	70
Gambar 3.31. Palet Tekstur Kayu Rumah Kevin	71
Gambar 3.32. Tekstur Sofa. Diffuse Map (kiri) Bump Map (kanan).....	72
Gambar 3.33. Tekstur Taplak Meja Besar. Diffuse Map (kiri) Bump Map (kanan).....	73
Gambar 3.34. Tekstur Taplak Motif Baroque. Diffuse Map (kiri) Bump Map (kanan)....	73
Gambar 3.35. Ruang Tamu Rumah Kevin dengan Tekstur saat Pesta	73
gambar 3.36. Ruang Tamu Rumah Kevin dengan Tekstur Setelah Box Meledak.....	74

Gambar 4.1. Ruang Tamu Ukuran Awal.....	75
Gambar 4.2. Ruang Tamu yang telah Diperbesar.....	76
Gambar 4.3. Tekstur Awal.....	76
Gambar 4.4. Interior film Up.....	77
Gambar 4. 5. Palet Warna Up.....	78
Gambar 4.6. Tekstur Akhir.....	78
Gambar 4. 7 Gambar Ruangn dengan Furnitur Awal.....	79
Gambar 4. 8. Gambar Ruangn dengan Furnitur Deformasi.....	80
Gambar 4.9. Kursi Sofa di Dunia Nyata.....	80
Gambar 4.10. Bentuk Kursi Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Deformasi.....	81

U M N