



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:

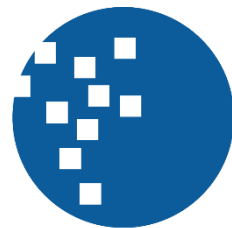
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI 3D

HOROR “JURIG”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Tania Samueldo
NIM : 00000018501
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tania Samueldo

NIM : 00000018501

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI 3D HOROR

“JURIG”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 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, 14 Desember 2017



Tania Samueldo



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI 3D HOROR

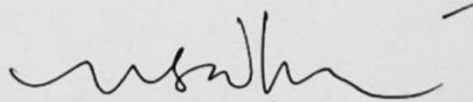
“JURIG”

Oleh

Nama : Tania Samueldo
NIM : 00000018501
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing



R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Penguji



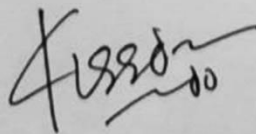
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Environment* dalam Film Animasi 3D Horror Berjudul “Jurig””.

Penyelesaian tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Film dan Televisi. Tugas akhir ini merupakan karya yang dibuat dengan ilmu dan pengetahuan hasil pembelajaran penulis selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara. Penyusunan tugas akhir dalam bentuk film animasi ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Film dan Televisi, khususnya peminatan Animasi.

Penulis mengambil topik perancangan *environment* dalam film animasi horor sebagai tugas akhir karena penulis ingin mempelajari teknik perancangan *environment* dalam film animasi dengan mendalam, serta memuaskan rasa ingin tahu penulis terhadap proses pembuatan *environment* yang dapat memberikan kesan horor kepada penonton.

Penulis memperoleh banyak ilmu dan wawasan baru setelah menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mempelajari tatacara pembuatan film animasi dengan detil, khususnya dalam proses perancangan *environment*. Penulis juga mendapatkan banyak pengalaman dalam *time management* serta keterampilan dalam menggunakan *software* pendukung perancangan *environment*. Penulis berharap tugas akhir yang telah dibuat oleh penulis dapat menjadi inspirasi bagi semua orang yang membaca laporan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu proses pengerjaan tugas akhir penulis.

1. Kus Sudarsono, S. E., M. Sn. sebagai Ketua Program Studi Film dan Televisi
2. R.R. Mega Iranti K., S.Sn. M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing
3. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai Konsultan
4. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. sebagai Ketua Sidang
5. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. sebagai Dosen Penguji
6. Steven Sanjaya dan Michael Oey sebagai teman seperjuangan
7. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi
8. Keluarga dekat

Tangerang, 14 Desember 2017



Tania Samueldo

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Environment merupakan elemen utama yang sangat penting dalam film animasi yaitu sebagai tempat di mana semua kegiatan dalam film animasi tersebut berlangsung. Desain *environment* harus dapat memberikan kesan tempat yang tepat sehingga film animasi tersebut terlihat nyata di mata penonton. *Environment* juga dapat berperan sebagai media penyampaian cerita dan pengenalan karakter dalam film secara visual. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang set dan properti yang tepat dari hasil observasi data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi film dan tempat yang sesuai dengan genre serta kondisi psikologis dari karakter yang ada dalam film animasi. Teori yang dipakai adalah teori *mise-en-scene* yaitu *imbalance* dan teori tentang film horor, dengan prinsip desain interior dan teori *German Expressionism cinema* sebagai teori pendukung. Hasil dari penelitian teori tersebut sampai pada kesimpulan bahwa faktor utama dalam perancangan *environment* film horor adalah penyampaian rasa tidak nyaman kepada mata penonton. Hasil penelitian ini kemudian diterapkan dalam perancangan *environment* kamar Mira dalam film animasi “Jurig”.

Kata kunci: *environment*, *mise-en-scene*, *imbalance*, *German Expressionism cinema*, horor.



ABSTRACT

Environment is one of the most important elements in animation. Environment is defined as all living and inanimate objects in nature that supports the life and growth of certain organisms. In animation, environment is defined as the place where the characters are doing their actions or interacts with other characters or with the environment itself. The design of an environment must have the ability to give the animation a certain realism that appeals to the audience. The environment also have to visualize the psychological condition of the character in which the environment is linked to. Building a horryfing atmosphere and creating discomfort is the key to designing the environment of a horror animation movie. This can be achieved by applying mise-en-scene theory about imbalance and horror theory to the environment design. The principle of interior design and the theory about German Expressionism cinema is also applied to the environment design in order to further emphasize the essence of horror. The result of the research brings an answer to the key of environment design in horror film: to create unease and uncomfortable feeling to the audience. This concept is then implied to the design of Mira's room in "Jurig" the animation.

Keywords: environment, mise-en-scene, imbalance, German Expressionism cinema, horror.

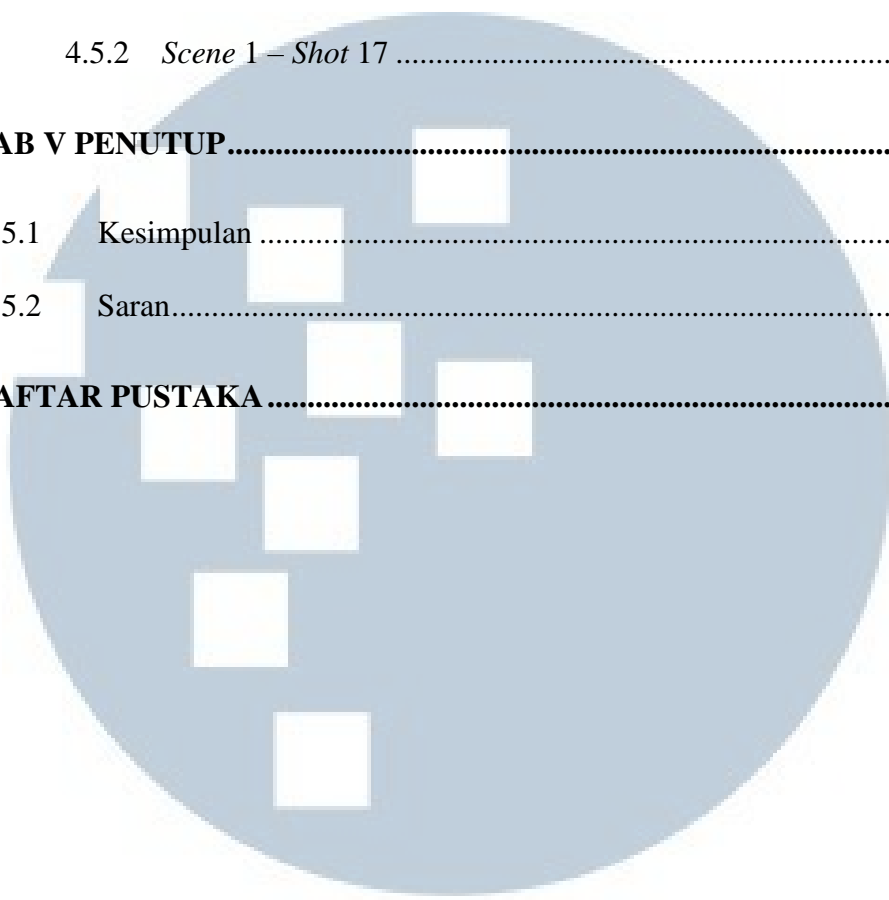


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Skripsi	4
1.5 Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Animasi	5
2.2 <i>Environment</i> dalam Film Animasi	6
2.2.1 Relasi antara Karakter dan <i>Environment</i>	6

2.3	Perancangan <i>Environment</i> dalam Film Animasi.....	7
2.3.1	Proses Perancangan <i>Environment</i> dalam Film Animasi	8
2.4	Prinsip Desain Interior	9
2.4.1	Ruang dan Bentuk.....	9
2.4.2	Warna	10
2.4.3	Pola dan Tekstur.....	12
2.5	<i>Mise-en-Scene</i>	13
2.5.1	<i>Frame composition: Imbalance</i>	14
2.6	Genre Horor	15
2.6.1	Tiga Faktor Utama Film Horor	16
1.	Ketegangan.....	16
2.	Relevansi.....	16
3.	<i>Unrealism</i>	17
2.6.2	Lima Kiasan Horor.....	17
2.7	<i>German Expressionist Cinema</i>	19
BAB III METODOLOGI		23
3.1	Gambaran Umum.....	23
3.1.1	Sinopsis	23
3.1.2	Posisi Penulis	24
3.2	Tahapan Kerja.....	24
3.2.1	Pre Produksi	26
3.2.2	Produksi	28
3.2.3	Pasca Produksi	28

3.3	Acuan	29
3.3.1	Tiga Dimensi Karakter (<i>Three Dimensional Character</i>).....	29
3.3.2	<i>Interview</i> Ilustrator	32
3.3.3	Film	41
3.4	Proses Perancangan.....	50
3.4.1	Meja Kerja Mira.....	55
3.4.2	Foto Keluarga Mira.....	59
3.4.3	Rak Berisi Aksesoris	60
3.4.4	Tempat Tidur Mira.....	62
BAB IV ANALISIS		64
4.1	Analisis Hubungan Tiga Dimensional Karakter dan Desain <i>Environment</i>	64
4.2	Analisis Desain <i>Layout</i> Kamar Mira.....	64
4.2.1	Meja Kerja Mira.....	67
4.2.2	Foto Keluarga Mira	73
4.2.3	Rak Berisi Aksesoris	77
4.2.4	Tempat Tidur Mira.....	78
4.2.5	Detail Properti dalam Kamar Mira.....	80
4.3	Analisis Penerapan Prinsip Desain Interior.....	83
4.4	Analisis Penerapan Teori Genre <i>Horror</i> dan <i>German Expressionism</i> <i>Cinema</i>	87
4.5	Analisis penerapan teori <i>Mise-en-Scene</i>	89
4.5.1	<i>Scene 1 – Shot 2</i>	89



4.5.2	<i>Scene 1 – Shot 17</i>	90
BAB V	PENUTUP	91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	xiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Dapur Ratatouille.....	7
Gambar 2.2 <i>Thumbnail Storyboard</i>	9
Gambar 2.3 Psikologi warna.....	12
Gambar 2.4 Tekstur dan Pola.....	13
Gambar 2.5 Contoh <i>imbalance</i> pada shot di film <i>Disco pigs</i>	15
Gambar 2.6 <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i>	22
Gambar 3.1 Skema Perancangan Kamar Mira.....	25
Gambar 3.2 Bagan Keterkaitan Teori Literatur dan Observasi.....	26
Gambar 3.3 Karakter Mira	29
Gambar 3.4 Meja Kerja Pablo Carpio.....	32
Gambar 3.5 Set Komputer Carpio.....	33
Gambar 3.6 Figurin dari karakter favorit Carpio, Buzz dan Woody serta poster Star Wars.....	34
Gambar 3.7 Sketsa dari Leonardo da Vinci di Meja Kerja Carpio	34
Gambar 3.8 Koleksi botol bir di meja kerja Carpio dan syal sepak bola.....	35
Gambar 3.9 Gitar dan bass milik Carpio.....	35
Gambar 3.10 Meja kerja Kushinov Ilya.....	36
Gambar 3.11 Komputer dan pen tablet Ilya.....	37
Gambar 3.12 Koleksi <i>figure</i> Ilya.....	37
Gambar 3.13 Koleksi buku dan pajangan ilustrasi.....	38
Gambar 3.14 Meja kerja Long Pham.....	38
Gambar 3.15 Komputer di meja kerja Pham.....	39

Gambar 3.16 Buku-buku referensi Pham.....	39
Gambar 3.17 Koleksi <i>game</i> Long Pham	40
Gambar 3.18 Pajangan dengan unsur kebudayaan China milik Pham	40
Gambar 3.19 Paranorman (2012).....	41
Gambar 3.20 Kamar Norman.....	42
Gambar 3.21 Poster-poster di kamar Norman.....	43
Gambar 3.22 Rak berisi mainan koleksi Norman	44
Gambar 3.23 Kota dalam film <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i>	45
Gambar 3.24 Ruang dalam film <i>THE Cabinet of Dr. Caligari</i>	46
Gambar 3.25 Salah satu set dalam adegan film “ <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i> ”...	47
Gambar 3.26 Salah satu adegan dalam ruangan di film “ <i>Corpse Bride</i> ”	48
Gambar 3.27 Perbandingan antara dunia orang hidup dan dunia orang mati dalam film “ <i>Corpse Bride</i> ”	49
Gambar 3.28 Storyboard “ <i>Jurig</i> ”, <i>Scene 1</i>	50
Gambar 3.29 Sketsa awal kamar Mira	51
Gambar 3.30 Rancangan awal kamar Mira.....	51
Gambar 3.31 Sketsa akhir dari kamar Mira	52
Gambar 3.32 Eksperimen warna dan tekstur kamar Mira.....	52
Gambar 3.33 Hasil eksperimen warna dan tekstur kamar Mira.....	53
Gambar 3.34 Hasil modeling kamar Mira.....	54
Gambar 3.35 Sketsa awal meja kerja Mira	55
Gambar 3.36 Sketsa akhir desain meja kerja Mira	57
Gambar 3.37 Hasil modeling meja kerja Mira.....	58

Gambar 3.38 Sketsa awal foto keluarga Mira.....	59
Gambar 3.39 Hasil modeling Foto Keluarga Mira.....	60
Gambar 3.40 Sketsa awal Rak aksesoris Mira.....	61
Gambar 3.41 Hasil modeling rak aksesoris Mira.....	61
Gambar 3.42 Sketsa awal tempat tidur Mira.....	62
Gambar 3.43 Hasil modeling tempat tidur Mira.....	63
Gambar 4.1 <i>Layout</i> kamar Mira.....	66
Gambar 4.2 Area meja kerja Mira.....	68
Gambar 4.3 Sisi sebelah kiri dari Meja Mira.....	69
Gambar 4.4 Sisi sebelah kanan meja kerja Mira.....	69
Gambar 4.5 Rak dinding di area meja kerja Mira.....	70
Gambar 4.6 Poster film horor milik Mira.....	71
Gambar 4.7 Ilustrasi buatan Mira.....	72
Gambar 4.8 Referensi anatomi tengkorak dan warna.....	72
Gambar 4.9 Foto keluarga Mira di dinding.....	73
Gambar 4.10 Foto keluarga inti Mira.....	74
Gambar 4.11 Foto Mira dan Rena.....	75
Gambar 4.12 Mira dan lukisan buaatannya.....	76
Gambar 4.13 Foto kelulusan Mira.....	77
Gambar 4.14 Rak aksesoris Mira.....	78
Gambar 4.15 Tempat tidur Mira.....	79
Gambar 4.16 Lukisan di belakang tempat tidur Mira.....	80
Gambar 4.17 Detail <i>layout</i> kamar Mira.....	81

Gambar 4.18 Detail area foto keluarga Mira	81
Gambar 4.19 Detail area meja kerja Mira.....	82
Gambar 4.20 Detail rak pajangan Mira.....	82
Gambar 4.21 Detail area tempat tidur Mira	83
Gambar 4.22 Pola <i>wallpaper</i> kamar Mira.....	84
Gambar 4.23 Hasil penerapan tekstur dalam <i>modeling</i> kamar Mira.....	85
Gambar 4.24 Tekstur lantai kamar Mira	85
Gambar 4.25 Hasil penerapan tekstur lantai kamar Mira pada <i>modeling</i>	86
Gambar 4.26 Tekstur kayu pada lemari dan meja Mira.....	86
Gambar 4.27 Hasil penerapan tekstur kayu pada lemari dan meja kerja Mira pada <i>modeling</i>	87
Gambar 4.28 Jendela kamar Mira	88
Gambar 4.29 <i>Scene 1: shot 2</i> dari film "Jurig"	89
Gambar 4.30 <i>Scene 1: shot 17</i> dari film "Jurig"	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Fisiologis Karakter Mira	30
Tabel 3.2 Psikologis Karakter Mira	31
Tabel 3.3 Sosiologis Karakter Mira	31
Tabel 4.1 Relasi antara aspek psikologis Mira dan desain kamar Mira.....	64
Tabel 4.2 Relasi antara aspek sosiologis Mira dan desain kamar Mira	65

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultansi Bimbingan Tugas Akhir/Skripsi	xvi
LAMPIRAN B: Majalah ImagineFX Edisi January 2016, hlm. 29	xviii
LAMPIRAN C: Majalah ImagineFX Edisi July 2016, hlm. 24-25.....	xix
LAMPIRAN D: Majalah ImagineFX Edisi July 2017, hlm. 26-27	xx
LAMPIRAN E: STORYBOARD.....	xxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA