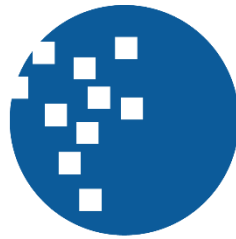


PERANCANGAN ASSET 2D ENVIRONMENT DALAM SERI

ANIMASI HORROR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

Jasmine Almira Indra Asmara

0000027928

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN ASSET 2D ENVIRONMENT DALAM SERI

ANIMASI *HORROR*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Jasmine Almira Indra Asmara

00000027928

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jasmine Almira Indra Asmara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027928

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *ASSET* 2D *ENVIRONMENT* DALAM SERI ANIMASI *HORROR*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 03 Januari 2022



(Jasmine Almira Indra Asmara)

U M M N
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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
Perancangan *Asset 2D Environment* dalam Seri Animasi *Horror*

Oleh
Nama : Jasmine Almira Indra Asmara
NIM : 00000027928
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 19 Januari 2022
Pukul 08.00 s/d 08.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim
0303019102

Pembimbing

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
0311089001

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0309059001

Ketua Program Studi Film

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
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0252545

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Jasmine Almira Indra Asmara

NIM : 00000027928

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tesis/Skripsi/Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Asset 2D Environment dalam Seri Animasi Horror

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 03 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Jasmine Almira Indra Asmara)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Asset 2D Environment* dalam Seri Animasi *Horror*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Laksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M. Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Randi C. Putra, selaku Kepala Pimpinan Perusahaan di Studio Animars.
6. Orang Tua dan teman seperjuangan saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 03 Januari 2022



(Jasmine Almira Indra Asmara)

PERANCANGAN ASSET 2D ENVIRONMENT DALAM SERI

ANIMASI *HORROR*

Jasmine Almira Indra Asmara

ABSTRAK

Seri animasi horor adalah salah satu proyek animasi yang produksi oleh Studio Animars. Pembentukan aset terbagi menjadi dua yaitu bagian aset karakter dan aset *background* atau *environment*. Perancangan aset *background* atau *environment* menggunakan *aerial perspective* dalam menggambarkan bentuk dari objek atau aset, pemilihan warna menggunakan skema warna *monochromatic* dan penempatan aset dibagi menjadi tiga *layer* yaitu *foreground*, *middleground*, dan *background*.

Hasil perancangan ini nanti akan membentuk penggambaran aset yang dimana objek kebanyakan akan digambarkan dalam bentuk siluet dengan *value* dan kontras yang berkurang semakin jauh objek dari kamera dan detail lebih seperti tekstur pada area yang disorot oleh kamera. Skema warna *monochromatic* yang memanipulasi warna hitam dan putih pada warna dasar yang dipilih ditujukan tidak hanya sebagai penggambaran waktu atau suasana tetapi juga membuat masing-masing episode memiliki keunikannya masing-masing. Pemisahan *layer* dilakukan untuk membantu proses penempatan warna berdasarkan kedalaman dan posisi objek pada gambar.

Kata kunci: Seri Animasi *Horror*, aset *background* dan *environment*, *aerial perspective*, Skema Warna *Monochromatic*, *Layer: Foreground, Middleground, and Background*

U 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

DESIGNING 2D ENVIRONMENT ASSET IN HORROR ANIMATION

SERIES

Jasmine Almira Indra Asmara

ABSTRACT

Horror animation series is one of the animation projects produced by Studio Animars. The production of assets is divided into two, character assets and background or environment assets. Designing background or environment assets uses aerial perspective to form the object or asset, color selection using a monochromatic color scheme, and asset placement is divided into three layers namely foreground, middleground, and background.

The results of the designed assets will be formed in silhouette with reduced value and contrast the further the object from the camera and the texture like detail will only be added to the highlighted area by the camera. The monochromatic color scheme which manipulates black and white at the chosen base color is intended not only as a depiction of time or atmosphere but also makes each episode has it's own unique. Layer separation is done to help the process of placing color based on the depth and position of objects in the image.

Keywords: *Horror Animation Series, Background and Environment asset, Aerial Perspective, Monochromatic Color Scheme, Layer: Foreground, Middleground, and Background*

UMMN

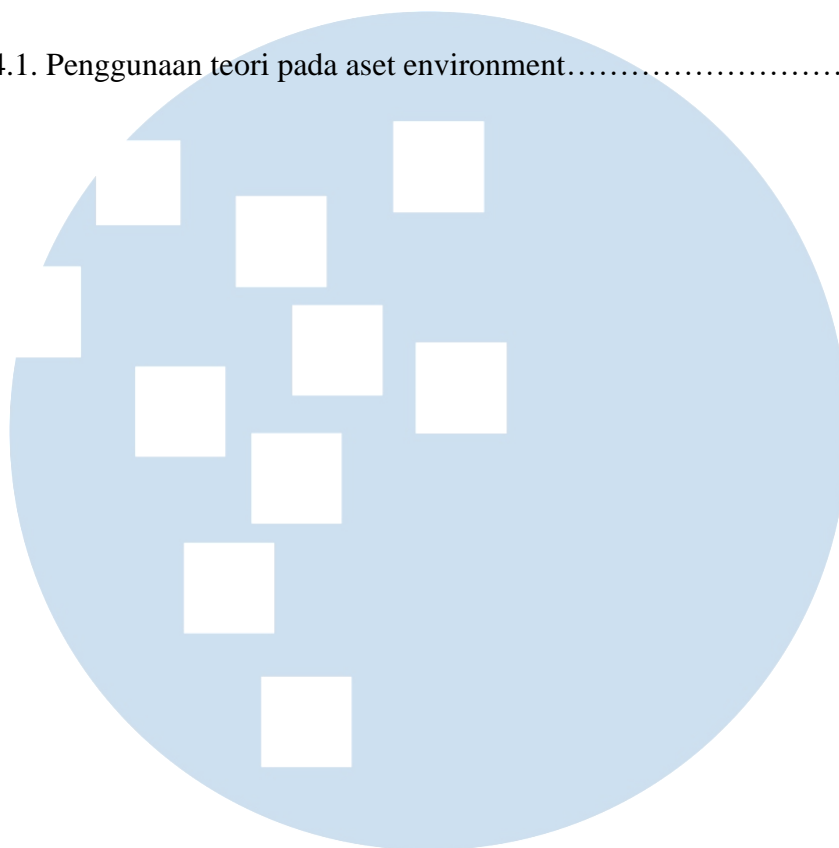
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR	2
<i>Environment</i>	2
Seri Animasi Horor.....	2
<i>Aerial Perspective</i>	2
Skema Warna <i>Monochromatic</i>	3
<i>Layer: Foreground, Middleground, Background</i>	3
3. METODE PENCIPTAAN	4
Deskripsi Karya.....	4
Konsep Karya.....	4
Tahapan Kerja.....	5
4. HASIL KARYA	9
5. ANALISIS	10
6. KESIMPULAN	13
7. DAFTAR PUSTAKA	14

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Penggunaan teori pada aset environment.....9



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Episode 4 shot 17 dan Episode 1 shot 29.....	4
Gambar 3.2. Referensi <i>shot</i> yang diberikan untuk dipahami dan dipelajari.....	5
Gambar 3.3. Referensi <i>color palette</i> yang digunakan di episode 4.....	5
Gambar 3.4. <i>Color palette</i> yang digunakan di episode 4.....	6
Gambar 3.5. Proses produksi episode 4 <i>shot</i> 17.....	8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Turnitin.....	15
Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Kegiatan Magang.....	16
Lembar Verifikasi.....	17
Lampiran Gambar.....	18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA