



### **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:**

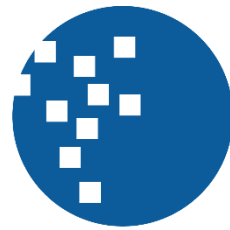
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI**

**“ARA”**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Yosi Yesaya Rondonuwu  
NIM : 13120210215  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosi Yesaya Rondonuwu

NIM : 13120210215

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

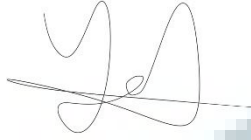
### **Perancangan *Environment* Pada Film Animasi “Ara”**

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.

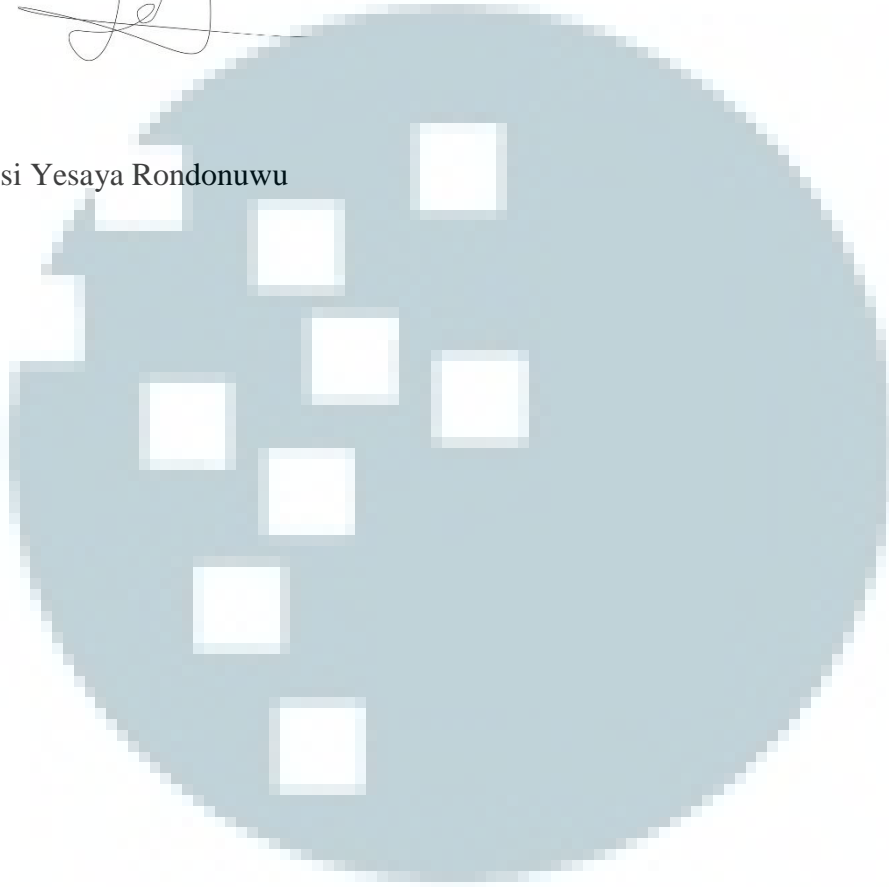
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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

Tangerang, 19 Desember 2016



Yosi Yesaya Rondonuwu



UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI**

**“ARA”**

Oleh

Nama : Yosi Yesaya Rondonuwu

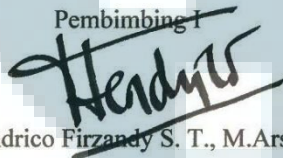
NIM : 13120210215

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

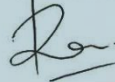
Tangerang, 30 Januari 2017

Pembimbing I



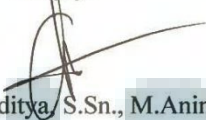
Hendrico Firzandy S. T., M.Ars.

Pembimbing II



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



Christian Aditya S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas tuntunanya, penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Proposal ini ditujukan sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana, baik Universitas Multimedia Nusantara

Penulis tertarik akan menciptakan sebuah dunia fiktif dimana dunia tersebut dapat menjadi bentuk ekspresi imajinasi beserta eksplorasi konsep yang dapat menginspirasi para penikmatnya. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan berbagai macam pengetahuan akan mendesain sebuah *Environment* yang sesuai dengan cerita yang ingin di berikan dan karakter yang tinggal didalamnya. Selain *Environment* yang hanya berbentuk lukisan, penulis juga akan merancang elemen-elemen yang bergerak didalam *Environment* tersebut untuk lebih menciptakan dunia yang tekesan hidup.

*Environment* sangat menentukan emosi dari sebuah cerita, dan dari emosi tersebut akan memicu juga emosi dari penontonnya.

Diharapkan dengan membaca penelitian ini para pembaca dapat mengetahui hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam proses melakukan desain Environment. Dalam proses penyusunan proposal ini penulis mendapatkan banyak dorongan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala hormat ijinlah penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Hendrico Firzandy, S. T., M.Ars. sebagai Pembimbing I.
3. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim sebagai Pembimbing II
4. Fachrul Fadly sebagai Konsultan dan Pembimbing Teknis.
5. Irsan Permana, Jordy Aditya, Abigail Tanujaya, Mufti Harits Aslin yang menjadi rekan tim dalam pengerjaan Tugas Akhir.
6. Keluarga dekat.

Tangerang, 19 Desember 2016



Yosi Yesaya Rondonuwu



## ABSTRAKSI

*Environment* adalah salah satu elemen yang penting, baik didalam dunia perfilman dan juga animasi. *Environment* tersebut akan melengkapi dunia karakter yang tinggal disitu dan juga akan memicu efek emosional terhadap penonton yang melihatnya. Pada film 3D Animasi berjudul “Ara” ini cerita yang diangkat akan berdasarkan Suku Dayak yang berada di provinsi Kalimantan, sehingga *Environment* yang akan di rancang juga akan berdasarkan hutan Kalimantan. Ada pula dikarenakan ceritanya yang bertemakan fantasi di dunia mimpi, penulis akan mendesain *Environment* fantasi, dimana *Environment*-nya dirancang dari kenyataan yang kemudian dirubah kembali menyesuaikan dengan tema fantasi. *Environment*nya sendiri karena berdasarkan hutan Kalimantan, penulis membatasi perancangan *environment* pada desain vegetasi hutannya. Untuk mencapai hasil tersebut, penulis menggunakan metode studi pustaka dengan referensi visual dari dunia nyata. Setelah memiliki referensi tersebut, penulis memproses vegetasi dari dunia nyata dan diubah menjadi objek fantasi agar *environment* yang dirancang mencapai desain yang diinginkan yakni *environment* berkesan fantasi.

Kata kunci : *Environment*, Hutan Kalimantan, Desain, Vegetasi.



## **ABSTRACT**

*Environment is an important element, both in the world of film and animation. Environment will complement the world of characters who live there and also will trigger emotional effect on the audience who saw it. The story of our 3D animation movie titled "Ara" will be based on the Dayak Tribe in the Kalimantan, so the Environment which will be designed are going to be based on the Forests of Kalimantan. There is also a fantasy themed world in the film because in the film, there's a dream world where the story will took place. Because the environment itself will be based on Kalimantan Forests, the author limits the environment design on the vegetation of the forest. To achieve that result, the author is using literature study and visual references as research method. After getting the references, the author started to process the vegetation from real world and changed it into fantastical object so that the designed environment will achieve the desired result, which is to have a fantasy environment.*

*Keywords: Environment, Kalimantan Forest, Design, Vegetation.*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ....Error! Bookmark not defined.</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi .....	4
2.2. <i>Environment Design</i> .....	5
2.3. Dunia Fantasi .....	5
2.3.1. Pohon Kehidupan.....	6

2.4.	<i>Visual Development</i> .....	6
2.4.1.	Visualisasi Cerita .....	9
2.4.2.	Peta Topografi .....	10
2.4.3.	Sketsa .....	10
2.4.4.	Warna .....	11
2.4.5.	Cahaya .....	14
2.4.6.	<i>Depth</i> .....	15
2.4.7.	Komposisi .....	17
2.4.8.	Perspektif .....	20
2.5.	Kalimantan .....	23
2.5.1.	Hutan Hujan Dataran Rendah Kalimantan .....	24
2.5.2.	Hutan Meranti Dataran Rendah .....	24
2.5.3.	Sungai .....	27
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>30</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	30
3.2.	Sinopsis .....	30
3.3.	Konsep Environment .....	31
3.3.1.	Hutan fantasi .....	32
3.3.2.	Pohon Kehidupan .....	33
3.3.3.	Sungai Kecil .....	34
3.4.	Metode Tugas Akhir. ....	34
3.4.1.	Studi <i>Existing</i> .....	36
3.4.2.	Daftar Perancangan <i>Environment</i> .....	45

3.4.3.	Peta Topografi.....	51
3.4.4.	Sketsa .....	51
3.4.5.	Pewarnaan .....	68
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>74</b>
4.1.	Hutan Fantasi .....	74
4.2.	Pohon Kehidupan.....	78
4.3.	Sungai Kecil.....	80
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>83</b>
5.1.	Kesimpulan .....	83
5.2.	Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xvi</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Visual Development</i> film Aladdin .....	9
Gambar 2.2 Penggunaan Cahaya di <i>Environment</i> .....	11
Gambar 2.3 Contoh penggunaan <i>Depth</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Atmospheric Perspective</i> .....	17
Gambar 2.5 Pengaplikasian Rule of Third .....	18
Gambar 2.6 Komposisi pola spiral.....	19
Gambar 2.7 Jenis-jenis komposisi Pohon .....	20
Gambar 2.8 Penggunaan Perspektif .....	21
Gambar 2.9 Contoh <i>one-point perspective</i> .....	21
Gambar 2.10 contoh <i>two-point perspective</i> .....	22
Gambar 2.11 contoh <i>three-point perspective</i> .....	23
Gambar 2.12 Hutan Meranti Dataran Rendah.....	25
Gambar 2.13 Aliran arus dataran tinggi.....	28
Gambar 3.1. Skema Perancangan.....	35
Gambar 3.2 <i>Etrian Odyssey</i> (2007).....	36
Gambar 3.3. Penggunaan Pohon Kehidupan didalam <i>Environment Etrian Odyssey</i> .....	37
Gambar 3.4 <i>Avatar</i> (2009) .....	38
Gambar 3.5 <i>Hometree</i> .....	38
Gambar 3.6 Berbagai tumbuhan di <i>Pandora</i> .....	39
Gambar 3.7 Tumbuhan cahaya <i>Pandora</i> .....	39

Gambar 3.8 <i>Cloudy with a chance of Meatballs 2</i> (2013)	
( <a href="http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPMYubca_ik-pinLEkLl1c07faR44467oXfRbxTddX4ZD2s5BP">http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPMYubca_ik-pinLEkLl1c07faR44467oXfRbxTddX4ZD2s5BP</a> ) .....	40
Gambar 3.9 Hutan raksasa di <i>Cloudy with a chance of Meatballs 2</i> .....	41
Gambar 3.10 <i>Ori and The Blind Forest</i> (2016) .....	42
Gambar 3.11 Hutan <i>Nibel</i> .....	43
Gambar 3.12 <i>World of Warcraft</i> (2004).....	43
Gambar 3.13 <i>Western Plagueland</i> .....	44
Gambar 3.14 Pohon didalam <i>Western Plagueland</i> .....	45
Gambar 3.15 Peta topografi dunia Ara .....	51
Gambar 3.16 Sketsa awal hutan fantasi .....	52
Gambar 3.17 Sketsa pohon Meranti.....	53
Gambar 3.18 Sketsa tanaman lapisan tanah.....	53
Gambar 3.19 Hutan didalam <i>Pandora</i> .....	54
Gambar 3.20 Hutan di <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> .....	55
Gambar 3.21 Hutan <i>Nibel</i> di <i>Ori and The Blind Forest</i> .....	56
Gambar 3.22 <i>Western Plagueland</i> di <i>World of Warcraft</i> .....	57
Gambar 3.23 Sketsa hutan fantasi yang ditambahkan jamur cahaya dan tumbuhan benalu .....	58
Gambar 3.24 Perbandingan tinggi pohon Meranti dewasa, pohon Meranti muda, pohon kehidupan dan tumbuhan lapisan tanah .....	58
Gambar 3.25 Komposisi <i>Scene 2 shot 3</i> .....	59
Gambar 3.26 <i>Hometree</i> .....	60

Gambar 3.27 <i>Yggdrasil</i> di <i>Etrian Odyssey</i> .....	61
Gambar 3.28 <i>Spirit Tree</i> di <i>Ori and The Blind Forest</i> .....	62
Gambar 3.29 Perbandingan ukuran pohon kehidupan dengan pohon meranti lainnya.....	63
Gambar 3.30 Sketsa awal <i>background</i> pohon kehidupan.....	63
Gambar 3.31 Sketsa <i>background</i> pohon kehidupan yang sudah diberikan jamur raksasa.....	64
Gambar 3.32 Komposisi <i>scene 3 shot 2</i> .....	65
Gambar 3.33 Sketsa awal <i>background</i> sungai kecil.....	67
Gambar 3.34 Sketsa <i>background</i> sungai kecil yang diberikan jamur cahaya serta tumbuhan benalu.....	67
Gambar 3.35 Komposisi <i>background Scene 2 Shot 3</i> .....	68
Gambar 3.36 <i>Color Script Environment</i> film animasi “Ara”.....	70
Gambar 3.37 <i>Final Design</i> tumbuhan lapisan tanah.....	71
Gambar 3.38 <i>Final Design</i> pohon meranti dengan tumbuhan lapisan tanah lainnya .....	72
Gambar 3.39 Desain final <i>background Scene 2 Shot 3</i> .....	72
Gambar 3.40 Desain final <i>background Scene 3 Shot 2</i> .....	73
Gambar 3.41 Desain final <i>background Scene 6 Shot 1</i> .....	73
Gambar 4.1 Desain final <i>background Scene 2 Shot 3</i> .....	75
Gambar 4.2 Perbedaan tinggi Pohon kehidupan dengan Pohon Meranti lainnya.	76
Gambar 4.3 Desain awal hutan fantasi.....	77
Gambar 4.4 Desain revisi hutan fantasi.....	78

Gambar 4.5 Perbandingan Ukuran pohon kehidupan dengan pohon Meranti lainnya .....	79
Gambar 4.6 Pohon kehidupan sebelum diberikan jamur raksasa .....	79
Gambar 4.7 Pohon kehidupan setelah diberikan jamur raksasa.....	80
Gambar 4.8 Aliran arus dataran tinggi.....	81
Gambar 4.9 Peta topografi dan sungai hutan fantasi .....	81
Gambar 4.10 Desain final <i>background Scene 6 Shot 1</i> .....	82

UMMN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Perancangan *Environment* ..... 50



## DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir..... xvii

