



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* UNTUK FILM ANIMASI PENDEK “RANa”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama	: Iqbal Ismi Naufal
NIM	: 12120210342
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Ismi Naufal

NIM : 12120210342

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

Perancangan *Environment* untuk Film Animasi Pendek

“Rana”

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.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2016



Iqbal Ismi Naufal

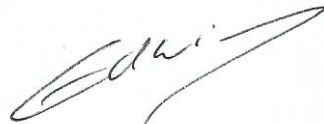
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
Perancangan *Environment* untuk Film Animasi Pendek
“Rana”

Oleh

Nama : Iqbal Ismi Naufal
NIM : 12120210342
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing



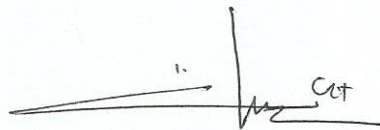
Edwin Hartono Sutiono, S. Sn. M.A.

Penguji

Ketua Sidang



Hendrico Firzandy, S.T, M. Ars.



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Kata pengantar berisi:

Semua pernah merasakan rasanya putus asa dan kehilangan arah hidup, tetapi melihat indah dan luasnya dunia, beberapa dari kita sadar bahwa kita dapat melakukan apa pun untuk mencari lagi jati diri dan arah hidup kita. Pencarian itulah yang mendorong tim 1200K dalam membuat Film Animasi berjudul Rana ini.

Banyak hal yang dipelajari oleh penulis dalam pembuatan film animasi Rana ini, terutama dalam perancangan *Environment*. Penulis juga berharap desain yang dibuat dalam animasi ini dapat memberi hiburan dan ketertarikan terhadap perancangan environment baik untuk adik kelas maupun para pembaca

Hal Terpenting yang penulis pelajari pada saat membuat environment di tugas akhir ini adalah pentingnya sebuah usaha dan eksperimen yang dilakukan untuk membuat environment yang *believable* dan berhubungan dengan satu sama lain.

Penulis mengucapkan terima kasih untuk orang-orang yang telah membantu jalannya tugas akhir ini :

1. Ketua Program Studi bapak Yusup Martyastiadi, S.T.,M.Inf.Tech

3. Band Banda Neira yang telah mengizinkan kami memakai lagu “Yang Patah Tumbuh, Yang Hilang Kembali” sebagai main soundtrack untuk film animasi ini
4. Hasegawa Junpei yang telah membantu proses penulisan cerita
5. Ibu saya Retno Damayanti dan Ayah Saya Nour El Haq
6. Teman Teman Seperjuangan saya di tim 1200K: Aybi Fauziah, Dimas Seto Fijri, Fransisca Adis, dan Timothy Putranto

Tangerang, 22-Juni-2016



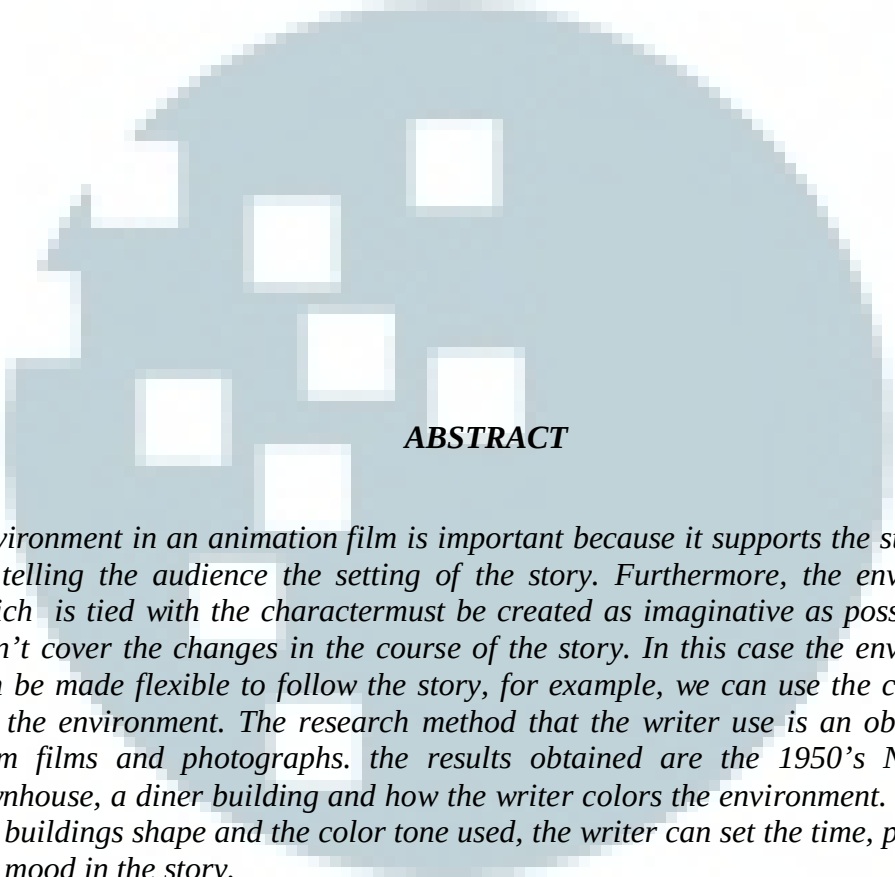
Iqbal Ismi Naufal



ABSTRAKSI

Environment dalam film animasi sangatlah penting karena environment dapat mendukung jalannya cerita dan dapat memberikan informasi setting untuk film animasi tersebut. Selain itu environment yang berhubungan erat dengan karakter harus dibuat harus tetap imajinatif agar tidak menutupi perubahan yang terjadi didalam cerita. Dalam hal ini environment dapat dibuat sefleksibel mungkin untuk mengikuti arah cerita, salah satu contohnya dengan menggunakan tone warna untuk environment yang dibuat. Penelitian yang digunakan adalah observasi dengan memperhatikan karya-karya animasi berupa film dan berbagai foto. dari observasi tersebut hasil yang didapat adalah bentuk bangunan rowhouse di New York pada tahun 1950, diner serta perwarnaan untuk environment tersebut. Berdasarkan bentuk bangunan dan tone warna yang digunakan, setting waktu, mood dan tempat dapat dikeluarkan dalam cerita.

Kata Kunci: Environment, Fleksibel, tone warna



ABSTRACT

Environment in an animation film is important because it supports the story itself by telling the audience the setting of the story. Furthermore, the environment which is tied with the character must be created as imaginative as possible so it won't cover the changes in the course of the story. In this case the environment can be made flexible to follow the story, for example, we can use the color tone for the environment. The research method that the writer use is an observation from films and photographs. the results obtained are the 1950's New york townhouse, a diner building and how the writer colors the environment. Based on the buildings shape and the color tone used, the writer can set the time, place, and the mood in the story.

Keywords: Environment, flexible, color tone

UMN

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
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
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Environment.....	4
2.1.1. <i>Environment</i> dan mood	5
2.1.2. <i>Environment</i> dan Karakter	6
2.2. Jenis-Jenis <i>Environment</i>	8
2.2.1. <i>Physical Environment</i>	8
2.2.2. <i>Biotic Environment</i>	8
2.2.3. <i>Social and Cultural Environment</i>	9

2.5.	Mood.....	9
2.6.	Warna.....	10
2.6.1.	Merah	10
2.6.2.	Oranye.....	10
2.6.3.	Kuning.....	11
2.6.4.	Biru	11
2.6.5.	Hijau.....	11
2.6.6.	Ungu.....	11
2.6.5.	Putih.....	12
2.6.6.	Hitam.....	12
2.7.	New York.....	12
2.7.1.	<i>Diner</i>	13
2.7.2.	<i>Rowhouse</i>	15
2.8.	Yogyakarta.....	16
BAB III METODOLOGI		18
3.1.	Gambaran Umum.....	18
3.1.1.	Sinopsis	18
3.1.2.	posisi penulis	19
3.1.3.	<i>Referensi</i>	19
3.2.	Konsep Perancangan.....	26
3.2.1	New York.....	27
3.2.2.	Yogyakarta	31
3.3.	Pewarnaaan dan Personality Karakter.....	34
3.4.	Tahapan Kerja.....	38

3.4.1.	Mencari Referensi.....	38
3.4.2.	Membuat 3D Model.....	38
3.4.3.	<i>Matte Painting</i>	40
3.5.	Metodologi.....	40
3.6.	Data Temuan.....	40
3.6.1	Rowhouse.....	41
3.6.2.	Diner	42
BAB IV ANALISA.....		44
4.1.	Analisis Perancangan.....	44
4.1.1.	New York.....	44
4.1.2.	Yogyakarta	50
BAB V PENUTUP		58
5.1.	Kesimpulan.....	58
5.2.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV
DAFTAR GAMBAR		
Gambar 1.1.	Kotonoha no Niwa.....	1
Gambar 2.1.	<i>How the Grinch Stole Christmas</i>	5
Gambar 2.2.	<i>Snow Wite and the seven dwarves</i>	6
Gambar 2.3.	Selina Kyle di film Batman Returns.....	7
Gambar 2.4.	Diner	13
Gambar 2.5.	<i>Diner Restaurant</i>	14

Gambar 2.6. Rowhouse Leroy Street.....	16
Gambar 2.7. Jalan Malioboro di Yogyakarta.	17
Gambar 3.1. <i>Brooklyn Bridge</i>	20
Gambar 3.2 <i>Rowhouse</i> di New York di Oliver Street.....	20
Gambar 3.3. La Bonbonniere diner	21
Gambar 3.4. James Madison Highschool.....	22
Gambar 3.5. Kamar bergaya tahun 1950	22
Gambar 3.6. Tugu Yogyakarta	23
Gambar 3.7. Toko sepatu di jalan Cendrawasih.....	24
Gambar 3.8.Kost Eksklusif	24
Gambar 3.9. Kamar di dalam Kost Eksklusif.....	25
Gambar 3.10. Film the Grand Budapest Hotel.....	25
Gambar 3.11. Film Dark Shadows	26
Gambar 3.12. Sketsa Denah untuk Environment Anna	27
Gambar 3.13.3D Base Rowhouse.....	28
Gambar 3.14. 3D Base Diner	28
Gambar 3.15. 3D Base sekolah Anna	29
Gambar 3.16. 3D Base lorong di sekolah Anna	29
Gambar 3.17. 3D Base ruang belajar.....	30
Gambar 3.18. Kamar Anna	30
Gambar 3.29. Kost Eksklusif Rangka.....	31
Gambar 3.20. 3D Base toko gitar	32
Gambar 3.21. 3D Base Lorong.....	33

Gambar 3.22. 3D base gang belakang sekolah	33
Gambar 3.23. 3D base kamar Rangga	34
Gambar 3.24. Concept art Rangga di lorong Sekolah	35
Gambar 3.25. Concept Art Anna di depan Diner	35
Gambar 3.26. Kamar Anna Base Color	36
Gambar 3.27. KamarAnna Base Color	37
Gambar 3.28.Video klip <i>Still I'm by Your Side</i>	37
Gambar 3.29. Proses Perancangan Environment.....	39
Gambar 3.30. Hasil Matte Painting	40
Gambar 3.31. <i>Rowhouse</i>	41
Gambar 3.32. <i>Diner</i>	43
Gambar 4.1 Brooklyn Bridge	44
Gambar 4.2.Palette warna new york.....	45
Gambar 4.3. Rowhouse Anna.....	46
Gambar 4.4. Matte Painting Rowhouse Anna.....	46
Gambar 4.5. Matte Painting Diner.....	47
Gambar 4.6. 3D Base Diner	47
Gambar 4.7. Depan Sekolah Anna	48
Gambar 4.8.Lorong Sekolah Anna	48
Gambar 4.9. Base color kamar Anna.....	49
Gambar 4.10. Kamar Anna Final.....	49
Gambar 4.11. Tugu yogyakarta saat scene pembuka.....	50
Gambar 4.12. Color pallete Yogya	58

Gambar 4.13. Kos Rangka Base Color	52
Gambar 4.14. 3D Kost Rangka.....	52
Gambar 4.15. 3D base toko Gitar	53
Gambar 4.16. Toko gitar base Color	54
Gambar 4.17. Gang yang dilewati rangka.....	54
Gambar 4.18. lorong sekolah rangka	55
Gambar 4.19. Kamar Rangka base color	56
Gambar 4.20. kamar rangka shot cermin	56
Gambar 4.21. kamar rangka render final	57

UMN