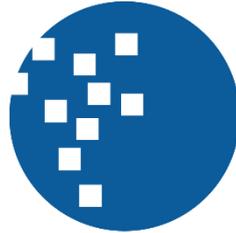


PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI

2D “ALTOR” MENGGUNAKAN TEKNIK GAMBAR

PERSPEKTIF



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

YESAYA DAVID PINERCOYO

0000018905

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI

2D “ALTOR” MENGGUNAKAN TEKNIK GAMBAR

PERSPEKTIF



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

YESAYA DAVID PINERCOYO

00000018905

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yesaya David Pinercoyo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000018905

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI 2D “ALTOR”
MENGUNAKAN TEKNIK GAMBAR PERSPEKTIF**

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, 14 Februari 2022



(Yesaya David Pinercoyo)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI 2D
“ALTOR” MENGGUNAKAN TEKNIK GAMBAR PERSPEKTIF**

Oleh

Nama : Yesaya David Pinercoyo
NIM : 00000018905
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 22 April 2022

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI 2D “ALTOR” MENGGUNAKAN TEKNIK GAMBAR PERSPEKTIF

Oleh
Nama : Yesaya David Pinercoyo
NIM : 00000018905
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 9 Mei 2022
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang


Fachrul Fadly, S. Ked., M.Sn.
0311097401

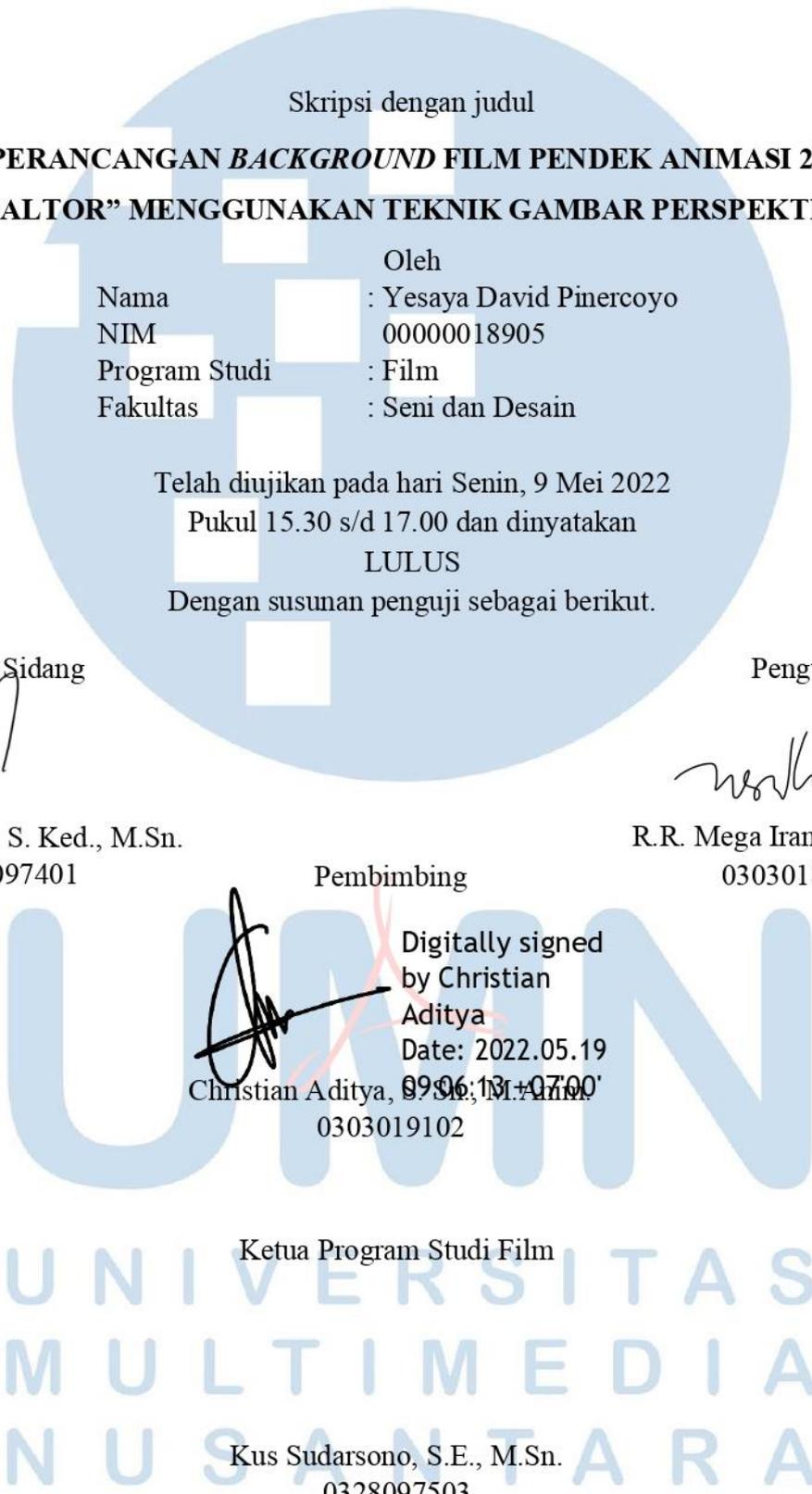
Penguji


R.R. Mega Iranti K., M.Ds.
0303018005

Pembimbing


Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.05.19
09:06:13 +0700
Christian Aditya, S.Sn., M.Sn.
0303019102

Ketua Program Studi Film


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Yesaya David Pinercoyo

NIM : 00000018905

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : ~~*Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

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

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI 2D “ALTOR”
MENGUNAKAN TEKNIK GAMBAR PERSPEKTIF**

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, 22 April 2022

Yang menyatakan,

(Yesaya David Pinercoyo)

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 ini dengan judul:
**“PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM PENDEK ANIMASI 2D
“ALTOR” MENGGUNAKAN TEKNIK GAMBAR PERSPEKTIF”**

dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya, 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. Christian Aditya, S. Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga inti maupun besar saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman – teman saya yang telah membantu saya melewati kesulitan dan masa – masa susah dalam periode pengerjaan tesis ini.

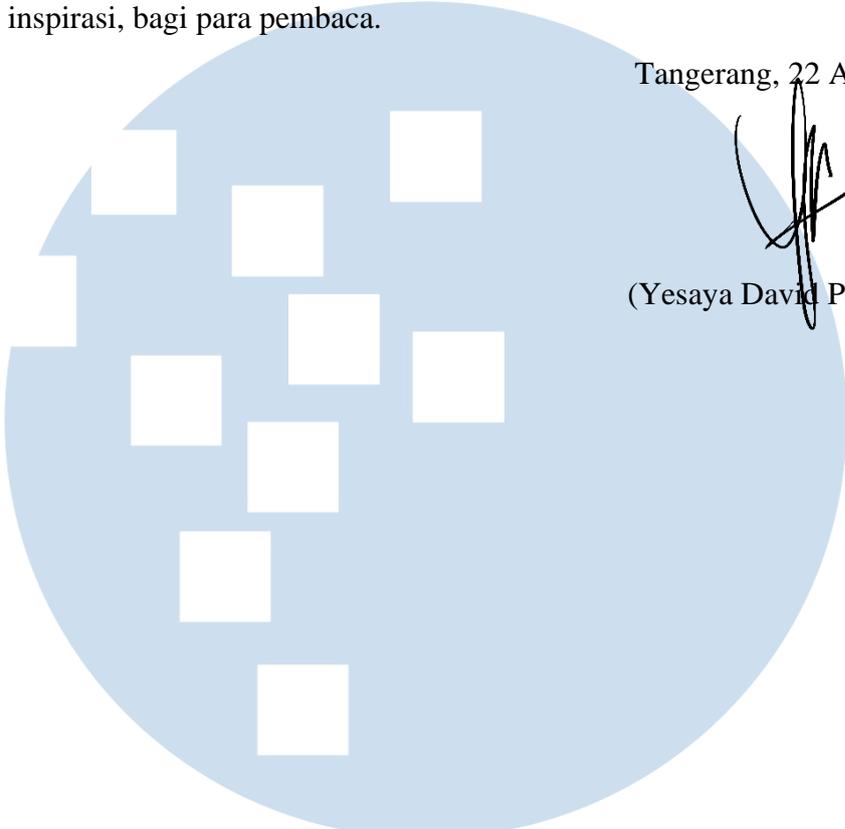
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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

Tangerang, 22 April 2022



(Yesaya David Pinercoyo)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PENERAPAN PERSPEKTIF DALAM PERANCANGAN

BACKGROUND FILM PENDEK “ALTOR”

(Yesaya David Pinercoyo)

ABSTRAK

Background di dalam sebuah animasi adalah lapisan gambar yang ditempatkan di paling belakang dalam sebuah *scene*. Lapisan ini digunakan sebagai tempat dimana karakter akan ditempatkan di dalam sebuah animasi. Ketika perancangannya ada beberapa hal yang harus di perhatikan. Salah satunya adalah teknik menggambar yang di sebut Perspektif. Teknik gambar perspektif ini digunakan untuk memberikan dimensi sehingga dapat mendukung penceritaan. Teknik ini juga memiliki beberapa jenis yang dapat dipilih dan digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam perancangan *background*. Pembahasan kali ini akan menjelaskan bagaimana teknik gambar perspektif diterapkan ke dalam perancangan *background scene* tiga dan dua belas di film animasi pendek 2D berjudul Altor.

Kata kunci: *Background*, perspektif, animasi 2D,

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PENERAPAN PERSPEKTIF DALAM PERANCANGAN

BACKGROUND FILM PENDEK “ALTOR”

(Yesaya David Pinercoyo)

ABSTRACT

Background in animation is the layer of image placed at the very back in a scene. This layer is used as a place where characters will be placed inside an animation. When designing, there are several things that must be considered. One of them is a drawing technique called Perspective. This drawing technique is used to provide dimensions so backgrounds can support the storytelling. This technique also has several types that can be selected and used to achieve the desired results in background designs. This discussion will explain how those perspective drawing techniques are applied to the design of background scenes three and twelve in the 2D animated short film titled Altor.

Keywords : *Background, perspective, 2D Animated*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. <i>BACKGROUND</i> DALAM ANIMASI DUA DIMENSI	3
2.3. PERSPEKTIF DALAM BACKGROUND	10
3. METODE PENCIPTAAN.....	20
3.1. Deskripsi Karya	20
3.2. Konsep Karya	21
3.3. Tahapan Kerja.....	21
4. ANALISIS.....	33
4.2. HASIL KARYA	34
4.3. ANALISIS KARYA.....	34
5. KESIMPULAN.....	37
6. DAFTAR PUSTAKA.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Layer Animasi</i>	4
Gambar 2 <i>One – Point Perspective</i>	14
Gambar 3 Variasi <i>Two – Point Perspective</i>	14
Gambar 4 Contoh <i>One – Point Perspective</i>	15
Gambar 5 <i>Two– Point Perspective</i>	16
Gambar 6 Contoh bangunan <i>Two – Point Perspective</i>	16
Gambar 7 Variasi <i>Two – Point Perspective</i>	17
Gambar 8 Variasi <i>Three – Point Perspective</i>	18
Gambar 9 Contoh <i>Three – Point Perspective</i>	18
Gambar 10 Contoh <i>Zero – Point Perspective</i>	19
Gambar 11 Contoh <i>Zero – Point Perspective</i>	19
Gambar 12 Contoh rumah dan perabotan.....	24
Gambar 13 Contoh lokasi rumah.....	25
Gambar 14 Referensi <i>Treasure Planet</i>	26
Gambar 15 Sketsa <i>scene</i> tiga dan dua belas.....	27
Gambar 16 Denah rumah Altor.....	28
Gambar 17 Referensi penempatan perabotan.....	28
Gambar 18 <i>Perspective Grid</i>	29
Gambar 19 Sketsa bukit dan hutan (<i>Zero – Point Perspective</i>).....	30
Gambar 20 Penerapan <i>One – Point Perspective</i>	30
Gambar 21 Hasil jadi.....	31
Gambar 22 Sketsa awal beserta <i>Three – Point Perspective</i>	32
Gambar 23 Penerapan <i>Three – Point Perspective</i>	32
Gambar 24 Hasil rapi.....	33
Gambar 26 <i>Background scene</i> tiga.....	34
Gambar 26 <i>Background scene</i> dua belas.....	34

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1	40
LAMPIRAN KS 2	41
LAMPIRAN KS 3	42
LAMPIRAN KS 3	43
LAMPIRAN KS 3	44
LAMPIRAN COVER TURNITIN	45
LAMPIRAN ORIGINALITY REPORT	46
LAMPIRAN ORIGINALITY REPORT	47

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA