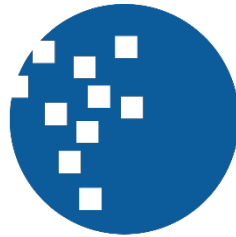


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* RUMAH KOLONIAL
BELANDA DALAM SERIAL ANIMASI VATALLA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Yohanes Adrian

0000028627

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* RUMAH KOLONIAL

DALAM SERIAL ANIMASI VATALLA



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

YOHANES ADRIAN

0000028627

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yohanes Adrian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028627

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

“Perancangan *Environment* Rumah Kolonial Belanda Dalam Serial Animasi Vatalla” 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, 07 Januari 2022



Yohanes Adrian

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Perancangan *Environment* Rumah Kolonial Dalam Serial Animasi Vatalla


Oleh
Nama : Yohanes Adrian
NIM : 00000028627
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022
Pukul 12.30 s/d 13.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

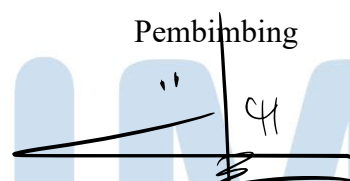
Ketua Sidang


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


Penguji


R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
NIDN: 0303018005

Pembimbing


Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 03311078001

Ketua Program Studi Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK: 025245

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Yohanes Adrian

NIM : 00000028627

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

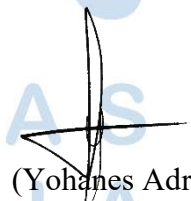
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

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

Perancangan Environment Rumah Kolonial Belanda Dalam Serial Animasi Vatalla 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, 07 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Yohanes Adrian)

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 *Environment* Rumah Kolonial Dalam Animasi Serial Vatalla” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Ibu Rr. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan atas terselesainya tesis ini.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Bapak Alfi zachkyelle.
7. Orang Tua, teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 07 Januari 2022


(Yohanes Adrian)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* RUMAH KOLONIAL

BELANDA DALAM SERIAL ANIMASI VATALLA

Yohanes Adrian

ABSTRAK

Dalam pembuatan proyek film, animasi dan media visual lainnya terdapat tahap di mana konsep dibuat. *Concept art* merupakan tahapan penting dalam setiap proyek, karena *concept art* dapat mendorong proses film atau *game* menjadi lebih berkonsep. Penulis tertarik dengan *concept art* karena proses berpikir dan mendesain sebuah karya visual. Selama masa kuliah penulis terus belajar mengembangkan *skill* yang dibutuhkan untuk membuat *concept art*, maka dari itu penulis mencari posisi *concept artist* saat bekerja magang. Penulis diterima di studio Kampoong Monster dan menjadi *concept artist* untuk serial animasi Vatalla. dalam pembuatan konsep tentu saja ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipahami terlebih dahulu sebelum membuat konsep. Penulis harus mengetahui produk akhir dari konsep yang akan penulis buat, penulis juga harus paham sejarah, tema, bahasa visual, skala, gaya arsitektur dan hal lainnya yang menyangkut proses berpikir dan mendesain suatu karya. Dalam laporan ini penulis akan menjabarkan proses membuat salah satu konsep rumah dalam serial Vatalla, mulai dari teori yang dipakai, proses berpikir, pencarian referensi, revisi sampai tahap pemolesan.

Kata kunci: Animasi, Konsep, Lingkungan, Rumah Kolonial

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ENVIRONMENT DESIGN OF A COLONY HOUSES IN

VATALLA ANIMATION

Yohanes Adrian

ABSTRACT (English)

Behind a project like a film, animation, and other visual media projects, there is a stage where the concept is created. Concept art is an important stage in every project because concept art can push a project to become more conceptual. The author has an interest in concept art because of the thinking process when designing a visual work. During college the author keep continuing to learn and develop the skills needed to create concept art., the author was looking for a concept artist position in internship program. The author was then accepted at Kampong Monster and became a concept artist for the animated series, Vatalla. When making a concept of course there are several things that must be considered and have a good understanding of before making the concept. The author must understand what the final product needed, the author must also understand the history, themes, visual language, scale, architectural style, and other things that involve in the process of thinking and designing. In this report, the author will describe the process of making one of the house concept in Vatalla, starting from the theory used, thought process, references, revision to the polishing stage.

Keywords: *Animation, Concept, Environment, Colonial House*

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	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	3
3. METODE PENELITIAN	6
4. HASIL KARYA.....	11
5. ANALISIS.....	13
6. KESIMPULAN.....	14
7. DAFTAR PUSTAKA.....	15

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

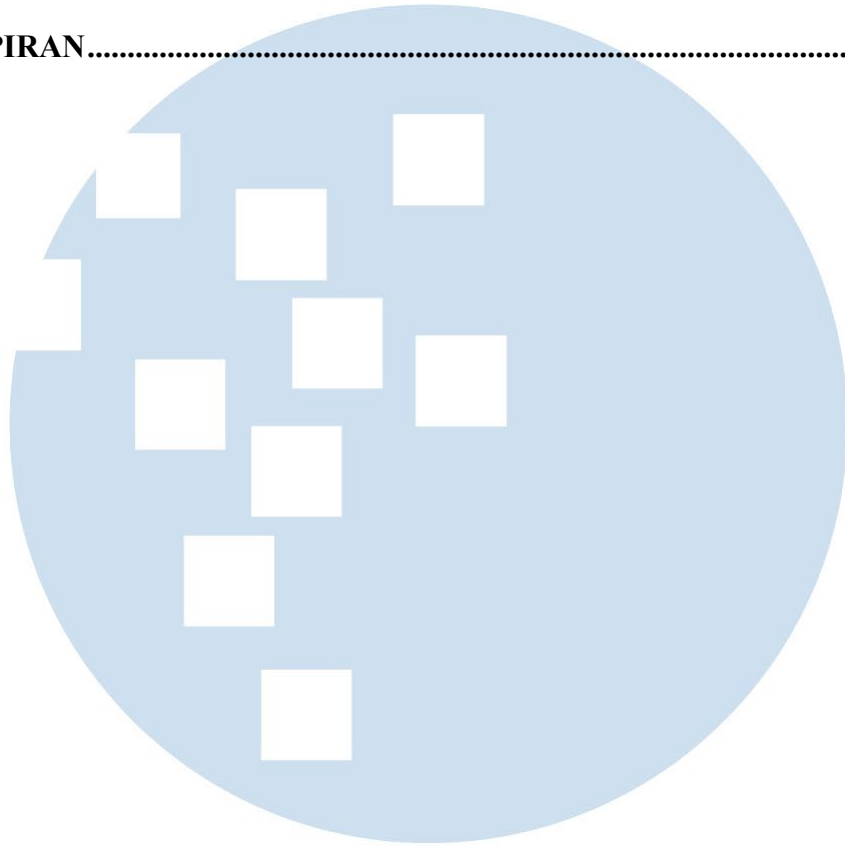
Gambar 3.1 Referensi Eksterior.....	7
Gambar 3.2 Referensi Interior.....	7
Gambar 3.3 Sketsa Eksplorasi.....	8
Gambar 3.4 Sketsa Eksterior	9
Gambar 3.5 Sketsa Interior Sebelum (kiri) & Sesudah (kanan) Revisi.....	9
Gambar 4.1 Eksterior Rumah Tongkrongan.....	11
Gambar 4.2 Interior Rumah Tongkrongan.....	12

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN..... 16



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**