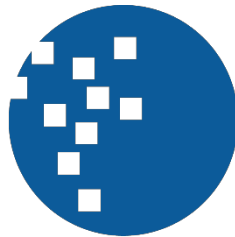


PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT PADA ANIMASI

HYBRID “NENDO’S STORY”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

PETER GAVITTO DJIONO

0000038216

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT RETRO PADA ANIMASI

HYBRID “NENDO’S STORY”



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana (S.Sn.)

PETER GAVITTO DJIONO

0000038216

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Peter Gavitto Djiono

Nomor Induk Mahasiswa : **00000038216**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *3D ENVIRONMENT* PADA ANIMASI *HYBRID "NENDO'S STORY"* 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, 2 Mei 2023


Peter Gavitto Djiono

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 3D ENVIRONMENT PADA ANIMASI HYBRID “NENDO’S
STORY”

Oleh
Nama : Peter Gavitto Djiono
NIM : 00000038216
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Juni 2023
Pukul 10.00 s/d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

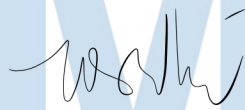
Ketua Sidang

Penguji

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
0318049102

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

Pembimbing



RR. Mega Iranti Kusumawardhani S.Sn, M.Ds.
0303018005

Ketua Program Studi Film

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 : Peter Gavitto Djiono

NIM : 00000038216

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 3D ENVIRONMENT PADA ANIMASI HYBRID "NENDO'S STORY"

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, 2 Mei 2023

Yang menyatakan,



Peter Gavitto Djiono

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 3D ENVIRONMENT PADA ANIMASI HYBRID “NENDO’S STORY” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni & 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 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. RR. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, 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, 2 Mei 2023



Peter Gavitto Djiono

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

PERANCANGAN 3D ENVIRONMENT PADA ANIMASI HYBRID “NENDO’S STORY”

Peter Gavitto Djiono

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi membuat CGI banyak diterapkan dalam dunia perfilman. *3D Environment* dalam film saat ini sudah diterapkan baik dalam memberikan gambaran mengenai sesuatu yang tidak dapat direalisasikan langsung atau menggambarkan sebuah imajinasi. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk melihat penerapan suatu *3D Environment* pada film. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian studi pustaka, dimana peneliti menggunakan sumber data penelitian dari literatur seperti buku dan jurnal-jurnal penelitian sebelumnya. Di Indonesia perkembangan penggunaan CGI masih sangat lambat. Masih banyak film CGI di Indonesia yang tampak tidak meyakinkan. Permasalahan tersebut bukan karena Indonesia tidak memiliki sumber daya manusia di bidang CGI, melainkan karena permasalahan biaya yang tinggi dan perkembangan industri perfilman Indonesia itu sendiri.

Kata kunci: Animasi, *Hybrid*, *3D*, *Environment*, *CGI*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3D ENVIRONMENT DESIGN FOR HYBRID ANIMATION “NENDO’S STORY”

Peter Gavitto Djiono

ABSTRACT (English)

The development of technology and information makes CGI widely applied in the world of cinema. 3D Environment in movies today has been applied either in providing an overview of something that cannot be realized directly or describing an imagination. The purpose of this thesis is to see the application of a 3D Environment in movies. This research uses a qualitative approach, with a literature study research method, where researchers use research data sources from literature such as books and previous research journals. In Indonesia, the development of the use of CGI is still very slow. There are still many CGI movies in Indonesia that look unconvincing. The problem is not because Indonesia does not have human resources in the field of CGI, but because of the problem of high costs and the development of the Indonesian film industry itself.

Keywords: Hybrid, Animation, 3D, Environment, CGI

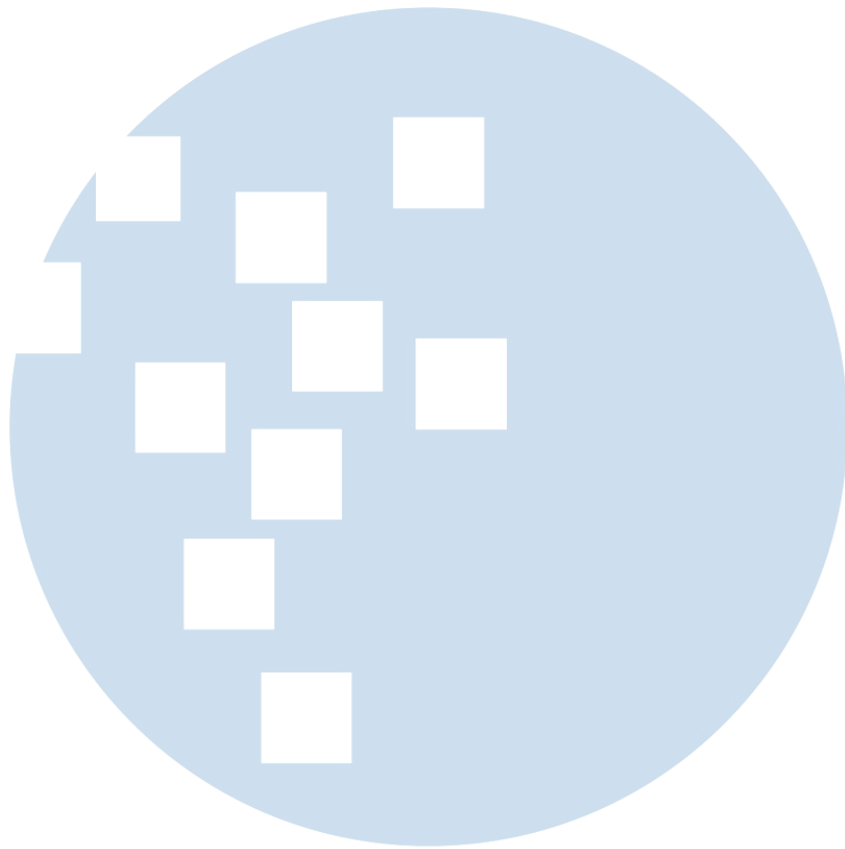
UMMN

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	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. ANIMASI	3
2.2. JENIS ANIMASI.....	4
2.3. <i>ENVIRONMENT</i>	4
2.4. <i>3D MODELLING</i>	5
2.5. ANIMASI <i>HYBRID</i>	6
2.5. <i>ASSET 3D</i>	7
2.5. <i>FLOORPLAN</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	8
3.2. KONSEP KARYA.....	9
3.3. TAHAPAN KERJA.....	9
4. ANALISIS.....	15
4.1. HASIL KARYA	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	16
5. KESIMPULAN.....	22

6. DAFTAR PUSTAKA..... 24

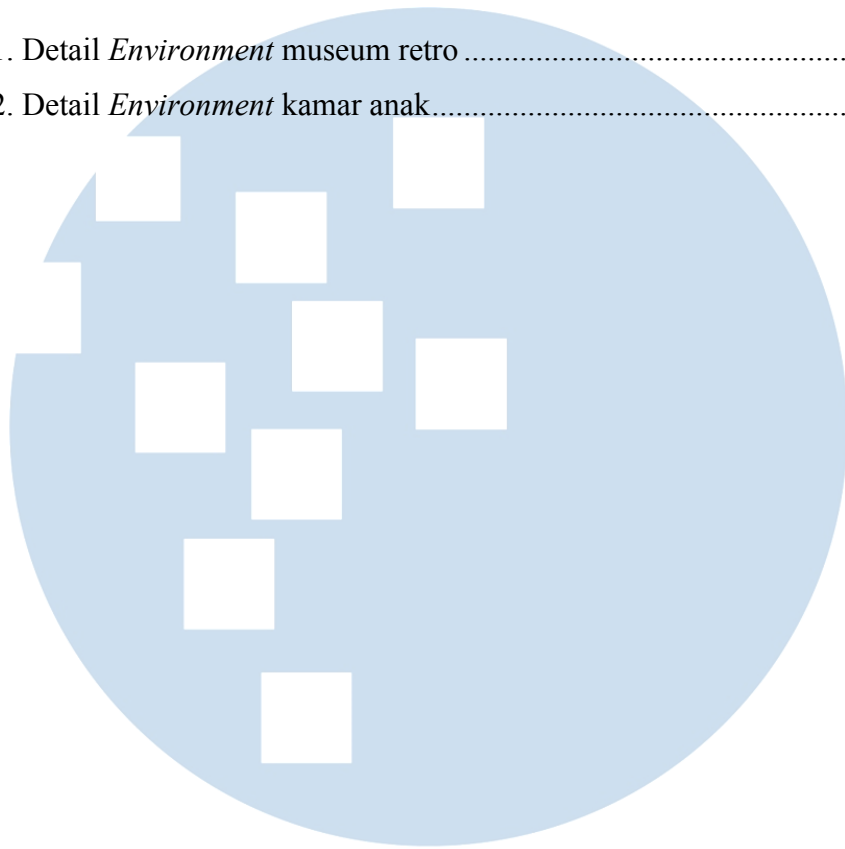


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Detail <i>Environment</i> museum retro	16
Tabel 2. Detail <i>Environment</i> kamar anak.....	19



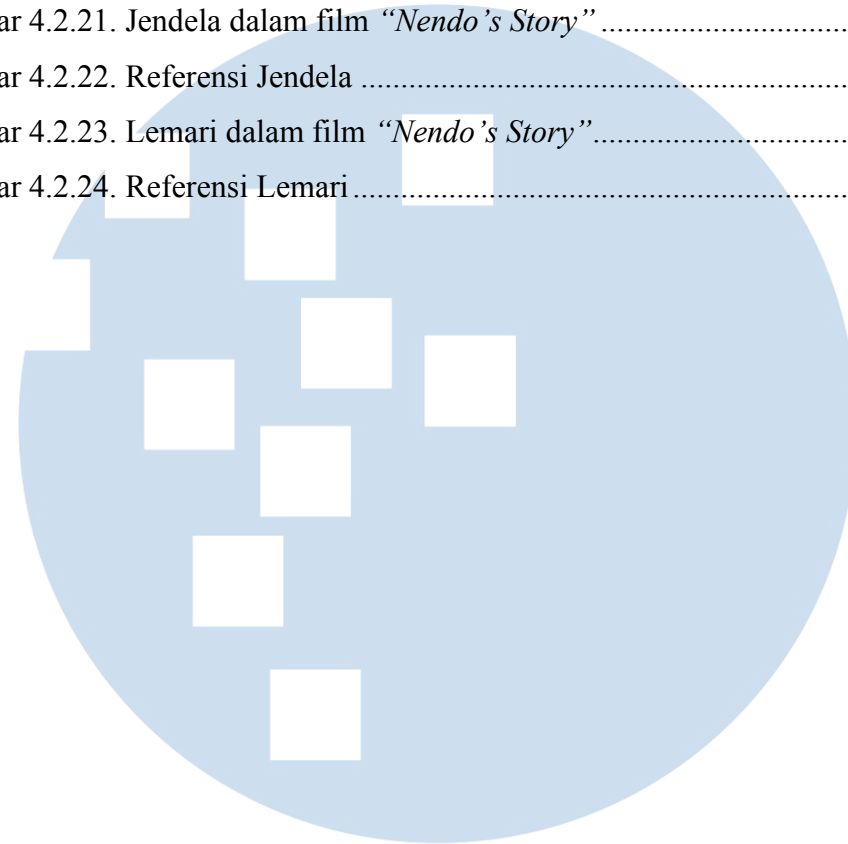
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Barang Retro	9
Gambar 3.2. Acuan referensi	10
Gambar 3.2. <i>Floorplan</i>	11
Gambar 3.3. <i>Storyboard</i>	11
Gambar 3.4. <i>Modelling Props + Environment</i>	12
Gambar 3.5. Hasil <i>Render</i>	13
Gambar 3.6. Hasil penggunaan <i>Environment</i>	14
Gambar 4.1. Hasil <i>Environment</i>	15
Gambar 4.2.1. <i>Arcade Machine</i> dalam Film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	16
Gambar 4.2.2. Referensi <i>Arcade Machine</i>	16
Gambar 4.2.3. TV Jadul dalam Film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	17
Gambar 4.2.4. Referensi TV Jadul.....	17
Gambar 4.2.5. <i>Nintendo Entertainment System (NES)</i> dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	17
Gambar 4.2.6. Referensi <i>Nintendo Entertainment System (NES)</i>	17
Gambar 4.2.7. <i>Nintendo Entertainment System (NES) Controller</i> dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	17
Gambar 4.2.8. Referensi <i>Nintendo Entertainment System (NES) Controller</i>	17
Gambar 4.2.9. Meja kasir dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	18
Gambar 4.2.10. Referensi Meja kasir	18
Gambar 4.2.11. Lemari dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”.....	18
Gambar 4.2.12. Referensi Lemari.....	18
Gambar 4.2.13. Rak besi dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	18
Gambar 4.2.14. Referensi Rak besi.....	18
Gambar 4.2.15. Lampu meja dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	19
Gambar 4.2.16. Referensi Lampu meja	19
Gambar 4.2.17. Alat tulis dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	19
Gambar 4.2.18. Referensi Alat tulis.....	19
Gambar 4.2.19. Kasur dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	20

Gambar 4.2.20. Referensi Kasur	20
Gambar 4.2.21. Jendela dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	20
Gambar 4.2.22. Referensi Jendela	20
Gambar 4.2.23. Lemari dalam film “ <i>Nendo’s Story</i> ”	21
Gambar 4.2.24. Referensi Lemari	21



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR LAMPIRAN KS 1	26
FORMULIR LAMPIRAN KS 2	27
FORMULIR LAMPIRAN KS 3	28
FORMULIR LAMPIRAN KS 4	31



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA