

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI 2D

“RHYTHM OF ANGKLUNG”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Amanda Gabriel

0000035003

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI 2D

“RHYTHM OF ANGKLUNG”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Amanda Gabriel

0000035003

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Amanda Gabriel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035003

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D “RHYTHM OF ANGKLUNG”

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



(Amanda Gabriel)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI 2D
“RHYTHM OF ANGKLUNG”**

Oleh
Nama : Amanda Gabriel
NIM : 00000035003
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Juni 2023
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

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

Pembimbing

Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.
0309059001

Ketua Prodi Film

U M M N
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

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503/025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Amanda Gabriel

NIM : 00000035003

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 Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D “RHYTHM OF ANGKLUNG”

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,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Amanda Gabriel)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan penciptaan ini dengan judul: **“PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D RHYTHM OF ANGKLUNG”** 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 Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua 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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Amanda Gabriel)

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D

“RHYTHM OF ANGKLUNG”

(Amanda Gabriel)

ABSTRAK

Salah satu unsur pembentuk film animasi yang berperan penting adalah *environment*. Desain dari suatu *environment* memberikan aspek visual dan suasana yang digambarkan bersama dengan karakter dalam film. Emosi penonton dapat dibangun melalui penggambaran *environment* yang baik. *Environment* membentuk sebuah visualisasi dimana sebuah karakter akan hidup dan berinteraksi dengan elemen yang lain dan memiliki kesinambungan. Umumnya penonton akan berpikir bahwa karakter sangatlah penting sebagai unsur penggerak animasi. Namun, karakter harus berinteraksi dengan *environment*, maka komposisi *environment* harus dibuat sebaik mungkin. Penggunaan komposisi yang tepat, baik itu penempatan elemen, perspektif, dan warna dalam *environment* akan menciptakan estetika visual yang terkoneksi dengan cerita, sehingga reaksi penonton akan terbangun.

Kata kunci: Animasi, *Environment*, Perspektif, Penempatan Elemen, Komposisi, Warna.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ENVIRONMENT DESIGN IN THE ANIMATION FILM 2D

“RHYTHM OF ANGKLUNG”

(Amanda Gabriel)

ABSTRACT (English)

One of the elements that play an important role in forming an animated film is the environment. The design of an environment provides a visual aspect and atmosphere that are depicted along with the characters in the film. Audience emotions can be built through a good depiction of the environment. The environment forms a visualization of where a character will live, interact with other elements, and have continuity. In general, the audience will think that character is very important as an element of animation. However, characters must interact with the environment, so the composition of the environment must be as good as possible. The use of the right composition, be it perspective, element placement, or color in the environment, will create a visual aesthetic that is connected to the story so that the audience's reaction will be built.

Keywords: *Animation, Environment, Perspective, Element Placement, Composition, Color.*

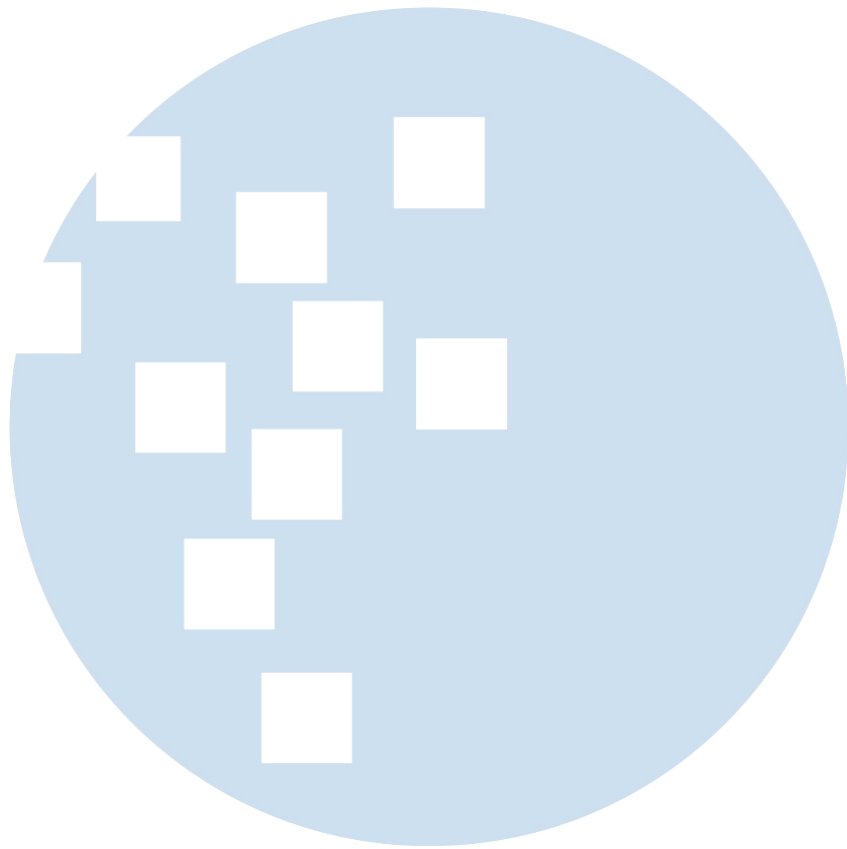
UMMN

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
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. Animasi 2D	3
2.2. <i>Environment</i>	4
2.3. Perspektif	4
2.4. Penempatan Elemen	7
2.5. Komposisi.....	7
2.6. Psikologi Warna.....	8
2.7. Komponen Biotik dan Sosial Budaya Masyarakat Jawa Barat	9
2.8. Bangunan saung khas Jawa Barat di Bandung	11
3. METODE PENCIPTAAN	12
Deskripsi Karya	12
Konsep Karya	12
Tahapan Kerja	13
4. ANALISIS	20
4.1. HASIL KARYA.....	20
4.2. ANALISIS KARYA	21
5. KESIMPULAN	25

6. DAFTAR PUSTAKA26



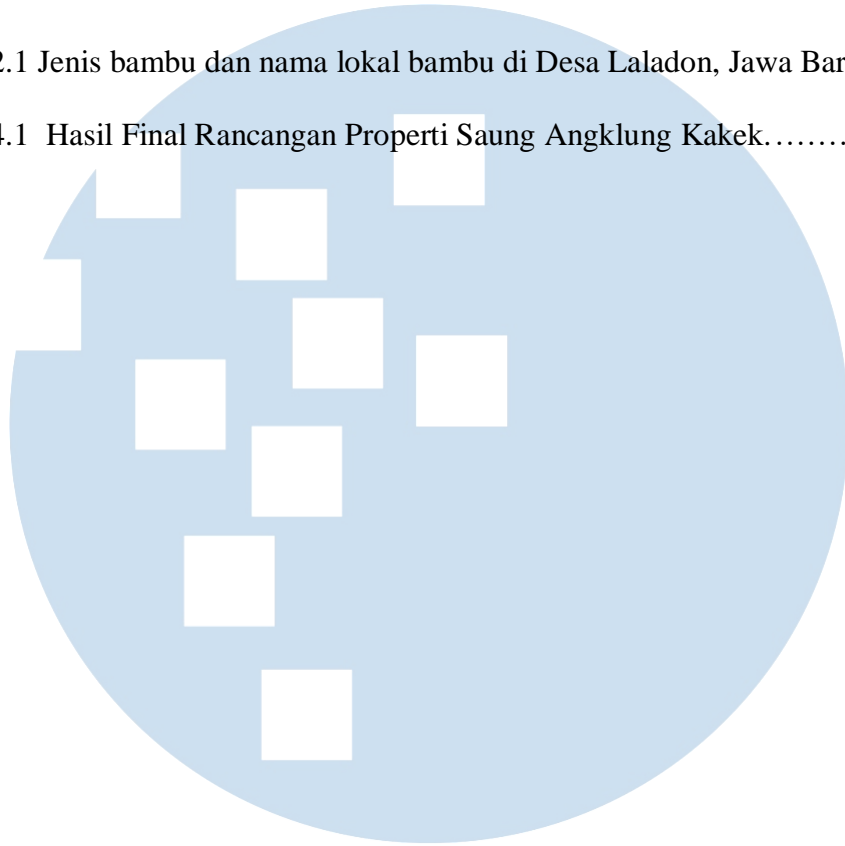
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis bambu dan nama lokal bambu di Desa Laladon, Jawa Barat.....9

Tabel 4.1 Hasil Final Rancangan Properti Saung Angklung Kakek.....21



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>One Point (Parallel) Perspective</i>	5
Gambar 2 <i>Two Point (Angular) Perspective</i>	6
Gambar 3 <i>Three Point (Oblique) Perspective</i>	6
Gambar 4 <i>Foreground, Mid-ground, dan Background.</i>	7
Gambar 5 Psikologi Warna	8
Gambar 6 Angklung.....	11
Gambar 7 Salah satu bangunan di Saung Angklung Udjo, Bandung Psikologi Warna.....	11
Gambar 8 Tahapan Kerja.....	13
Gambar 9 Saung Angklung Udjo dan Alat Musik Angklung.....	14
Gambar 10 Denah Saung Angklung Udjo.....	15
Gambar 11 Panggung Saung Angklung Udjo.....	16
Gambar 12 Vegetasi Bambu di Saung Angklung Udjo.....	16
Gambar 13 Panggung Utama Saung Angklung Udjo.....	17
Gambar 14 Detail Ukuran Saung Angklung Udjo.....	17
Gambar 15 Sketsa Bentuk Dasar Saung Angklung Kakek.....	18
Gambar 16 Sketsa Final Saung Angklung Kakek.....	19
Gambar 17 Hasil Final Rancangan Saung Angklung Kakek.....	20
Gambar 18 Denah Saung Angklung Kakek.....	20
Gambar 19 <i>Color Scheme Scene 8 Shot 1</i>	22
Gambar 21 Penempatan Elemen dan Komposisi <i>Scene 8 Shot 1</i>	23
Gambar 22 Teknik <i>Eye tracking Scene 8 Shot 1</i>	23

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – KS 1	28
LAMPIRAN B – KS 2.....	29
LAMPIRAN C – KS 3	30
LAMPIRAN D – KS 4	34

