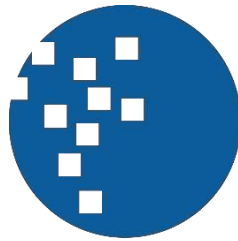


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM  
FILM ANIMASI '*WISHING STAR*'**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**ANDREW RAPHAEL DJAJA**

**0000035997**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
**2023**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM  
FILM ANIMASI '*WISHING STAR*'**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**ANDREW RAPHAEL DJAJA**

**00000035997**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrew Raphael Djaja

Nomor Induk Mahasiswa **00000035997**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM FILM ANIMASI '*WISHING STAR*'**

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, 6 November 2023

UMA



(Andrew Raphael Djaja)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM  
FILM ANIMASI ‘*WISHING STAR*’**

Oleh  
Nama : Andrew Raphael Djaja  
NIM : 00000035997  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari 23 November 2023  
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



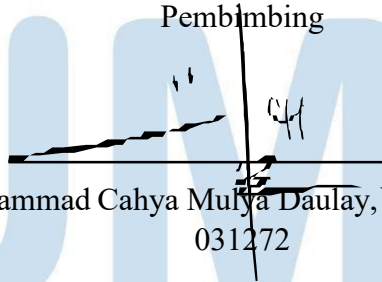
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.  
023980

Penguji



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.  
L00444

Pembimbing



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
031272

Ketua Program Studi Film

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

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 : Andrew Raphael Djaja  
NIM : 00000035997  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

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* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM  
FILM ANIMASI '*WISHING STAR*'**

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, 5 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Andrew Raphael Djaja)


## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **"PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM FILM ANIMASI '*WISHING STAR*'"** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Animasi 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. Ninok Leksono 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. 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds. selaku dosen penguji.
6. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. (\*jika ada).

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

Tangerang, 5 Desember 2023



(Andrew Raphael Djaja)

## PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI ALAT NARASI DALAM

### FILM ANIMASI ‘*WISHING STAR*’

Andrew Raphael Djaja

#### ABSTRAK

Pada sebuah film, narasi dapat diberi melalui banyak medium dalam film tersebut. Beberapa contoh medium tersebut adalah aksi yang diambil tokoh, pakaian yang digunakan, dan lingkungan pada sebuah adegan. Lingkungan dapat memberikan konteks mengenai tempat, waktu, dan budaya melalui perancangan *environment* yang mengandung simbolisme yang memiliki arti. Tulisan ini membahas mengenai cara perancangan lingkungan dapat membangun dan memberi narasi pada film animasi 2D “*Wishing Star*”.

**Kata kunci:** Perancangan, *Environment*, Narasi, 2

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**ENVIRONMENT DESIGN AS A NARRATIVE TOOL IN THE  
ANIMATED FILM 'WISHING STAR'**

Andrew Raphael Djaja

***ABSTRACT (English)***

*In a film, narration can be given through many mediums in the film. Some examples of this medium are the actions taken by characters, the clothes they wear, and the environment in a scene. The environment can provide context regarding place, time and culture through environmental design that contains meaningful symbolism. This article discusses how environmental design can build and provide narrative in the 2D animated film "Wishing Star".*

***Keywords:*** *Environment, Design, Narrative, 2D*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

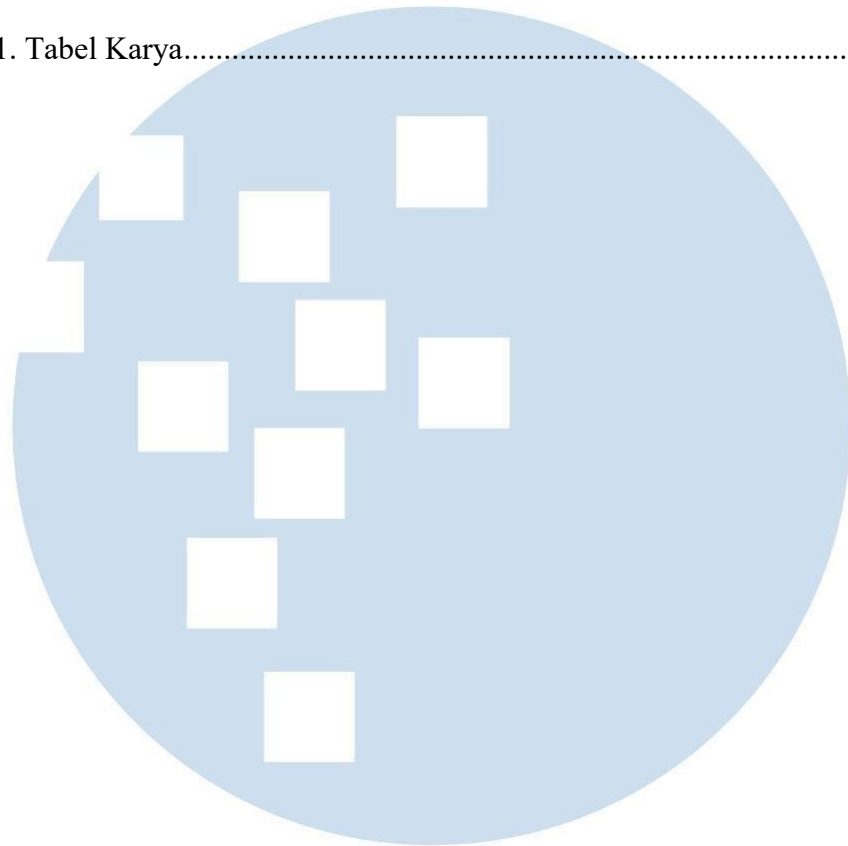


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English)</i></b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>2</b>
2.1. ANIMASI 2D.....	2
2.2. NARATIF.....	3
2.3. ENVIRONMENT.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>5</b>
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	5
3.2. KONSEP KARYA.....	5
3.3. TAHAPAN KERJA.....	5
<b>4. ANALISIS</b> .....	<b>10</b>
4.1. HASIL KARYA.....	10
4.2. ANALISIS KARYA.....	11
<b>5. KESIMPULAN</b> .....	<b>11</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>

**DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)**

Tabel 1. Tabel Karya.....10



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kompilasi Referensi dari Google Earth.....	6
Gambar 3.2 Protoype Environment Hutan Dengan Layer di Photohop.....	6
Gambar 3.3 Draft Sketsa Environment Hutan.....	7
Gambar 3.4 Prototype Environment Hutan.....	8
Gambar 3.5 Environment Hutan.....	8
Gambar 3.6 Environment Tepi Sungai.....	9
Gambar 3.7 Environment Danau Bintang.....	9



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

**FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN..... 15**  
**FORMULIR PERJANJIAN.....16**  
**FORMULIR BIMBINGAN.....17**  
**HASIL TURNITIN..... 20**



**UMMN**

**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**