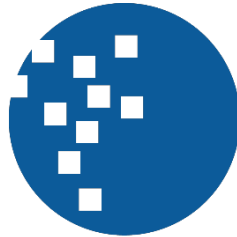


PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID*

“MEMORY ISLE”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

M. Aqil Rizky Fawwaz

0000042359

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID*

“MEMORY ISLE”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

M. Aqil Rizky Fawwaz

00000042359

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : M. Aqil Rizky Fawwaz

Nomor Induk Mahasiswa **00000042359**

Program studi : Film

Skripsi ~~Penciptaan~~/Pengkajian dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID* “*MEMORY ISLE*”

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, 04 November 2023



M. Aqil Rizky Fawwaz

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID* “*MEMORY ISLE*”

Oleh
Nama : M. Aqil Rizky Fawwaz
NIM : 00000042359
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari 23 November 2023
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Digitally signed by
Ahmad Arief
Adiwijaya
Date: 2023.12.06
14:01:30 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S. Sn., MPDesSc
078754

Penguji

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

Digitally signed
by Christian
Aditya
Date:
2023.12.04

Christian Aditya, S1. 4. 1. 3. 52 A. 07'00'
023980

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 : M. Aqil Rizky Fawwaz

NIM 00000042359

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 *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID "MEMORY ISLE"*

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, 7 Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



M. Aqil Rizky Fawwaz

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID* “*MEMORY ISLE*” 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. 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. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, Istri 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, 7 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


M. Aqil Rizky Fawwaz

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI *HYBRID*

“MEMORY ISLE”

M. Aqil Rizky Fawwaz

ABSTRAK

Environment adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam membangun suasana dan *mood* yang sesuai dengan cerita katakter pada animasi. Perancangan *environment* menciptakan sebuah dunia yang dimana penonton akan bersimpati dan memahami cerita melalui *environment* sehingga penonton dapat mengerti akan pesan yang ingin disampaikan. *Environment* yang ada pada animasi *Memory Isle* menggunakan unsur *steampunk* pada era revolusi industri dan *steampunk* pada animasi ini memiliki arti dan makna yang mewakili karakter utama. Laporan ini membahas tentang proses perancangan *environment* dalam film dengan menerapkan unsur *steampunk*, khususnya *environment* kapal tua dan ruang kapten dalam animasi *hybrid*, 2 dimensi (*animation*) dan 3 dimensi (*environment*) yang berjudul “Memory Isle”

Kata kunci: animasi, *hybrid*, *environment*, *steampunk*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ENVIRONMENT DESIGN IN “MEMORY ISLE” HYBRID ANIMATION

M. Aqil Rizky Fawwaz

ABSTRACT (English)

Environment is a very important aspect in building an atmosphere and mood that suits the story of the characters in the animation. Environmental design creates a world where the audience will sympathize and understand the story through the environment so that the audience can understand the message to be conveyed. The environment in the Memory Isle animation uses steampunk elements from the Industrial Revolution era and steampunk in this animation has meaning and meaning that represents the main character. This report discusses the process of designing the environment in the film by applying steampunk elements, especially the environment of the old ship and the captain's room in hybrid, 2-dimensional (animation), and 3-dimensional (environment) animation entitled "Memory Isle"
Keywords: animation, hybrid, environment, steampunk

UMMN

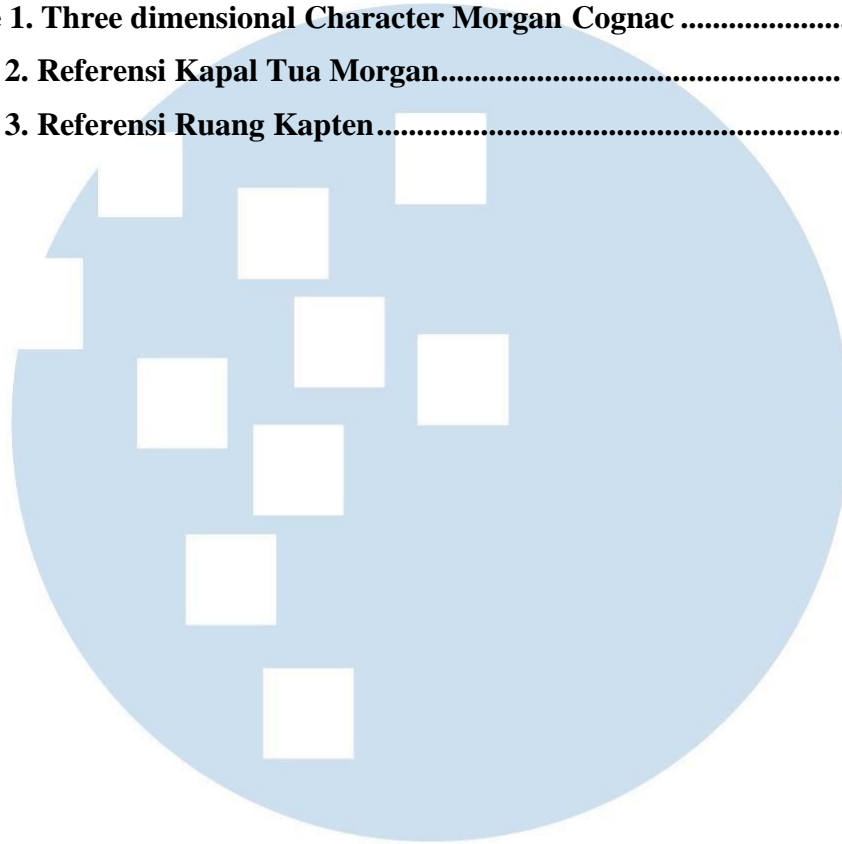
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	3
2.2 ENVIRONMENT DALAM ANIMASI	3
2.3 KARAKTERISTIK STEAMPUNK.....	4
2.4 KAPAL PINISI.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya.....	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	25
4.1. HASIL KARYA	25
4.2. ANALISIS KARYA	26
5. KESIMPULAN.....	34
6. DAFTAR PUSTAKA	36

DAFTAR TABEL

Table 1. Three dimensional Character Morgan Cognac	9
Table 2. Referensi Kapal Tua Morgan.....	12
Table 3. Referensi Ruang Kapten.....	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

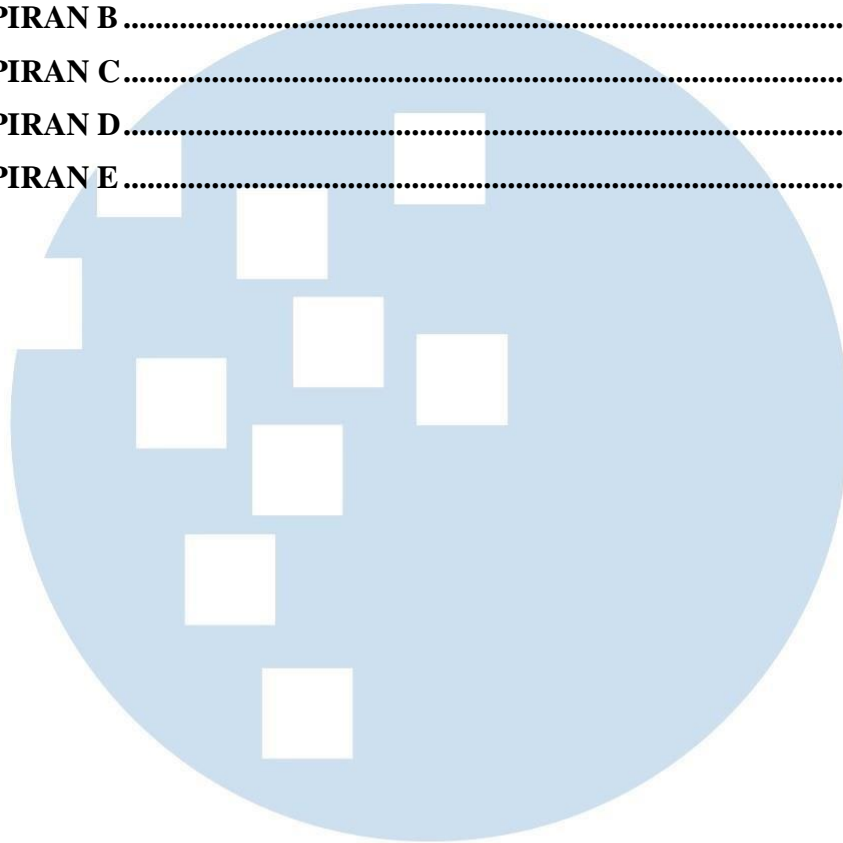
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kapal Pinisi Suku Bugis Sulawesi Selatan.....	16
Gambar 3.2 Kapal Steampunk	16
Gambar 3.3 Sketsa Awal dari Kapal Tua Morgan Cognac.....	19
Gambar 3.4 Blueprint Kapal Morgan	19
Gambar 3.5 Bentuk Kapal Tua Morgan Cognac.....	20
Gambar 3.6 Bentuk mesin uap dan kipas penggerak kapal	21
Gambar 3.7 Hasil akhir dari bentuk kapal tua Morgan	21
Gambar 3.8 Hasil akhir dari bentuk kapal tua Morgan.....	22
Gambar 3.9 Meja kapten untuk penyimpanan botol rum.....	23
Gambar 3.10 Hasil texture kapal tua Morgan	23
Gambar 3.11 Hasil texture ruang kapten.....	24
Gambar 3.12 Hasil texturing meja kapten untuk penyimpanan botol rum	24
Gambar 4.1 Hasil render eksterior kapal tua Morgan	26
Gambar 4.2 Hasil render interior ruang kapten Morgan.....	27
Gambar 4.3 Nuansa environment pada eksterior kapal tua Morgan	28
Gambar 4.4 Nuansa environment pada interior ruang kapten Morgan	28
Gambar 4.5 Mesin uap sebagai tenaga utama kapal	31
Gambar 4.6 Mesin penggerak berbentuk kipas baling-baling	31
Gambar 4.7 Sayap kapal yang terbengkalai.....	32
Gambar 4.8 Furnitur pada interior ruang kapten.....	33
Gambar 4.9 Meja kapten sebagai tempat menyimpan botol rum.....	33

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

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	37
LAMPIRAN B.....	39
LAMPIRAN C.....	40
LAMPIRAN D.....	41
LAMPIRAN E.....	43



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA