



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

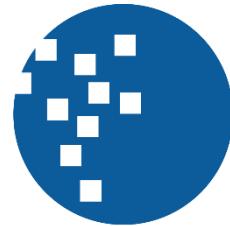
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN *ENVIRONMENT*
ANIMASI 2D BERTEKNIK KINEGRAM
BERJUDUL “SIRETS”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Aletheia Hardiman
NIM : 13120210452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aletheia Hardiman

NIM : 13120210452

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ENVIRONMENT **ANIMASI 2D BERTEKNIK KINEGRAM** **BERJUDUL “SIRETS”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni(S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Aletheia Hardiman

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Environment* Animasi 2D Berteknik Kinogram

Berjudul “*Sirets*”

oleh

Nama : Aletheia Hardiman

NIM : 13120210452

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing

M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

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

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech

KATA PENGANTAR

Tulisan ini merupakan sebuah laporan tugas akhir dalam rangka memperoleh gelar Sarjana untuk program studi Desain Komunikasi Visual jurusan animasi. Di sini penulis membahas tentang penelitian yang dilakukannya, untuk menemukan cara merancang sebuah *environment* animasi bertema Asmat. Pembahasan dalam tulisan ini cukup banyak membahas tentang motif-motif Suku Asmat yang diangkat oleh penulis ke dalam animasinya yang berjudul ‘*Sirets*’. Animasi tersebut mempunyai latar belakang cerita kebudayaan Suku Asmat, sehingga penelitian ini dibutuhkan agar ditemukan sebuah metode, bagaimana merancang *environment* yang menunjukkan ciri Asmat secara visual.

Diharapkan agar proyek tugas akhir ini sungguh dapat membawa manfaat bagi para anak-anak bangsa yang perlu mempelajari lebih dalam budaya lokal yang begitu beragam.

Ucapan terima kasih saya haturkan pada Pak M. Cahya Daulay selaku Dosen Pembimbing, serta keluarga dan kerabat yang ikut membantu saya dalam penggerjaan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Aletheia Hardiman

ABSTRAK

Karya tulis ini membahas tentang perancangan *environment* animasi 2D berteknik Kinegram. Selama ini, banyak karya animasi yang mengeksplorasi berbagai bentuk *environment*. Namun, *environment* bertema etnik belum banyak muncul di Indonesia.

Di sini peneliti mengangkat tema Suku Asmat ke dalam perancangan *environment* karya animasinya, sehingga thesis dari penelitian ini adalah: bagaimana merancang sebuah *environment* untuk animasi 2D berteknik Kinegram yang berjudul ‘*Sirets*’.

Dalam tulisan ini, pertama-tama akan dibahas latar belakang dan rumusan masalah dari penelitian ini. Untuk menjawabnya, peneliti akan menjabarkan teori-teori yang mendukung penelitian ini, kemudian menjelaskan metodologi perancangan *environment* animasi ‘*Sirets*’, hingga akhirnya menganalisis hasil final perancangannya. Keseluruhan penelitian ini pun akan mencapai kesimpulannya pada akhir tulisan ini.

Kata kunci :*environment*, Kinegram, animasi 2D, Asmat



ABSTRACT

This paper is about designing an environment for a 2D animation that uses the Kinogram technique. Until today, many animation films have explored many kinds of environments. However, an environment with an ethnic theme has rarely been brought up to the animation world in Indonesia.

In this research, the researcher wants to bring up the topic about Asmat People, which is used to design an environment for her animation. Therefore, the objective of this scientific research is: how to design an environment for a 2D animation that uses the Kinogram technique, titled 'Sirets'.

In this paper, the writer will first talk about the background and the scientific question of this research. Some theories that provides the foundation for the answer, will be explained afterwards. Then, it will be explained about what methods the researcher uses, in order to design the environment of 'Sirets', until finally analyzing the finished designed product. The whole research will reach its conclusion at the end of this paper.

Keywords: environment, Kinogram, 2D animation, Asmat



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHANTUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7. Metode Perancangan.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Animasi	7
2.2. Bentuk-bentuk Animasi.....	7
2.2.1 Animasi 2D.....	7
2.2.2 Animasi 3D.....	8
2.2.3 Stopmotion	8

2.3.	Tipe Animasi 2D berdasarkan Teknik Penganimasian.....	8
2.3.1	Animasi <i>Cut-Out</i>	9
2.3.2	Animasi Rotoskop	9
2.3.3	Scratch Animation	9
2.3.4	Animasi Gambar Tangan.....	10
2.3.5	Animasi Kinogram.....	10
2.4.	Tahapan Produksi Animasi.....	11
2.4.1	Pra Produksi.....	11
2.4.2	Produksi.....	12
2.4.3	Pasca Produksi .. .	12
2.5.	<i>Environment</i>	12
2.5.1	Waktu	13
2.5.2	Lokasi	14
2.6.	Perancangan <i>Environment</i>	15
2.6.1	Gaya Visual	16
2.6.2	<i>Floor Plan</i>	17
2.6.3	Komposisi.....	17
2.6.4	Warna	18
2.6.5	Value	18
2.6.6	Staging	18

2.7.	Ragam Hias suku Asmat	19
BAB III. METODOLOGI		20
3.1.	Gambaran Umum.....	20
3.1.1	Sinopsis.....	21
3.1.2	Posisi Penulis.....	22
3.2.	Tahapan Kerja	22
3.3.	Metode Perancangan <i>Environment</i>	23
3.3.	Pengumpulan Data	25
3.4.	Studi Literatur	26
3.4.1	Data Alam Asmat.....	26
3.4.1.1	Bentangan Alam.....	26
3.4.1.2	Vegetasi.....	26
3.4.1.3	Perairan.....	28
3.4.2	Motif-motif Suku Asmat	28
3.4.2.1	Ragam Hias Asmat Pantai.....	30
3.4.2.2	Ragam Hias Asmat Pegunungan.....	31
3.4.2.3	Ragam Hias Asmat Pedalaman.....	31
3.4.2.3	Ragam Hias Asmat Brazza.....	32

3.5.	Studi Eksisting	33
3.5.1	Acuan	33
3.5.2	Temuan	41
3.6.	Konsep Perancangan <i>Environment</i>	41
3.7.	Proses Perancangan <i>Environment</i>	42
3.7.1.	Proses Perancangan <i>Environment</i> Pegunungan	43
3.7.2.	Proses Perancangan <i>Environment</i> Pedalaman.....	47
3.7.3.	Proses Perancangan <i>Environment</i> Pesisir.....	49
3.7.4.	Proses Perancangan <i>Environment</i> Dunia Roh.....	51
BAB IV. ANALISIS		52
4.1.	Analisis Warna.....	52
4.2.	Analisis <i>Environment</i> Pegunungan	53
4.3.	Analisis <i>Environment</i> Pedalaman	57
4.3.1.	Analisis <i>Environment</i> Pedalaman Hutan.....	58
4.3.2.	Analisis Environment Pedalaman Rawa	59
4.4.	Analisis <i>Environment</i> Pesisir	61
4.5.	Analisis <i>Environment</i> Dunia Roh.....	62
BAB V. PENUTUP		64
6.1.	Kesimpulan.....	64
6.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur kerja dalam proses perancangan <i>Environment Sirets</i>	23
Gambar 3.2. Sketsa <i>shots</i> di lingkungan pegunungan dalam <i>Sirets</i>	25
Gambar 3.3.Peta wilayah Asmat dengan empat kawasannya.....	29
Gambar 3.4. Motif ragam hias Asmat Pantai.....	30
Gambar 3.5. Motif <i>Bipane</i> (kiri) dan <i>Ainor</i> (kanan)	30
Gambar 3.6. Motif ragam hias Asmat Pegunungan.....	31
Gambar 3.7. Motif ragam hias Asmat Pedalaman.....	32
Gambar 3.8. Motif ragam hias Asmat Brazza.....	32
Gambar 3.9. Latar belakang pemandangan gunung dalam <i>Mulan</i> (1998)	33
Gambar 3.10. Latar belakang pemandangan gunung dalam <i>Mulan</i> (1998)	34
Gambar 3.11. Gambar lukisan tradisional tinta dari Cina.....	34
Gambar 3.12. Adegan para Musai bernyanyi dalam <i>Hercules</i> (1997)	35
Gambar 3.13. Gaya penggambaran pepohonan seperti lukisan vas Yunani kuno dalam <i>Hercules</i> (1997).....	36
Gambar 3.14. Lukisan vas khas Yunani kuno.....	36
Gambar 3.15. Environment dalam <i>Sleeping Beauty</i> (1959)	37
Gambar 3.16. Elemen bulat dan spiral dalam motif bergaya Keltik.....	38
Gambar 3.17. Elemen spiral yang diterapkan pada bentuk ombak dalam <i>Song of the Sea</i> (2014)	38
Gambar 3.18. Elemen bulat dan spiral yang diterapkan pada bentuk awan dalam <i>Song of the Sea</i> (2014)	39
Gambar 3.19. Elemen spiral yang mendominasi <i>Environment</i> dalam adegan saat Ben bertemu The Great Seanachai dalam <i>Song of the Sea</i> (2014)	39
Gambar 3.20. Elemen spiral yang diterapkan sebagai tekstur bebatuan dalam <i>Song of the Sea</i> (2014)	40
Gambar 3.21. Elemen spiral yang diterapkan sebagai tekstur tembok dalam <i>Song of the Sea</i> (2014)	40
Gambar 3.22. <i>Timeline</i> cerita yang sekaligus menunjukkan lingkungan apa yang dilewati karakter utama, Amates.	42

Gambar 3.23. Pepohonan Araucaria di daerah Pegunungan Asmat.....	43
Gambar 3.24. Proses penggayaan pohon Araucaria menurut motif Asmat Pegunungan.....	44
Gambar 3.25. Elmerrillia, Smilax anceps, Phyllocladus dan Campnosperma seychellarum.	45
Gambar 3.26. Penggayaan bentuk semak dan tanaman merambat menurut motif Suku Asmat Pegunungan.....	45
Gambar 3.27. Penggayaan bentuk gunung.....	46
Gambar 3.28. Tanaman Bischofia javanica, Livistona, Pandan dan microsorium musifolium.	47
Gambar 3.29. Penggayaan bentuk untuk vegetasi Pedalaman Hutan menurut motif Asmat Pedalaman.	47
Gambar 3.30. Pohon Bakau Merah dan Bakau Sonneratia yang khas lingkungan Pedalaman Asmat.	48
Gambar 3.31. Penggunaan motif Asmat Pedalaman untuk menggayaakan pepohonan Bakau dalam <i>Environment</i> Pedalaman.	49
Gambar 3.32. Pepohonan Kelapa – cocos nucifera.....	50
Gambar 3.33. Penggayaan bentuk gelombang, awan, dan pohon berdasarkan bentuk motif Asmat Pantai.	50
Gambar 3.34. Gambar tiang-tiang <i>Bisj</i> untuk <i>Environment</i> Dunia Roh.	51
Gambar 4.1. Tiga warna utama <i>Sirets</i> : merah bata, hitam, dan putih.....	52
Gambar 4.2. Penggunaan tiga warna utama dalam <i>Environment</i> <i>Sirets</i>	53
Gambar 4.3. Warna cokelat gelap kemerahan untuk warna kulit Amates.....	53
Gambar 4.4. Motif Asmat Pegunungan dan Brazza yang digunakan untuk perancangan <i>Environment</i> pegunungan <i>Sirets</i>	54
Gambar 4.5. Pohon Araucaria yang digayakan berdasarkan motif Asmat Pegunungan.....	55
Gambar 4.6. Rerumputan dan tanamana merambat yang digayakan menurut motif Asmat Pegunungan.....	55
Gambar 4.7. <i>Environment</i> pegunungan di sekitar Sungai <i>Sirets</i>	56
Gambar 4.8. <i>Environment</i> pegunungan di sekitar hutan.....	56

Gambar 4.9. Motif Asmat Pedalaman yang digunakan untuk perancangan <i>Environment</i> pedalaman hutan <i>Sirets</i>	57
Gambar 4.10. Penggayaan pohon untuk lingkungan pedalaman.....	58
Gambar 4.11. <i>Environment</i> pedalaman di wilayah hutan.....	59
Gambar 4.12. Motif Asmat Pedalaman dengan motif <i>Bipane</i>	59
Gambar 4.13. Ranting pohon Bakau yang digayakan seperti motif <i>Bipane</i>	60
Gambar 4.14. <i>Environment</i> pedalaman di wilayah rawa.....	60
Gambar 4.15. Motif Asmat Pantai.....	61
Gambar 4.16. Ombak, awan, dan pohon palem yang digayakan.....	61
Gambar 4.17. <i>Environment</i> pesisir dengan ombak yang digayakan.....	62
Gambar 4.18. <i>Environment</i> pesisir dengan pohon kelapa yang digayakan.....	62
Gambar 4.19. <i>Environment</i> dunia roh.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		A:
TIMELINE.....	69	
LAMPIRANB: STORYBOARD I.....		71
LAMPIRAN	C:	STORYBOARD
		II
		73
LAMPIRAN	D:	LEMBAR
		BIMBINGAN
		74

UMN