



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:

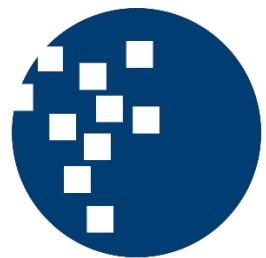
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI

'RICK THE SCAVENGER'

Laporan Tugas Akhir

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



Nama	:	Cecillia
NIM	:	13120210061
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 : Cecillia

NIM : 13120210061

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI

'RICK THE SCAVENGER'

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.

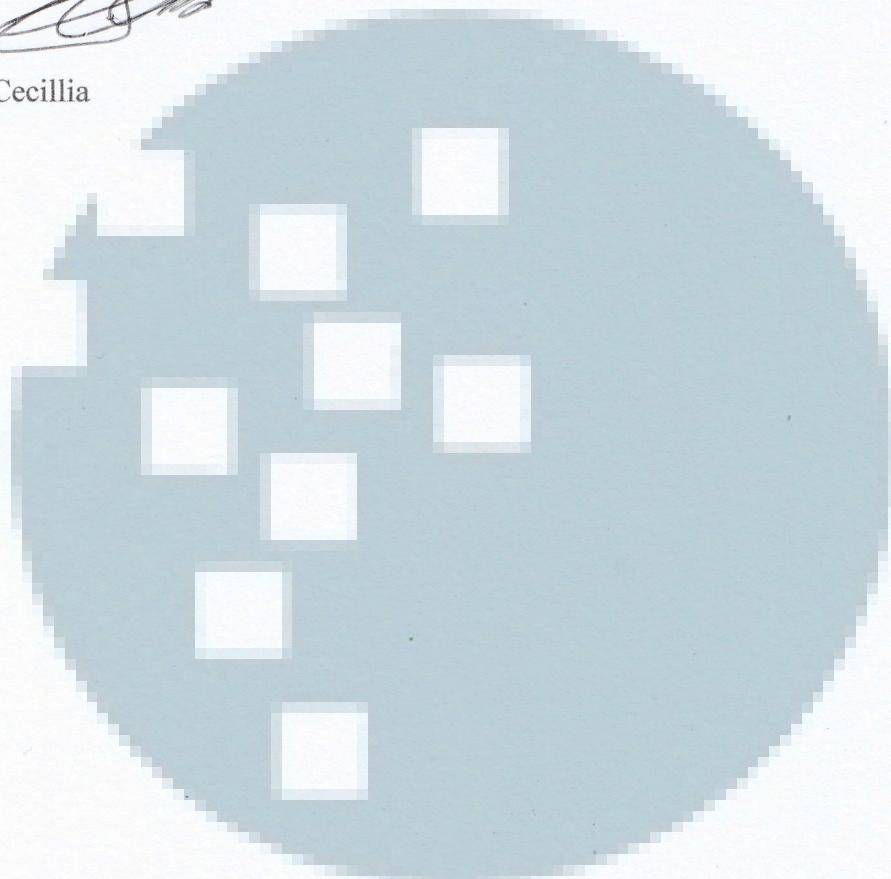
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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 Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Cecilia



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI

'RICK THE SCAVENGER'

Oleh

Nama : Cecillia

NIM : 13120210061

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing



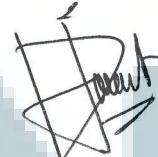
Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Penguji



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesaiinya Laporan Tugas Akhir Perancangan *Environment* pada Film Animasi ‘*Rick the Scavenger*’ sehingga laporan ini dapat selesai secara maksimal.

Environment atau latar belakang tentu merupakan elemen yang penting bagi sebuah film. White (2009) mengatakan bahwa kualitas *environment* dapat membangkitkan atau menjatuhkan sebuah film (hlm.375). Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk membantu penulis, serta mahasiswa-mahasiswa lainnya untuk memahami lebih dalam tentang fungsi *environment* dalam sebuah film animasi.

Selama penulisan proposal tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa fungsi *environment* sebagai pendukung narasi cerita telah banyak diterapkan pada film-film animasi. *Environment* tersebut secara tidak langsung memberikan makna kepada penonton tentang informasi-informasi mengenai latar belakang cerita maupun tentang kehidupan karakter film. Penulis berharap pembaca laporan tugas akhir ini mendapatkan informasi yang lebih dalam mengenai *environment*, serta fungsinya sebagai pendukung narasi cerita dalam sebuah film animasi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dari awal pemilihan tema, topik serta penulisan ini yaitu:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Dosen Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bapak Kemal Hasan, S.T., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing.

3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds., selaku Dosen Pengudi.
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku Ketua Sidang.
5. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds. yang membantu proses pembuatan dan penulisan laporan.
6. RR. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds. selaku Dosen *Academic Writing*.
7. Anggota keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung selama proses pembuatan laporan.

Tangerang, 19 Desember 2016


Cecillia

UMN

ABSTRAKSI

Sebuah lokasi atau latar belakang tempat merupakan hal yang penting bagi sebuah film animasi karena selain menjadi sebuah tempat karakter berinteraksi, fungsi lain dari sebuah latar belakang atau *environment* adalah untuk mendukung narasi cerita dalam sebuah film. Perancangan environment dapat lebih dispesifikan menjadi set dan properti dan dikategorikan berdasarkan karakter, *time and place*, dan genre. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi film yang berkaitan dengan pembahasan penulis. Selain itu teori warna dan bentuk juga dilibatkan sebagai teori pendukung. Melalui perancangan set dan properti melalui hasil eksplorasi dan pengumpulan data, hasil perancangan set dan properti dapat menjadi lebih unik dan tidak hanya menjadi latar belakang sebuah dan menjadi tempat karakter berinteraksi, namun juga menjadi kunci cerita dalam film animasi.

Kata kunci: *environment*, set dan properti, karakter, *time and place*, genre.



ABSTRACT

A location or backgrounds are important for an animation film because aside from being a space where the character acts, the other function is to support storytelling.. Environment can be specified into set and property and categorized by three elements: character, time & place and genre. Literature study and film observation is used for the data collection. There's also shape and color theory that used to support the other theory. Through some exploration process and data collection, set and property design result is shown as a unique and not only exist for the character to interact, but also to be an important element in the film to support the storytelling.

Keywords: environment, props & settings, character, time and place and genre

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Timeline	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Environment	6
2.1.1. Fungsi Environment dalam sebuah film animasi	6

2.2. Set dan Properti.....	7
2.3. Perancangan set dan properti di dalam sebuah film.	11
2.3.1. Karakter	11
2.3.2. Time and Place.....	16
2.3.3. Genre.....	18
2.3.4. Bentuk.....	20
2.3.5. Warna	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. Gambaran Umum.....	28
3.2. Tahapan Kerja.....	29
3.3. Sinopsis	30
3.4. Script Breakdown.....	30
3.5. Literatur	32
3.6. Observasi.....	32
3.6.1. UP (2009)	33
3.6.2. Big Hero 6.....	38
3.6.3. Buku Javanese Antique Furniture and Folk Art.....	43
3.6.4. Treasure of the National Museum, Jakarta.	45
3.6.5. Jurnal	45
3.6.6. Karakter	46

3.7. Eksplorasi Visual.....	48
BAB 4 ANALISIS.....	51
4.1. Analisis Set dan Properti	51
4.1.1. Karakter Rick	53
4.1.2. Karakter Kartika Ayu.....	55
4.1.3. Time and Place.....	56
4.1.4. Genre.....	56
4.1.5. Ruang Kerja Rick	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	xix



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kamar Amelie	15
Gambar 2.2. Detail Lukisan/Poster serta properti Amelie	15
Gambar 2.3. Detail properti di dalam kantor Bates Motel.....	16
Gambar 2.4. Pintu depan rumah protagonis.....	17
Gambar.2.5. Pengaplikasian bentuk persegi pada karakter.....	20
Gambar.2.6. Pengaplikasian bentuk segitiga pada karakter.....	21
Gambar.2.7. Pengaplikasian bentuk lingkaran pada karakter	22
Gambar.2.8.Pembagian warna menurut Zammito	23
Gambar.2.9. Color Scheme merah di dalam film.....	24
Gambar.2.10. Color Scheme merah muda di dalam film.....	24
Gambar.2.11. Color Scheme oranye di dalam film.....	25
Gambar.2.12. Color Scheme kuning di dalam film	25
Gambar.2.13. Color Scheme hijau di dalam film.....	26
Gambar.2.14. Color Scheme biru di dalam film	26
Gambar.2.15. Color Scheme ungu di dalam film.....	27
Gambar.3.1. Skema Proses Desain	29

Gambar.3.2. Script scene 1	30
Gambar.3.3. Script scene 3	31
Gambar.3.4. Script scene 3	31
Gambar 3.5. “UP” oleh sutradara Pete Doctor.....	33
Gambar 3.6. Carl dan Ellie sedang membaca buku	34
Gambar 3.7. Set dan properti Carl dan Ellie	34
Gambar 3.8. Set dan properti ruang tamu rumah Carl dan Ellie.....	35
Gambar 3.9. Hasil observasi Time and Place ruang tamu	35
Gambar.3.10. Cover buku My Adventure Book	36
Gambar.3.11. Isi buku My Adventure Book.....	36
Gambar.3.12. Isi buku My Adventure Book.....	36
Gambar.3.13. Momen terakhir Carl dan Ellie dan Carl setelah Ellie meninggal..	37
Gambar.3.14. Poster film ‘Big Hero 6’	38
Gambar 3.15. Kamar Hiro.....	39
Gambar 3.16. Penerapan karakter dalam Kamar Hiro	39
Gambar 3.17. Kamar Tadashi	39
Gambar 3.18. Penerapan Karakter pada Kamar Tadashi	40

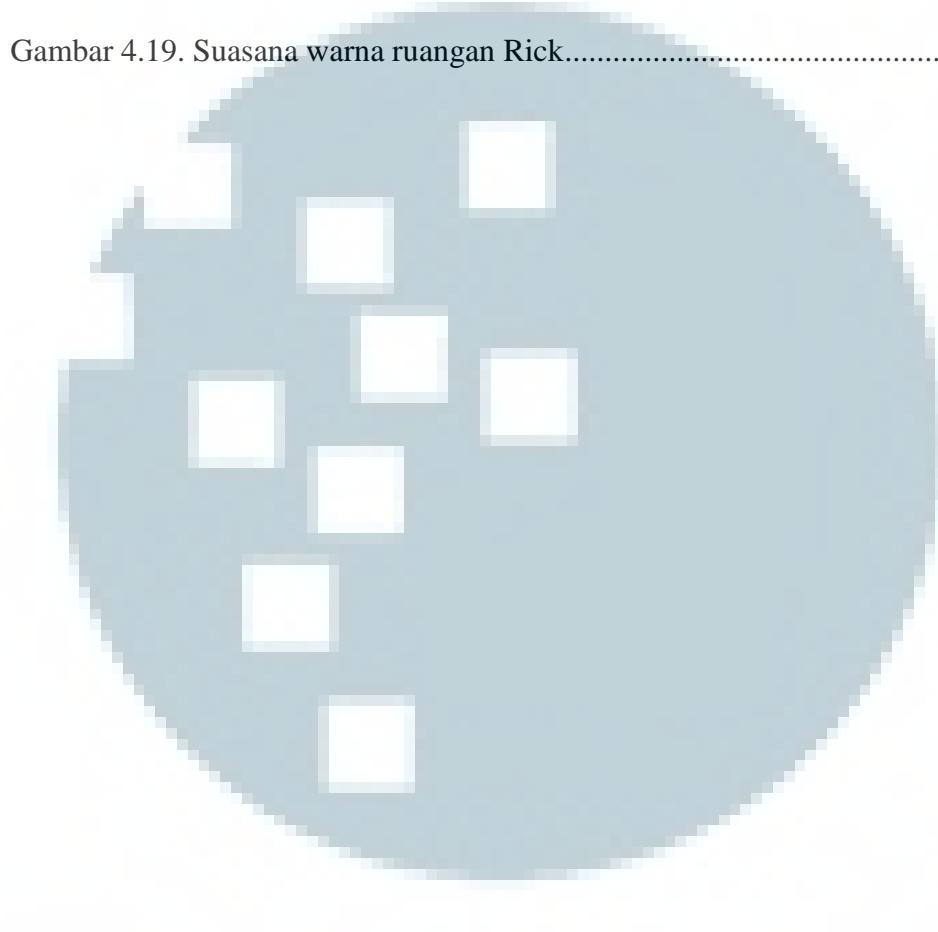
Gambar 3.19. Environment ‘Big Hero 6’, Port of San Fransokyo.....	41
Gambar 3.20. Penerapan Environment ‘Big Hero 6,’ Port of San Fransokyo	41
Gambar 3.21. Environment ‘Big Hero 6’, Rumah Hiro.....	41
Gambar 3.22. Penerapan Environment ‘Big Hero 6’, Rumah Hiro	42
Gambar 3.23. Icon ‘Big Hero 6’, Baymax.....	43
Gambar 3.24. Furniture khas Jawa.....	44
Gambar 3.25. Gold Hat, Gold Bowl, Grave maker dan Banten Crown (kiri-kanan).	45
Gambar 3.26. Referensi Jurnal Kartika.....	46
Gambar 3.27. Referensi Jurnal Kartika.....	46
Gambar 3.28. Karakter Rick	46
Gambar 3.29. Karakter Kartika Ayu	47
Gambar 3.30. Sketsa awal ruang kerja Rick dam jurnal Kartika Ayu	48
Gambar 3.31. Sketsa environment ruang kerja Rick setelah melakukan observasi	49
Gambar 3.32. Sketsa environment properti Rick dan Kartika	49
Gambar 3.33. Sketsa Furniture Kartika.....	49
Gambar 3.34. Sketsa siluet ke 5 barang curian	50

Gambar 3.35. Percobaan suasana warna yang berbeda pada ruang kerja Rick	50
Gambar 4.1. Skema pembagian properti.....	53
Gambar 4.2. Isi jurnal Kartika.....	57
Gambar 4.3. Foto hasil gabungan dari kepingan 5 foto curian	58
Gambar 4.4. Foto ke 5 barang curian.....	60
Gambar 4.5. Meja dan Kursi Rick	61
Gambar 4.6. Blue print dan kertas coretan rencana pencurian	62
Gambar 4.7. Meja dan Kursi Kartika	63
Gambar 4.8. Meja Kartika dan benda-benda diatasnya	64
Gambar 4.9. Rak buku Rick dan Kartika	64
Gambar 4.10. Lampu meja Rick dan Kartika	65
Gambar 4.11. Tumpukan buku dan kardus yang berantakan.....	65
Gambar 4.12. Peralatan di atas meja Rick	66
Gambar 4.13. Masa muda Kartika dan Rick berserta foto pernikahan dan kematian Kartika.....	67
Gambar 4.14. Artikel pencurian, foto Kartika, Berita Duka Cita	67
Gambar 4.15. Poster-poster di dinding ruang kerja	68
Gambar 4.16. Peti Barang, Sertifikat Rick, Kompas dan Peta.....	69

Gambar 4.17. Ruang kerja Rick 69

Gambar 4.18. Area Rick (kotak merah), area Kartika (lingkaran hijau)..... 70

Gambar 4.19. Suasana warna ruangan Rick..... 71



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Timeline Riset	5
Tabel 1.2. Timeline produksi	5
Tabel.4.2. Daftar Barang Action Props di Ruang Kerja Rick	51
Tabel.4.3. Daftar Barang Set Props di Ruang Kerja Rick.....	52
Tabel.4.2. Fisiologis Karakter Rick	54
Tabel.4.3. Sosiologis Karakter Rick.....	54
Tabel.4.4. Psikologis Karakter Rick.....	54
Tabel.4.5. Fisiologis Karakter Kartika Ayu	55
Tabel.4.5. Sosiologis Karakter Kartika Ayu	55
Tabel.4.5. Psikologis Karakter Kartika Ayu	56



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Lembar konsultasi bimbingan tugas akhir	xxii
LAMPIRAN B: Storyboard	xxiv
LAMPIRAN C: Naskah Film.....	xxv
LAMPIRAN D: Timeline Produksi.....	xxvii

UMN