



### **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 ANIMASI 2D**

**“THE HUNT”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Cindy Claudya Tania

NIM : 13120210032

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 : Cindy Claudya Tania

NIM : 13120210032

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**Perancangan *Environment* pada Animasi 2D “The Hunt”**

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

Cindy Claudya Tania

UMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Environment* pada Animasi 2D “The Hunt”



Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Laporan Tugas Akhir ini membahas mengenai film pendek animasi 2D “The Hunt” yang dirancang oleh penulis beserta rekan tim dalam proyek ini. Pada laporan ini akan dibahas sebagian besar mengenai proses perancangan *environment* sebagai salah satu elemen penting dalam pembuatan animasi 2D. *Environment* berfungsi sebagai petunjuk pada latar tempat, waktu, dan suasana yang dapat dirasakan penonton pada saat menonton animasi tersebut agar cerita yang disampaikan lebih terasa.

Laporan ini juga ditujukan untuk pembaca yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan desain *environment* dan langkah-langkah yang harus diambil.

Penulis menyadari bahwa bantuan, dukungan, dan bimbingan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing.
3. Bharoto Yekti., S.Ds. M.A., selaku penguji sidang akhir.

4. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M., selaku ketua sidang akhir.
5. Orangtua dan keluarga penulis yang selalu mendukung penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
6. Teman rekan tim penggerjaan tugas akhir.

Tangerang, 19 Desember 2016

  
Cindy Claudya Tania

UMN

## ABSTRAKSI

Hingga saat ini, film animasi sudah mengalami banyak kemajuan, hal ini dibuktikan dengan semakin banyak jumlah film animasi yang telah beredar. Kemajuan film animasi menumbuhkan niat para *animator* untuk lebih meningkatkan kualitas film animasi yang dibuat. Dalam film animasi terdapat berbagai hal penting yang harus diperhatikan, salah satunya adalah *environment* atau lingkungan. *Environment* berfungsi untuk memberi penjelasan kepada penonton mengenai latar tempat kejadian yang ada pada film. “The Hunt” adalah sebuah film pendek dua dimensi yang karakternya adalah hewan antropomorfis, yaitu hewan dengan bentuk tubuh yang menyerupai manusia. Karakter pada animasi ini adalah hewan *black jaguar* dan *environment* yang harus dirancang untuk animasi ini adalah *environment* hutan hujan tropis. Perancangan *environment* ini dilakukan dengan tujuan untuk memperjelas latar tempat kejadian dalam film animasi “The Hunt”. Untuk mendukung perancangan *environment* maka penelitian dilakukan terlebih dahulu untuk mencari informasi mengenai hutan hujan tropis. Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan *environment* adalah studi dari animasi lain yang sudah ada sebagai referensi, serta mengenal berbagai jenis komponen pada hutan hujan tropis melalui buku literatur. Dengan melakukan observasi, *environment* yang dibuat akan terasa lebih nyata.

Kata Kunci : animasi 2D, desain, environment, hutan hujan tropis, The Hunt



## **ABSTRACT**

*Environment is needed for film productions because environment is very important. With environment, it can show the audience where the scene takes place and could feel the imagination of the film maker. In most film, environment is one of the main factor of the success of the film. In the making of "The Hunt" film, the author meant to use anthropomorphic character, which is the body part are half-animal and half-human. This film takes place in tropical rainforest. The author created this thesis in order to describe how to make a good environment. The research method that author use is studying the other animated films, observing documentary films and researching some reference book. Hopefully with the knowledge of making a good environment design, audience can be entertained with a good environment and know the meaning of the scene.*

*Keywords : 2D animation, design, environment, tropical rain forest, The Hunt*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL .....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN .....	XV
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 Pengumpulan Data.....	3
1.6.    Metode Perancangan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1.    Animasi .....	4
2.2.    Proses Pembuatan Animasi 2D .....	4
2.3.    Desain <i>Environment</i> .....	5
2.4.    Komposisi Gambar .....	5

2.4.1.	Foreground .....	5
2.4.2.	Middle Ground .....	6
2.4.3.	Background .....	6
2.5.	Perspektif Aerial.....	6
2.6.	Garis Semu .....	7
2.7.	Hutan Hujan Tropis.....	8
2.8.	Lapisan pada Hutan Hujan Tropis .....	9
2.8.1.	Emergent Layer.....	10
2.8.2.	Canopy Layer.....	11
2.8.3.	Understory Layer .....	12
2.8.4.	Forest Floor .....	13
2.9.	Komponen pada Hutan Hujan Tropis .....	14
2.9.1.	Lumut .....	15
2.9.2.	Tumbuhan Liana .....	15
2.9.3.	Tumbuhan Epifit .....	16
2.9.4.	Akar Banir.....	18
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>20</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	20
3.2.	Sinopsis .....	20
3.3.	Posisi Penulis .....	22
3.4.	Tahapan Kerja .....	23
3.5.	Konsep Environment.....	24
3.6.	Acuan .....	24

3.6.1.	Video “Wild Amazon” dari Nat Geo Wild .....	24
3.6.2.	Tarzan (1998).....	28
3.6.3.	The Jungle Book (1967).....	30
3.7.	Proses Perancangan Environment.....	31
3.8.	Proses Pembuatan Background .....	39
3.8.1.	Shot 27 .....	39
3.8.2.	Shot 86 .....	41
3.8.3.	Shot 87 .....	44
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>46</b>
4.1.	Analisis Environment.....	46
4.1.1.	Shot 27 .....	46
4.1.2.	Shot 86 .....	48
4.1.3.	Shot 87 .....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>52</b>
5.1.	Kesimpulan .....	52
5.2.	Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XVI</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Foreground, Middle Ground, Background</i> .....	6
Gambar 2. 2. Aerial Perspective .....	7
Gambar 2. 3. Garis Semu .....	8
Gambar 2. 4. Hutan Hujan Tropis .....	9
Gambar 2. 5. <i>Layer</i> pada Hutan Hujan Tropis .....	10
Gambar 2. 6. <i>Emergent Layer</i> .....	10
Gambar 2. 7. <i>Canopy Layer</i> dilihat dari bawah .....	11
Gambar 2. 8. <i>Canopy Layer</i> dilihat dari Atas .....	12
Gambar 2. 9. <i>Understory Layer</i> .....	13
Gambar 2. 10. <i>Forest Floor</i> .....	14
Gambar 2. 11. Serasah .....	14
Gambar 2. 12. Lumut .....	15
Gambar 2. 13. Tumbuhan Liana .....	16
Gambar 2. 14. Tumbuhan Epifit .....	16
Gambar 2. 15. Tumbuhan Anggrek .....	17
Gambar 2. 16. Tumbuhan Paku yang Tumbuh di Tanah .....	18
Gambar 2. 17. Tumbuhan Paku yang Memanjat Tumbuhan Lain .....	18
Gambar 2. 18. Akar Banir .....	19
Gambar 3. 1. Proses Pembuatan <i>Background</i> .....	23
Gambar 3. 2. <i>Emergent</i> dan <i>Canopy Layer</i> .....	25
Gambar 3. 3. <i>Canopy Layer</i> dilihat dari bawah .....	26
Gambar 3. 4. <i>Understory Layer</i> .....	26

Gambar 3. 5. <i>Understory</i> dan <i>Forest Floor</i> .....	27
Gambar 3. 6. Tumbuhan Liana pada <i>Forest Floor</i> .....	27
Gambar 3. 7. <i>Background</i> Hutan dalam Film Tarzan .....	28
Gambar 3. 8. Tumbuhan Liana .....	29
Gambar 3. 9. Akar Banir .....	30
Gambar 3. 10. Denah Lokasi Dalam Cerita .....	31
Gambar 3. 11. Referensi Untuk Sungai dalam Hutan I.....	32
Gambar 3. 12. Referensi Untuk Sungai dalam Hutan II .....	33
Gambar 3. 13. Sketsa Awal Konsep Environment Hutan.....	33
Gambar 3. 14. Skema Komponen Hutan Hujan Tropis .....	34
Gambar 3. 15. Garis Semu pada <i>Shot 27</i> .....	39
Gambar 3. 16. Referensi untuk Bagian Bawah <i>Canopy Layer</i> .....	40
Gambar 3. 17. <i>Color Script</i> untuk <i>Shot 27</i> .....	40
Gambar 3. 18. Final <i>Background</i> pada <i>Shot 27</i> .....	40
Gambar 3. 19. Garis Semu pada <i>Shot 87</i> .....	44
Gambar 3. 20. Final <i>Background</i> pada <i>Shot 87</i> .....	44
Gambar 4. 1. Garis Semu pada <i>Shot 27</i> .....	46
Gambar 4. 2. <i>Screenshot</i> pada <i>Shot 27</i> .....	47
Gambar 4. 3. Pohon Muda .....	48
Gambar 4. 4. Garis Semu pada <i>Shot 86</i> .....	48
Gambar 4. 5. <i>Screenshot</i> pada <i>Shot 86</i> .....	49
Gambar 4. 6. Garis Semu pada <i>Shot 87</i> .....	50
Gambar 4. 7. <i>Screenshot</i> pada <i>Shot 87</i> .....	50

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1. Penjabaran Komponen pada Hutan Hujan Tropis..... 35



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A : TIMELINE .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN B : STORYBOARD .....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN C : DESAIN KARAKTER .....</b>	<b>XXXVIII</b>
<b>LAMPIRAN D : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>	<b>XXXIX</b>

UMN