



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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:

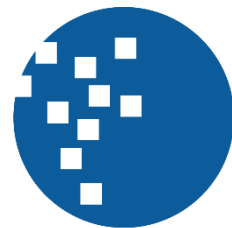
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI

PENDEK ASIH DAN ANTA

Proposal Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk mengikuti Tugas Akhir



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Lina Permata Santoso Widjojo

NIM : 13120210137

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 : Lina Permata Santoso Widjojo

NIM : 13120210137

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA FILM ANIMASI PENDEK
ASIH DAN ANTA**

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.

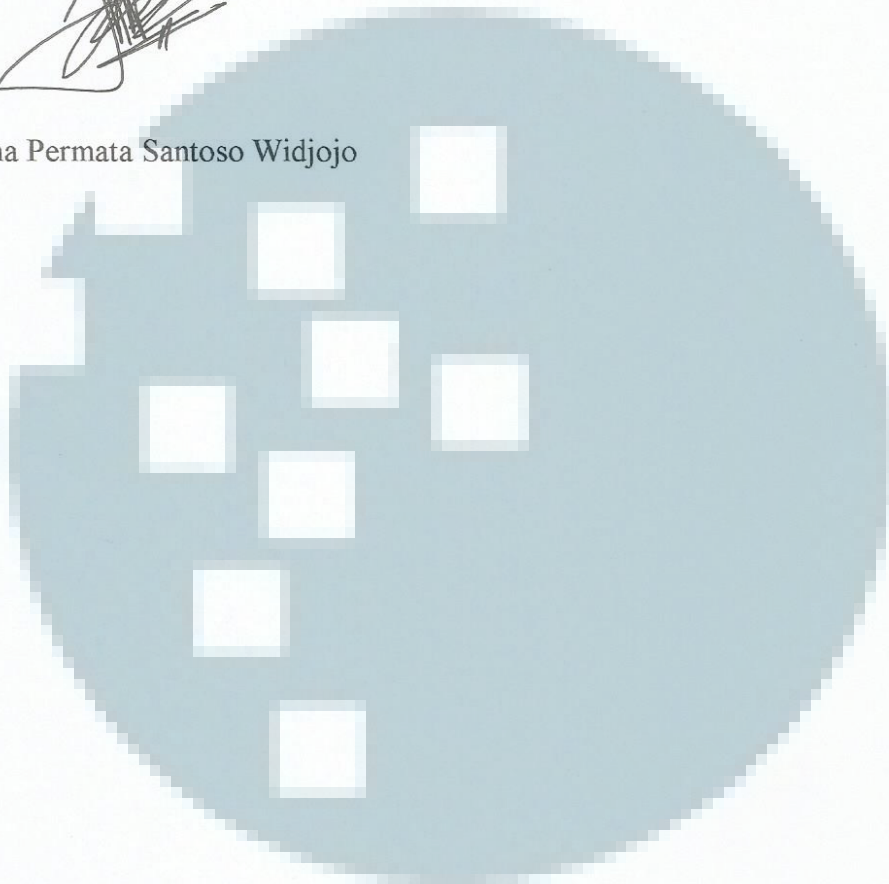
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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



Lina Permata Santoso Widjojo



UMK

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Environment* pada Film Animasi Pendek Asih dan anta

Oleh

Nama : Lina Permata Santoso Widjojo


NIM : 13120210137

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing



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

Penguji



Yohanes Merci Widiastomo S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

John Lasseter (2009), dalam *interview* film UP oleh Telegraph UK, mengatakan “*Every movie has three things you have to do---you have to have a compelling story that keeps people on the edge of their seats, you have to populate that story with memorable and appealing characters and you have to put that story and those characters in a believable world. Those three things are so vitally important.*” Hal itulah yang menjadi kunci sukses dari sebuah film animasi.

Melalui pernyataan John Lasseter tersebut, penulis ingin mengangkat salah satu tema yang menurut penulis sangat menarik, yaitu *Environment*, karena dalam pembuatannya *Environment* tidak harus menjadi realistis. Namun cukup dapat dipercayai oleh penonton, sesuai dengan perkataan John Lasseter.

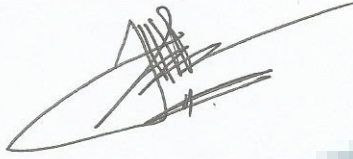
Topik ini penting dan perlu untuk dibaca karena topik yang diangkat adalah bagaimana cara memadukan antara kedua aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat aset 3 Dimensi. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat untuk mahasiswa animasi yang tertarik dengan penggabungan dari kedua aplikasi tersebut.

Selama proses pembuatan TA, penulis mempelajari bahwa segala sesuatu yang ada dalam suatu film animasi memiliki proses yang panjang, dan banyak orang-orang yang terlibat didalamnya. Orang-orang tersebut biasanya telah mendalami apa yang akan dibuat, dan berbagai pengumpulan data dapat dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penulis juga belajar untuk bertanggung jawab atas diri sendiri dan bagaimana cara mengatur waktu agar dapat menyelesaikan TA dengan maksimal.

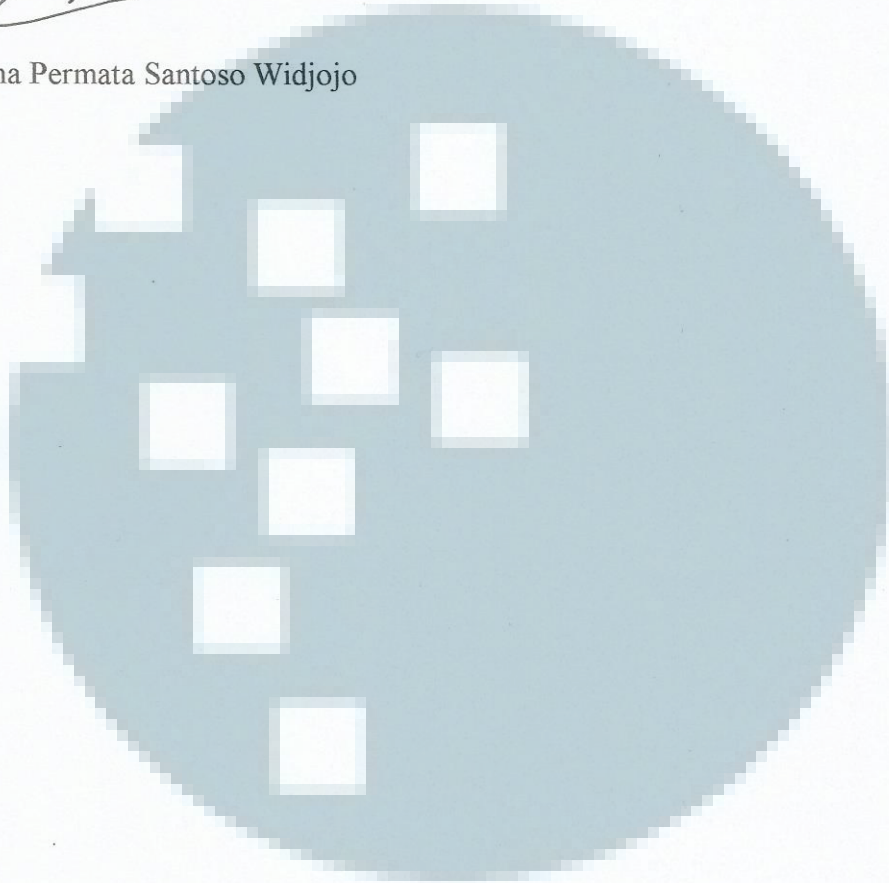
Terakhir penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas bimbingan dan dukungan yang telah penulis terima.

1. Ketua Program studi Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing Yusup Sigit Martyastiadi S. T., M.Inf.Tech. terima kasih karena telah membimbing dengan baik.
2. Yohanes Merci Widiastomo S.Sn., M.M., selaku dosen penguji. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M. Ds., selaku ketua sidang. S Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., Fahrul Fadly, S. Ked. Kemal Hasan, S.T., M.Sn., Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., serta dosen-dosen yang telah membantu memberikan saran dan kritik selama proses tugas akhir berlangsung.
3. Tak lupa juga terima kasih untuk Mama dan keluarga yang terus memberikan pengertian, dan dukungan penuh dalam proses tugas akhir. Penulis tidak mungkin dapat menyelesaikannya tanpa dukungan mereka.
4. Teman-teman seperjuangan Sherrina Ferin, Mega Srihoryanni, Tessa Cascalea, Yenni Hasan yang telah ikut berjuang dalam pembuatan tugas akhir.
5. Juga teman-teman yang memberi dukungan dalam proses pembuatan Tugas Akhir

Tangerang, 19 Desember 2016



Lina Permata Santoso Widjojo



UMN

ABSTRAKSI

Environment merupakan keilmuan yang mempelajari bagaimana suatu tempat digambarkan dalam cerita. *Environment* memiliki peranan penting bagi sebuah film. *Environment* tidak sembarangan dibuat hanya untuk memenuhi frame. Namun juga memiliki arti dan kunci atas jalannya cerita. Dalam *Environment* biasanya dimasukkan elemen-elemen seperti, properti, hiasan-hiasan simbolis, dan sebagainya.

Berdasarkan pemahaman itu, maka penulis ingin mengangkat bagaimana merancang *Environment* yang sesuai untuk film pendek Asih dan anta, supaya sesuai dengan budaya Sunda. Dalam perancangan konsep *Environment*, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *desk observation* dan studi literatur. *Desk observation* akan dilakukan dengan cara mencari data dalam internet yang dapat membantu dalam proses pembuatan latar belakang. Studi Literatur dilakukan untuk memperdalam pemahaman mengenai latar belakang yang dibuat, sehingga sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Hasil yang ingin dicapai dalam laporan tugas akhir ini adalah, *Environment* yang sesuai dengan cerita dan hasil film pendek yang memiliki *Environment* sesuai dengan konsep yang telah dibuat, dan juga bagaimana cara menggabungkan kedua aplikasi dalam proses pembuatan *Environment*.

Kata Kunci : *Environment*, Sunda, Konsep *Environment*, properti.

U M M N

“Designing Environment of Short Film Environment”

ABSTRACT

Environment is a knowledge in how to draw a place in a story. Environment hold an important role in a film. Environment can not be recklessly made to fulfil a frame, but also holds meaning and key to story progression. Environment usually have some elements, like, property, symbolic decoration, and so on.

Based on the comprehension, writer decided to write design Environment concept for Asih dan anta short story which based in Sundanese Culture. In designing Environment concept, the research method author use is desk observation and literature study. Desk observation will be used to help in making progress for the concept, by surfing the data in the internet. Literature study will be used to deepen the comprehension of Environment concept, until the result meet the expectation.

Result of proposal of the final thesis is, Environment suitable with the story, outcome short film, and also concept of the Environment, and how to combine two of the application in the progression.

Keywords : Environment, Sundanese Culture, Environment concept, property.

U M M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	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
BAB II	4
2.1. Enviroment.....	4
2.1.1. Sebagai Komunikasi	5

2.1.2.	Membangun Mood.....	6
2.1.3.	Sebagai Support Cerita.....	7
2.1.4.	Elemen Environment.....	7
2.1.5.	Simbolisme.....	8
2.2.	Environment Design.....	8
2.2.1.	Gaya Visual.....	9
2.2.2.	Simplifikasi.....	12
2.2.3.	Earthtone.....	13
2.3.	Environment daerah Sunda.....	14
2.3.1.	Gunung Salak.....	14
2.3.2.	Vegetasi Gunung Salak.....	15
2.3.3.	Arsitektur Candi Hindu.....	18
2.3.4.	Candi Cangkuang.....	20
BAB III	22
3.1.	Gambaran Umum.....	22
3.1.1.	Sinopsis.....	22
3.1.2.	Posisi Penulis.....	23
3.2.	Tahapan Kerja.....	23
3.3.	Konsep.....	24
3.3.1.	Gunung.....	33
3.3.2.	Vegetasi Gunung.....	35
3.3.3.	Candi Dewi Sri.....	37
BAB IV	39

4.1.	Analisa Gunung.....	39
4.2.	Analisa Vegetasi.....	40
4.3.	Analisa Candi Dewi Sri.....	46
4.4.	Analisa Scene.....	52
BAB V.....		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		xvii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Environment sebagai komunikasi.....	5
Gambar 2. 2 Environment sebagai Mood	6
Gambar 2. 3 Environment supporting story	7
Gambar 2. 4 Concept Art by Paul Sullivan.....	8
Gambar 2. 5 Renoir , Hills around the Bay of Moulin Huet	10
Gambar 2. 6 Earthtone Pallete.....	13
Gambar 2. 7 Pura Parahyangan Agung Jagatkartta	14
Gambar 2. 8 Pohon Jamuju	16
Gambar 2. 9 Semak Harendong.....	17
Gambar 2. 10 Rumpun Ilalang	18
Gambar 2. 11 Struktur Candi Hindu	19
Gambar 2. 12 Candi Cangkuang.....	20
Gambar 3. 1 Morning Temple (Gesy Bekeyei).....	27
Gambar 3. 2 screenshot animasi Monster Box.....	28
Gambar 3. 3 Screenshot film Fox Tale	29
Gambar 3. 4 Screenshot film Contre Temps	29
Gambar 3. 5 Lukisan portrait impresionisme	31
Gambar 3. 6 Lakeside Landscape (Renoir, 1889)	32
Gambar 3. 7 Sketsa awal gunung	33
Gambar 3. 8 Sketsa Siluet Gunung	34
Gambar 3. 9 Denah Gunung.....	35
Gambar 3. 10 Sketsa Pohon Jamuju	36

Gambar 3. 11 Sketsa awal harendong	36
Gambar 3. 12 Sketsa pendekatan ilalang	37
Gambar 3. 13 Sketsa Pendekatan Candi Cangkuang	38
Gambar 4. 1 Konsep Akhir Gunung	39
Gambar 4. 2 Pohon Jamuju di lighting	41
Gambar 4. 3 Tekstur Pohon Jamuju	42
Gambar 4. 4 Hasil 3d semak harendong	43
Gambar 4. 5 Implementasi bunga pada film	43
Gambar 4. 6 Tekstur bunga harendong	44
Gambar 4. 7 Hasil 3D Ilalang	45
Gambar 4. 8 Tekstur Ilalang	45
Gambar 4. 9 Sketsa Candi	46
Gambar 4. 10 Sketsa Konsep Candi Dewi Sri	47
Gambar 4. 11 Candi Dewi Sri	48
Gambar 4. 12 Candi Dewi Sri	49
Gambar 4. 13 Candi Dewi Sri	50
Gambar 4. 14 Finalisasi Candi Dewi Sri	51
Gambar 4. 15 Tekstur Candi	52
Gambar 4. 16 Environment scene dua secara keseluruhan	53
Gambar 4. 17 Storyboard Shot 19	54
Gambar 4. 18 Color script Shot 19	54
Gambar 4. 19 Screenshot Asih dan Anta Shot 19	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Proses konsep Pohon Jamuju	41
Tabel 4. 2 Proses konsep Semak Harendong	42
Tabel 4. 3 Proses pembuatan konsep ilalang.....	44



UMN

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Skema Pengerjaan 24



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : REFERENSI VISUAL	xix
LAMPIRAN 2: <i>TIMELINE</i>	xxi
LAMPIRAN 3 : SKETSA.....	xxii
LAMPIRAN 4 : DATA REFERENSI <i>ENVIRONMENT</i>	xxiii
LAMPIRAN 5 : 3D DAN <i>TEXTURE</i>	xxiv

UMMN