



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* DALAM FILM 2D
ANIMASI "*THERE IS RAIN BEFORE THE RAINBOW*"**

Laporan Tugas Akhir

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

Nama : Tommy Bagasdame
NIM : 12120210403
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 : Tommy Bagasdame
NIM : 12120210403
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D “*THERE IS RAIN BEFORE THE RAINBOW*”

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 Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan



UMN



UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah membantu saya dalam proses mengejakan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Environment pada film animasi 2d “*There is Rain before the Rainbow*””

Pemilihan topik ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis terhadap environment dalam film-film animasi yang bergaya semi realistik, bagaimana environment tersebut dapat menarik perhatian penonton lebih dari animasi yang ditampilkan.

Penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam proses mengerjakan tugas akhir ini. Penulis belajar mengenai hal baru seperti merancang berdasarkan sudut pandang dari bidang ilmu lain dan dikombinasikan dengan ilmu animasi yang selama ini dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun masyarakat.

Selama penggeraan tugas akhir, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.



UMN

ABSTRAK

Sekitar 95% dari apa yang penonton lihat dalam film animasi adalah *environment*. Film-film animasi yang menjadi referensi penulis menggunakan style penggambaran semi realistik pada environment. Penggambaran semi realistik dirancang dengan menambah atau mengurangi atribut seperti tekstur, cahaya, dan juga refleksi dari foto yang menjadi acuan. Untuk mendapatkan penggambaran style semi realistik, penulis melakukan dokumentasi untuk mendapatkan foto acuan, lalu melakukan eksplorasi. Dalam proses perancangan yang dilakukan, penulis menemukan hal penting yaitu setiap film-film yang bergaya semi realistik memiliki parameter yang berbeda-beda terlihat dari jumlah atribut masing-masing film. Hal itu menjadi acuan penulis untuk membuat penggambaran style semi realistik yang sesuai dengan kebutuhan film “*There is Rain before the Rainbow*”.

Kata kunci : semi realistik, tekstur, cahaya, refleksi, foto



ABSTRACT

It is known that environment is about 95% of what viewer see in animation movies. Animated films that author used as reference are using semi realistic style on environment drawing. Semi realistic drawing is designed by adding or reducing attributes such as texture, light, and also reflections from photos which are used as reference. The author documented photos to get photo reference. The photo reference will be explored in order to get a suitable semi realistic style. During designing process, the author found substantial point that every film using semi realistic style has different parameters. It can bee seen from the number of attributes of each film. It is become author references to design a semi realistic style drawing that suitable for the film "There is Rain before the Rainbow".

Keywords: *semi realistic, texture, light, reflections, photo*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIRERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XV
BAB 1	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
1.7 Timeline	4

BAB II	6
2.1 Animasi	6
2.1.1 Macam-macam Animasi.....	6
2.1.2 Semi Realis dalam Animasi.....	7
2.2 Desain Interior	10
2.2.1 Perabotan	10
2.3 Komposisi dalam Interior	17
2.3.1 Elemen dalam Desain Interior	18
2.3.2 Warna dalam Desain Interior.....	20
2.3.3 Prinsip-prinsip Desain Interior	23
2.3.4 Focal Point.....	25
2.3.5 Perspektif	26
2.3.6 Cahaya dalam Interior	26
2.4 Tipe-tipe Ruangan	28
2.4.1 Ruangan Perumahan	28
2.4.2 Ruangan Kantor.....	28
BAB III.....	29

3.1 Gambaran Umum.....	29
3.2 Bagan Skematika Perancangan.....	31
3.4 Foto Acuan	34
3.5 List Perabotan.....	35
3.6 Studi Existing	37
3.6.1 Studi Referensi Acuan Style.....	37
3.6.2 Studi Referensi Perabotan	39
3.6.2.1 Studi Referensi Perabotan Scene Rumah.....	40
3.6.2.2 Studi Referensi Perabotan Scene Ruangan Kantor	42
3.7 Sketsa Kasar	45
3.8 Eksplorasi Perabotan dan Tekstur	48
3.9 Eksplorasi Style.....	51
BAB IV	55
4.1 Pendahuluan.....	55
4.2 Ruang tamu	55
4.3.1 Perabotan Ruang Tamu	56
4.2.2 Style Penggambaran Ruang Tamu	57
4.3 Ruang Dapur.....	60

4.3.1 Perabotan Ruang Dapur.....	61
4.3.2 Style Penggambaran Ruang Dapur.....	62
4.4 Kantor.....	63
4.4.1 Perabotan Ruang Kantor.....	65
4.4.2 Style Penggambaran Ruang Kantor.....	65
BAB V.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	XIII
LAMPIRAN.....	XV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tiga Representasi McCloud	7
Gambar 2.2 Teknik Foto Acuan Makoto Shinkai	9
Gambar 2.3 Tempat Duduk.....	11
Gambar 2.4 Meja.....	12
Gambar 2.5 Tempat Penyimpanan	13
Gambar 2.6 Tempat Kerja.....	14
Gambar 2.7 Sistem Perabot.....	15
Gambar 2.8 Bahan Kayu	16
Gambar 2.9 Bahan Besi.....	16
Gambar 2.10 Bahan Plastik.....	17
Gambar 2.11 Focal Point.....	25
Gambar 2.12 Perspektif.....	26
Gambar 3.1 Bagan Skematika Perancangan	32
Gambar 3.2 Dokumentasi Ruangan Rumah.....	34
Gambar 3.3 Dokumentasi Ruang Kantor	35
Gambar 3.4 The Garden of Words.....	37
Gambar 3.5 Wolf Children.....	38
Gambar 3.6 Servant x Service.....	39
Gambar 3.7 The Garden of Words	40
Gambar 3.8 Wolf Children.....	41
Gambar 3.9 Ruang Kantor Paperman	42
Gambar 3.10 Ruang Kantor Servant x Service	43
Gambar 3.11 Sabtu Bersama Bapak.....	44

Gambar 3.12 Sketsa Awal Ruang Tamu	45
Gambar 3.13 Sketsa Kasar Ruang Tamu	46
Gambar 3.14 Sketsa Awal Dapur.....	46
Gambar 3.15 Sketsa ruang kantor	47
Gambar 3.16 Denah Ruang Kantor.....	47
Gambar 3.17 Eksplorasi Perabotan Ruang Tamu	48
Gambar 3.18 Eksplorasi Perabotan Ruang Tamu	49
Gambar 3.19 Eksplorasi Perabotan Ruang Kantor	49
Gambar 3.20 Eksplorasi Tekstur Ruang Tamu	50
Gambar 3.21 Eksplorasi Tekstur Ruang Dapur	50
Gambar 3.22 Eksplorasi Tekstur Ruang Kantor	51



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline penggeraan animasi kelompok	4
Tabel 1.2 Timeline penggeraan individual pembuatan environment.....	5
Tabel 3.1 Environment List.....	33
Tabel 3.2 List Perabotan	36
Tabel 3.3 Eksplorasi Style Ruang Tamu.....	52
Tabel 3.4 Eksplorasi Style Ruang Dapur	53
Tabel 3.5 Eksplorasi Style Ruang Kantor	54

UMN