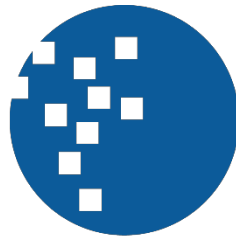


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D  
BERGENRE FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Paulina Wanda Stevina**

**0000044210**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D  
BERGENRE FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Paulina Wanda Stevina**

**00000044210**

**PROGRAM STUDI FILM**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Paulina Wanda Stevina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044210

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**“PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D BERGENRE FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT”**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Mei 2024

UMMN



(Paulina Wanda Stevina)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D BERGENRE  
FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT

Oleh  
Nama : Paulina Wanda Stevina  
NIM : 00000044210  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024  
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

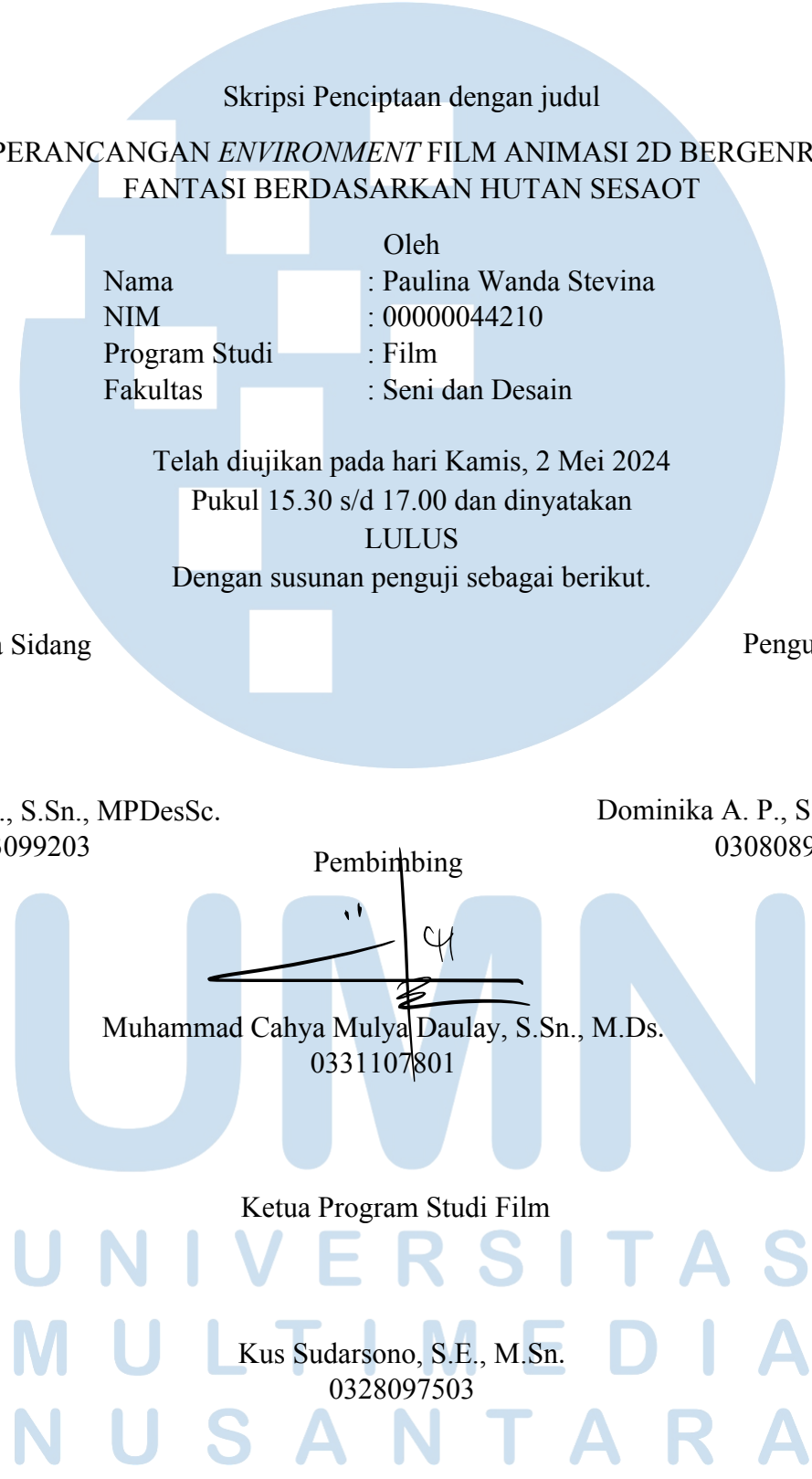
Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.  
0323099203

Dominika A. P., S.Sn., M.Anim.  
0308089101

Pembimbing

  
Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
0331107801

Ketua Program Studi Film

  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
0328097503

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Paulina Wanda Stevina

Nomor Induk Mahasiswa : **00000044210**

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D BERGENRE  
FANTAASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*.

Tangerang, 2 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

  
(Paulina Wanda Stevina)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D BERGENRE FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni S.Sn Jurusan Program Studi Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, keluarga, dan anjing saya yang telah memberikan bantuan dukungan emosional, material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Bule, yang telah memberikan semangat sehingga penulis mendapatkan semangat dalam melanjutkan tesis ini.
7. Tim Kopi Garam Production yang selalu membantu dan mendukung penulis secara emosional maupun selama masa produksi.

8. Pada teman-teman circle Trio Genshin: Win dan Bella dan Badutisasi: Fuy, Win, kak Lu yang sudah memberikan dukungan serta membantu dalam membenahi tata bahasa pada penulisan skripsi ini.
9. Semua Oshi penulis yang telah memotivasi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Ochiz selaku mutual twitter penulis yang telah membantu penulis dalam memberikan saran.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 16 Mei 2024



(Paulina Wanda Stevina)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 2D

### BERGENRE FANTASI BERDASARKAN HUTAN SESAOT

(Paulina Wanda Stevina)

#### ABSTRAK

Film merupakan salah satu media hiburan yang seiring perkembangan zaman menghasilkan cabang baru, salah satu diantaranya animasi. Animasi merupakan kumpulan urutan gambar yang disusun supaya terjadi ilusi gerakan. Ada banyak elemen dari animasi salah satunya adalah latar tempat. Latar tempat atau *environment* merupakan salah satu bagian terpenting dalam menciptakan film animasi. Adanya *environment* dapat memberikan visualisasi, sehingga memperjelas keberlangsungan cerita. Adanya penggambaran *environment* juga membantu penonton untuk mendapatkan sebuah gambaran terhadap *world building* dari cerita animasi. Penciptaan film animasi yang bertemakan perbedaan dengan genre fantasi tidak memiliki batasan dalam segala aspek yang mereka ciptakan, sehingga jangkauan yang dimiliki cukup luas dan beragam. Film animasi 2D berjudul “Core Conflict” merupakan salah satu film animasi fantasi yang mengambil latar belakang dari hutan yang ada di Indonesia yaitu Hutan Sesaot. Meski animasi tersebut bergenre fantasi, latar tempat di “Core Conflict” tetap mengambil referensi berdasarkan Hutan Sesaot, Lombok. Perancangan pembuatan *environment* ini bertujuan agar penonton dapat mendapatkan gambaran latar dalam animasi “Core Conflict”. Untuk mencapai hasil penulisan, penulis menggunakan observasi terhadap referensi dan menggunakan teori *environment*, waktu dan tempat, properti dan psikologi warna untuk menciptakan *environment* yang menarik. Diharapkan, pada hasil perancangan *environment* dapat sesuai memberikan nuansa Fantasi pada Hutan Sesaot.

**Kata kunci:** *Environment*, Animasi 2D, Animasi Fantasi, Hutan Sesaot.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



***MAKING THE ENVIRONMENT DESIGN IN A FANTASY-  
THEMED 2D ANIMATION BASED ON SESAOT FOREST***

(Paulina Wanda Stevina)

***ABSTRACT (English)***

*Film is an entertainment medium that, as time goes by, produces new branches, one of which is animation. Animation is a collection of image sequences arranged to create the illusion of movement. There are many elements of animation, one of which is the setting. The setting or environment is one of the most important parts of creating an animated film. The existence of an environment can provide visualization, thereby clarifying the progress of the story. The depiction of the environment also helps the audience to get an idea of the world-building of the animated story. The creation of animated films with a fantasy theme has no limitations in all aspects of what they create, so the reach is quite wide and varied. The 2D animated film entitled "Core Conflict" is a fantasy animated film that takes its background from a forest in Indonesia, namely the Sesaot Forest. Even though the animation has a fantasy theme, the setting in "Core Conflict" still takes references from the Sesaot Forest, Lombok. The aim of designing this environment is so that the audience can get an overview of the background in the "Core Conflict" animation. To achieve writing results, the author uses observations of references and uses environmental theory, time and place, properties, and color psychology to create an interesting environment. It is hoped that the resulting environmental design will be suitable to give a Fantasy feel to the Sesaot Forest*

***Keywords:*** *Environment, 2D Animation, Fantasy Animation, Sesaot Forest.*

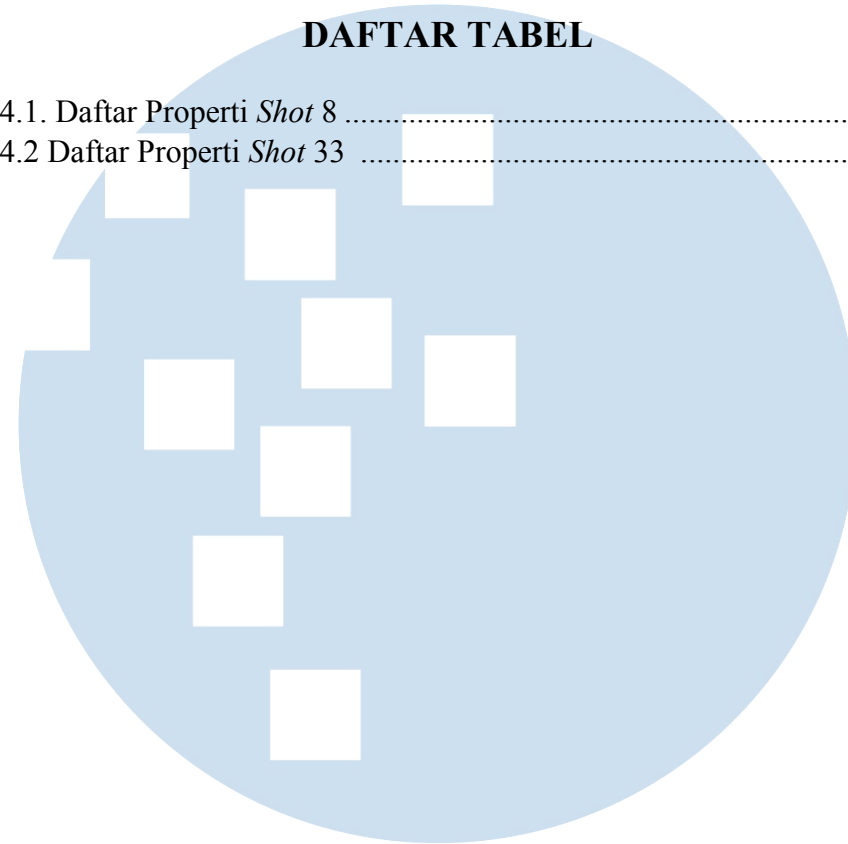
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA IMLIAH MAHASISWA .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>2</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. FILM FANTASI.....	3
2.3. <i>ENVIRONMENT</i> .....	3
2.4. WAKTU DAN TEMPAT.....	4
2.5. PROPERTI .....	5
2.6. PSIKOLOGI WARNA.....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
DESKRIPSI KARYA.....	6
KONSEP KARYA.....	6
TAHAPAN KERJA.....	7
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>14</b>
4.1. HASIL KARYA .....	14
4.2. ANALISIS KARYA.....	15
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>26</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>28</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Daftar Properti <i>Shot</i> 8 .....	16
Tabel 4.2 Daftar Properti <i>Shot</i> 33 .....	22



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja .....	8
Gambar 3.2 Moodboard Hutan Sesaot .....	9
Gambar 3.3 Episode 19 "The Legend of Korra Season 2" .....	9
Gambar 3.4 "Avatar" .....	10
Gambar 3.5 "Maleficent" .....	10
Gambar 3.6 Tumbuhan Mahoni Subur .....	11
Gambar 3.7 Tumbuhan Mahoni Mati .....	11
Gambar 3.8 Bunga Bangkai Subur .....	12
Gambar 3.9 Bunga Bangkai Mati .....	12
Gambar 3.10 Bunga Vanda Limbata Subur .....	12
Gambar 3.11 Bunga Vanda Limbata Mati .....	12
Gambar 3.12 Bunga Kamboja Subur .....	13
Gambar 3.13 Bunga Kamboja Mati .....	13
Gambar 4.1 Hutan Sesaot pada <i>scene 3 shot 8</i> .....	14
Gambar 4.2 Hutan Sesaot pada <i>scene 3 shot 33</i> .....	15
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> dari <i>scene 3 Shot 8</i> .....	21
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> dari <i>scene 3 shot 8</i> .....	25

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A – KARTU SKRIPSI 1 .....</b>	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN B – KARTU SKRIPSI 2.....</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN C – KARTU SKRIPSI 3 .....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN D – KARTU SKRIPSI 4 .....</b>	<b>32</b>

**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**