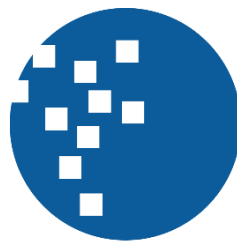


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENUNJUKKAN  
EMOSI TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM  
FILM ANIMASI 2D “LINE OF MEMORIES”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

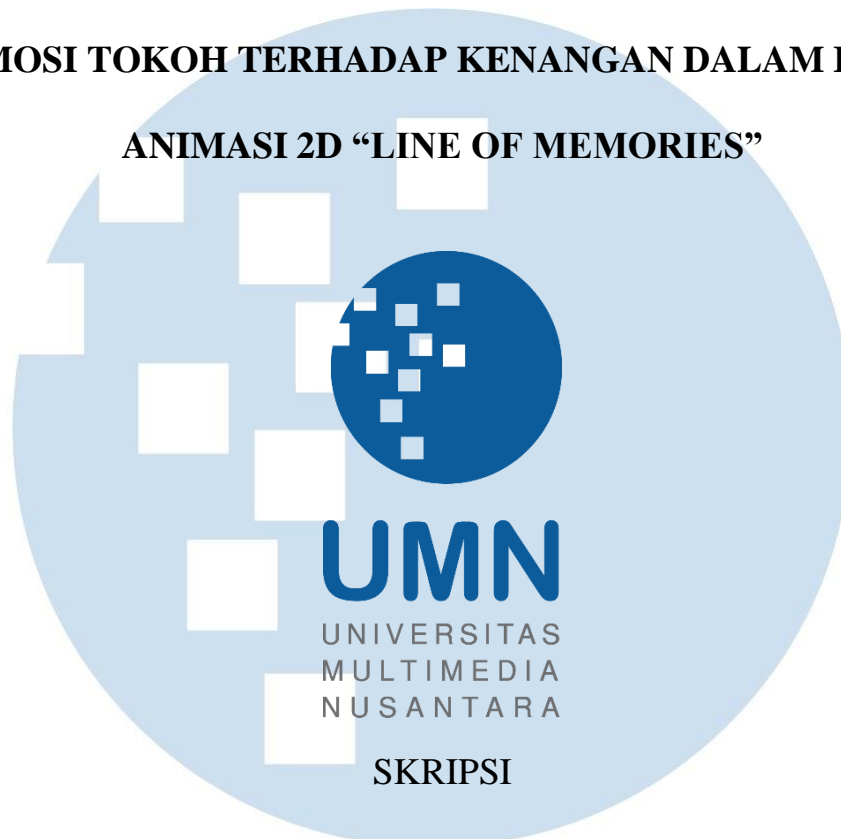
**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Muhammad Rizqi Azani**

**00000047037**

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MENUNJUKKAN  
EMOSI TOKOH TERHADAP KENANGAN DALAM FILM  
ANIMASI 2D “LINE OF MEMORIES”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Muhammad Rizqi Azani**

**00000047037**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rizqi Azani

Nomor Induk Mahasiswa **00000047037**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM FILM ANIMASI 2D “LINE OF MEMORIES”** 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 April 2024



(Muhammad Rizqi Azani)

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENUNJUKKAN EMOSI  
TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM FILM ANIMASI 2D “LINE  
OF MEMORIES”

Oleh  
Nama : Muhammad Rizqi Azani  
NIM : 00000047037  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024  
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine  
2024.05.22  
10:03:56  
+07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim.  
0311089001

Penguji

Digitally signed  
by Dominika  
Anggraeni  
Purwaningsih  
Date: 2024.05.22  
06:24:56 +07'00'

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

Pembimbing

R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.  
0303018005

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 : Muhammad Rizqi Azani

Nomor Induk Mahasiswa : **00000047037**

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Skripsi

**PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENUNJUKKAN EMOSI  
TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM FILM ANIMASI 2D  
“LINE OF MEMORIES”**

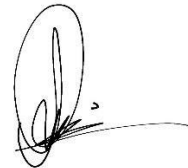
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

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, 10 Mei 2024



(Muhammad Rizqi Azani)

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

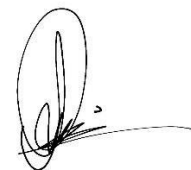
Puji Syukur atas selesainya penulisan Penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM FILM ANIMASI 2D “LINE OF MEMORIES”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas 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 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. Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 16 April 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Muhammad Rizqi Azani)

# PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH TERHADAP KENANGANNYA DALAM FILM ANIMASI 2D “LINE OF MEMORIES”

(Muhammad Rizqi Azani)

## ABSTRAK

*Environment* dalam film merupakan hal yang penting untuk memberikan tempat kepada para tokoh untuk meragakan adegan mereka, selain memberikan tempat kepada tokoh *environment* dapat memberikan suasana kepada para penonton untuk memperlihatkan suatu peristiwa. Tujuan dari perancangan film animasi “Line of Memories” untuk mengetahui suasana pada *environment* untuk dapat merepresentasikan emosi tokoh dari film ini. Pada penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif serta teori yang akan digunakan adalah teori *World Building* sebagai teori utama dan teori pendukung *Visual Metaphor* dengan begitu untuk mengetahui *environment* yang dibuat dapat membantu dalam memberikan suasana kepada para tokoh yang ada dalam film “Line of Memories”. Dengan penelitian ini bisa memberikan gambaran maupun referensi kepada penulis lainnya yang tertarik dengan topik *environment*.

**Kata kunci:** environment, film, world building, visual metaphor

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***DESIGNING ENVIRONMENT TO PORTRAY CHARACTER  
EMOTIONS IN RELATION TO THEIR MEMORIES IN THE 2D  
ANIMATED FILM “LINE OF MEMORIES”***

(Muhammad Rizqi Azani)

***ABSTRACT***

*The environment in a film is crucial for providing a setting for the characters to perform their scenes. In addition to offering a place for the characters, the environment can convey the atmosphere to the audience, illustrating an event. The goal of designing the animated film "Line of Memories" is to know how the environment's atmosphere can represent the emotions of the characters in the film. This research will employ qualitative methods and will utilize World Building theory as the primary theory, supported by Visual Metaphor theory. This approach aims to determine how the created environment can help convey the atmosphere to the characters in "Line of Memories." This research can serve as a reference for other writers interested in the topic of environment in films.*

***Keywords:*** *environment, film, world building, visual metaphor*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</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>3</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. WORLD BUILDING DAN PENCAHAYAAN DALAM FILM .....	3
2.3. TEORI PENDUKUNG VISUAL METAPHOR .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya .....	7
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja.....	8
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>16</b>
4.1. HASIL KARYA .....	16
4.2. ANALISIS KARYA .....	18
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>21</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>22</b>

## DAFTAR TABEL

Table 3.1. Detail terhadap penampilan Chandra dewasa.....	10
Table 3.2. Detail penampilan karakter Gilang.....	11
Tabel 4.1. Environment scene sekolah dalam film Line of Memories.....	17
Tabel 4.2. Environment scene padang rumput dalam film Line of Memories.....	17



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Detail gambar storyboard adegan di padang rumput.....	9
Gambar 3.2 Detail storyboard dari adegan sekolah.....	10
Gambar 3.3. Referensi gambar sekolah Gilang dan Chandra.....	12
Gambar 3.4. Referensi warna sekolah.....	12
Gambar 3.5. Referensi environment padang rumput .....	12
Gambar 3.6. Referensi warna pada padang rumput.....	12
Gambar 3.7. Detail warna environment sekolah film Line of Memories.....	14
Gambar 3.8. Final render environment sekolah film Line of Memories.....	14
Gambar 3.9. Eksplorasi temperatur warna padang rumput film Line of Memories.	15
Gambar 4.1. Environment scene 8 shot 3 pada film Line of Memories.....	18
Gambar 4.2. Environment scene 8 shot 11 pada film Line of Memories.....	19
Gambar 4.3. Environment scene 8 shot 14 pada film Line of Memories.....	19
Gambar 4.4. Environment scene 7 shot 13 pada film Line of Memories.....	20

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORMULIR SKRIPSI PENCIPTAAN .....	23
LAMPIRAN FORMULIR PERJANJIAN .....	24
LAMPIRAN BIMBINGAN SKRIPSI.....	25
LAMPIRAN TURNITIN.....	27

