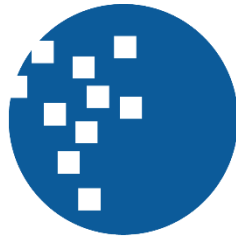


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KOTA JAKARTA DI ERA
CYBERPUNK DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Faiz Azhar

0000048300

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KOTA JAKARTA DI ERA
CYBERPUNK DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**



SKRIPSI

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

Faiz Azhar
00000048300

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Faiz Azhar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048300

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA KOTA JAKARTA KE ERA
CYBERPUNK DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**

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, 25 April, 2024



(Faiz Azhar)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA KOTA JAKARTA KE ERA
CYBERPUNK DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”

Oleh
Nama : Faiz Azhar
NIM : 00000048300
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
2024.05.17
13:47:13
+07'00'

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

Penguji

Andrew Willis, B.A., M.M.
0306068907

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2024.05.17
15:52:07 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faiz Azhar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048300
Program Studi : Film
Jenjang : S2 / S1 / D3
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA KOTA JAKARTA KE ERA
CYBERPUNK DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**

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, 3 Juni 2024



(Faiz Azhar)

* 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 skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA KOTA JAKARTA KE ERA *CYBERPUNK* DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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, , selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 3 Juni, 2024



(Faiz Azhar)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* KOTA JAKARTA DI ERA *CYBERPUNK* DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”

(Faiz Azhar)

ABSTRAK

Perancangan *environment* dalam animasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan sebuah latar belakang yang memberikan suasana dan atmosfer yang mendukung suatu cerita. Melalui pendekatan *worldbuilding*, dunia pada animasi film *Take Away* dirancang dengan melakukan eksplorasi dan eksperimen di berbagai macam elemen yang membangun sebuah dunia yang meyakinkan dengan menggambarkan lingkungan di era *cyberpunk*, dengan menciptakan sebuah kontras visual pada ketimpangan sosial dan teknologi melalui perbandingan wilayah dari kedua strata sosial yang menonjol. Laporan ini membahas tentang perancangan *environment* dalam animasi 3D dengan menerapkan teori *worldbuilding* dan *cyberpunk* yang fokus dengan kontras visual antara dua wilayah yang berbeda berdasarkan konteks dari cerita pada animasi *Take Away*.

Kata kunci: environment design, cyberpunk, worldbuilding, kesenjangan sosial, kontras, animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***ENVIRONMENT DESIGN OF JAKARTA CITY IN THE
CYBERPUNK ERA IN 3D ANIMATION “TAKE AWAY”***

(Faiz Azhar)

ABSTRACT (English)

Environment design in animation is one of the crucial aspects in the development of a background that sets the mood and atmosphere of a story. With worldbuilding, the world in “Take Away” is crafted by exploring and experimenting with various elements that helped construct a convincing and relatable world, creating a visual contrast on the social disparities by showing the comparison of each side from both social strata. This report discusses the environmental design in 3D animation by applying the worldbuilding and cyberpunk theories and focusing on the visual contrast between two distinct locations based on the context of the story in “Take Away”.

Keywords: *environment design, cyberpunk, worldbuilding, contrast, animation*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	1
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	2
2.2. WORLDBUILDING DAN ENVIRONMENT DESIGN	3
2.3. KONSEP CYBERPUNK DAN KETIMPANGAN DALAM DUNIA CYBERPUNK	5
3. METODE PENCIPTAAN	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja	7
4. ANALISIS	23
4.1. HASIL KARYA	23
4.2. ANALISIS KARYA	26
5. KESIMPULAN	29
6. DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi <i>lighting</i> di wilayah kelas atas	8
Gambar 3.2 Referensi penataan layar panel	8
Gambar 3.3 Referensi penataan gedung tinggi	9
Gambar 3.4 Referensi gedung pada Kota Jakarta	9
Gambar 3.5 Referensi jalanan tidak beroperasi	10
Gambar 3.6 Referensi kota Pacifica	10
Gambar 3.7 Referensi penataan objek di wilayah kumuh	11
Gambar 3.8 Referensi kontras skala di “Ghost In The Shell” (2017)	11
Gambar 3.9 Wilayah gedung kecil dengan pencakar langit di Jakarta Pusat	12
Gambar 3.10 Gedung kecil dan gubuk terletak di Kota Jakarta	12
Gambar 3.11 Kondisi wilayah kumuh di sekitar Kota Jakarta	13
Gambar 3.12 Eksplorasi bentuk dalam dua tempat yang berbeda	15
Gambar 3.13 Eksplorasi bangunan	15
Gambar 3.14 Contoh eksplorasi angkutan umum yang lebih modern	16
Gambar 3.15 3D <i>blocking</i> pada wilayah Overpass Camp	16
Gambar 3.16 Penetapan objek dan bangunan pada Overpass Camp	17
Gambar 3.17 Contoh aset 3D pada Overpass Camp	18
Gambar 3.18 Contoh penggunaan aset 3D pada Overpass Camp	18
Gambar 3.19 Contoh penggunaan aset 3D pada Overpass Camp	19
Gambar 3.20 Aset <i>background</i> gedung pencakar langit pada Overpass Camp	19
Gambar 3.21 Penempatan gedung pencakar langit pada Overpass Camp	20
Gambar 3.22 3D <i>blocking</i> pada wilayah Upper District	20
Gambar 3.23 Penetapan aset pada wilayah Upper District	21
Gambar 3.24 Skala dalam penataan gedung Upper District	21
Gambar 3.25 Aset yang digunakan pada wilayah Upper District	22
Gambar 3.26 Penggunaan poster pada wilayah Upper District	22
Gambar 4.1 Hasil render Overpass Camp	23
Gambar 4.2 Hasil render Overpass Camp	24
Gambar 4.3 Penggunaan aset modern pada tempat kumuh di Overpass Camp	24
Gambar 4.4 Final render dari lingkungan Overpass Camp	26
Gambar 4.5 Final render penataan aset pada lingkungan Overpass Camp	27
Gambar 4.6 Penggunaan aset dalam pembangunan <i>worldbuilding</i>	27

MULTIMEDIA
NUSANTARA



DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN	34
FORMULIR PERJANJIAN	35
FORMULIR BIMBINGAN	37
TURNITIN	38

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**