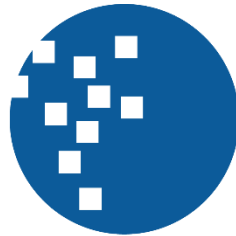


**PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN
MOTIF BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK
ANIMASI "*TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT*"**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Nadia Sabila

00000048625

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

**PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN
MOTIF BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK
ANIMASI "*TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT*"**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

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

**Nadia Sabila
00000048625**

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadia Sabila

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048625

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Laporan Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN MOTIF
BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK ANIMASI "TO MY
DEAREST LITTLE KNIGHT"**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



Nadia Sabila

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN MOTIF
BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK ANIMASI "TO MY
DEAREST LITTLE KNIGHT"**

Oleh
Nama : Nadia Sabila
NIM : 00000048625
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

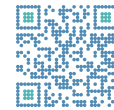
Telah diujikan pada hari Senin, 06 Mei 2024
Pukul 10.00 s/d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
NIK: 023981

Christine M. Lukmanto S.Sn., M.Anim,
NIK: 042840



Christine
2024.05.17
13:39:29
+07'00'

Pembimbing

Digitally signed by
Firdyanza Pramono
Date: 2024.05.16
18:06:07 +07'00'

Firdyanza Pramono S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0323088802

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketua Program Studi Film
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIDN: 0328097503

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadia Sabila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048625
Program Studi : Film
Jenjang : ~~S2~~ / S1 / ~~D3~~
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN MOTIF BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK ANIMASI "TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT"

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, 18 Mei 2024



(Nadia Sabila)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN MOTIF BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK ANIMASI *"TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT"* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1), Jurusan 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. 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. Firdyanza Pramono S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman SMK yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman dari Nanbuns Studio yang telah berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.

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

Tangerang, 18 Mei 2024



(Nadia Sabila)

PERANCANGAN ENVIRONMENT MELALUI PENERAPAN MOTIF BATIK TRADISIONAL PADA FILM PENDEK ANIMASI “TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT”

(Nadia Sabila)

ABSTRAK

Environment merupakan aspek yang memiliki peran penting dalam animasi. Karena, di dalam *environment* terdapat karakter yang saling berinteraksi satu sama lain dan juga pada properti atau *environment* sekitarnya. Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membahas mengenai bagaimana perancangan *environment* gapura dan Gua Banyumaya yang menggunakan motif batik tradisional dalam implementasinya pada film animasi pendek *hybrid* berjudul “To My Dearest Little Knight”. Film pendek animasi *hybrid* “To My Dearest Little Knight” menceritakan tentang kakak dan adik yang berpetualang di dunia dongeng untuk mendapatkan sisik Naga Banyumaya yang dapat menyembuhkan kutukan sang adik. Analisis *environment* akan dibatasi pada *setting* latar tempat, properti, dan bentuk dasar. Sedangkan motif batik tradisional dibatasi pada motif batik Parang Rusak. Penelitian dan penciptaan karya dilakukan dengan mencari referensi dari data literatur dan observasi yang dominan menggunakan referensi dan gambar dari dunia nyata seperti Gapura Wringin Lawang di Mojokerto dan Gua Tetes di Lumajang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan implementasi motif Parang Rusak dapat dilakukan pada perancangan *environment* dalam bentuk dasarnya, namun masih kurang akan detail yang dapat menguatkan implementasi batik.

Kata kunci: Animasi *Hybrid*, *Environment*, Motif Batik Parang Rusak, Gua, Gapura

U M W N
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

***ENVIRONMENT DESIGN THROUGH THE APPLICATION OF
TRADITIONAL BATIK MOTIFS IN THE ANIMATED SHORT
FILM “TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT”***

(Nadia Sabila)

ABSTRACT (English)

Environment is an aspect that has an important role in animation. Because, in the environment there are characters who interact with each other and also with the surrounding property or environment. In writing this thesis, the author will discuss how the environment design for the gate and Banyumaya Cave uses traditional batik motifs in its implementation in the hybrid short animated film entitled "To My Dearest Little Knight". The hybrid animated short film "To My Dearest Little Knight" tells the story of a brother and sister who go on an adventure in a fairy tale world to get the scale of the Banyumaya Dragon which can cure her brother curse. Environmental analysis will be limited to background settings, properties and basic forms. Meanwhile, traditional batik motifs are limited to the Parang Rusak batik motif. The research and creation of the work was carried out by looking for references from literature data and observations, predominantly using references and images from the real world such as Gapura Wringin Lawang in Mojokerto and Gua Tetes in Lumajang. The results of this research show that the implementation of the Parang Rusak motif can be carried out in environmental design in its basic form, but there is still a lack of detail that can strengthen the implementation of batik.

Keywords: *Hybrid Animation, Environment, Parang Rusak Batik Motifs, Cave, Gate*

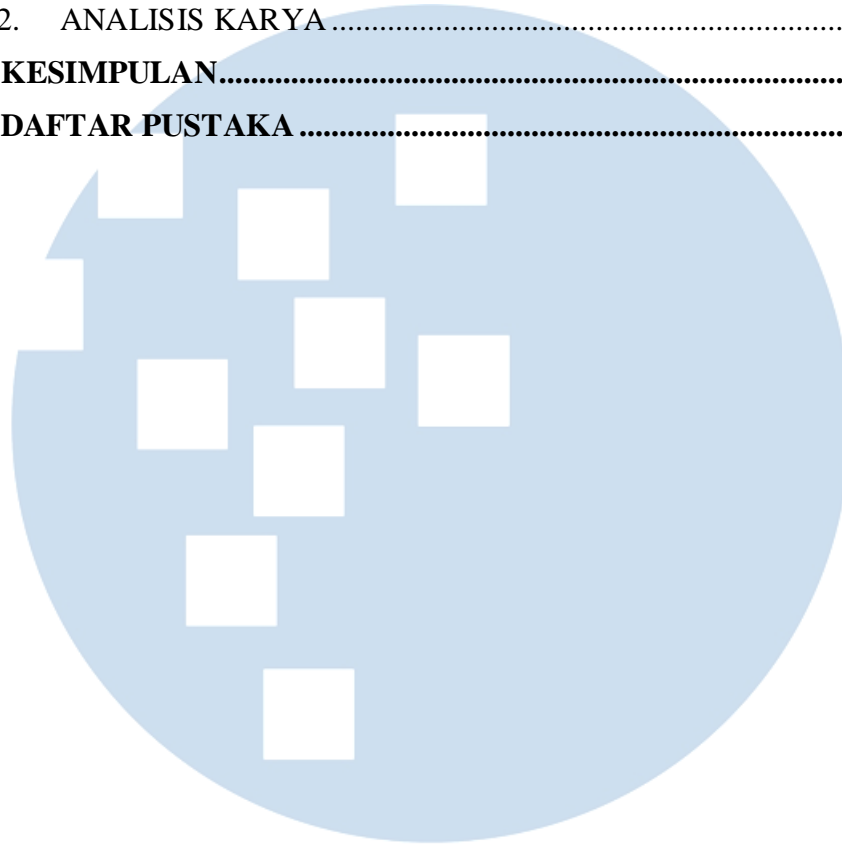
UMMN

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
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. Animasi Hybrid	2
2.2. Environment	3
2.3. Properti	4
2.4. Setting	4
2.5. Batik Tradisional	5
2.5.1. Motif Batik Parang Rusak	6
2.6. Gapura	8
2.7. Gua	9
2.8. Hutan Hujan Tropis	10
3. METODE PENCIPTAAN	10
3.1. Deskripsi Karya	10
3.2. Konsep Karya	11
3.3. Tahapan Kerja	12
4. ANALISIS	40

4.1. HASIL KARYA	40
4.2. ANALISIS KARYA	41
5. KESIMPULAN.....	48
6. DAFTAR PUSTAKA	49



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Observasi Bentuk Dasar Gapura Wringin Lawang dan Gapura Makam Presiden Soekarno	17
Tabel 2. Observasi Bentuk Dasar Batik Parang Rusak	22
Tabel 3. Teori Utama Studi Literatur	24
Tabel 4. Teori Pendukung Studi Literatur	26
Tabel 5. Bentuk Dasar Keseluruhan Gapura	33
Tabel 6. Deskripsi Properti Gapura A	34
Tabel 7. Deskripsi Properti Gapura B	35
Tabel 8. Deskripsi Properti Gapura C	36
Tabel 9. Analisis Properti Pagar dan Unsur Batik Parang Rusak	48
Tabel 10. Analisis Properti Tangga dan Unsur Batik Parang Rusak	48
Tabel 11. Analisis Properti Ranting Pohon dan Unsur Batik Parang Rusak.....	49
Tabel 12. Analisis Properti Akar Pohon dan Unsur Batik Parang Rusak	51
Tabel 13. Analisis Setting Stalaktit Eksterior Gua Banyumaya	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Batik Parang Rusak	7
Gambar 2. Gapura Wringin Lawang (Gapura Belah Bentar)	8
Gambar 3. Gapura Keraton Mataram (Gapura Paduraksa)	9
Gambar 4. Skematika Penelitian	12
Gambar 5. Candi “Ta Prohm”	14
Gambar 6. Properti Gapura di Tempat Wisata Gua Lawa	15
Gambar 7. Properti Gapura di Tempat Wisata Gua Kiskendo	15
Gambar 8. Gapura Makam Presiden Soekarno	16
Gambar 9. Gapura Wringin Lawang	16
Gambar 10. Air Terjun Gua Tetes	17
Gambar 11. Stalaktit Gua Maria Tritis	18
Gambar 12. Akar Pohon di Candi Angkor Wat	18
Gambar 13. Bentuk Dasar Gua Petruk	19
Gambar 14. Bentuk Dasar Gua Lawa	19
Gambar 15. Contoh Motif Batik Parang Rusak	20
Gambar 16. Unsur Batik Parang Rusak	21
Gambar 17. Unsur Mlinjon	21
Gambar 18. Unsur Alis-alisan	21
Gambar 19. Unsur Uceng	22
Gambar 20. Unsur Sirap Kendela	22
Gambar 21. Unsur Bagongan	22
Gambar 22. Unsur Mata Gareng	22
Gambar 23. Cuplikan Dari Film “Batik Girl” (2019)	23
Gambar 24. Eksperimen Awal Bentuk Gapura	25
Gambar 25. Eksperimen Awal Bentuk dan Properti Gapura	26
Gambar 26. Eksperimen 3D <i>Blocking</i> Eksterior Goa Banyumaya	27
Gambar 27. Eksperimen Motif Parang	28
Gambar 28. Eksperimen Motif Parang Rusak	28
Gambar 29. Kesalahan Eksperimen Motif Parang Rusak	29

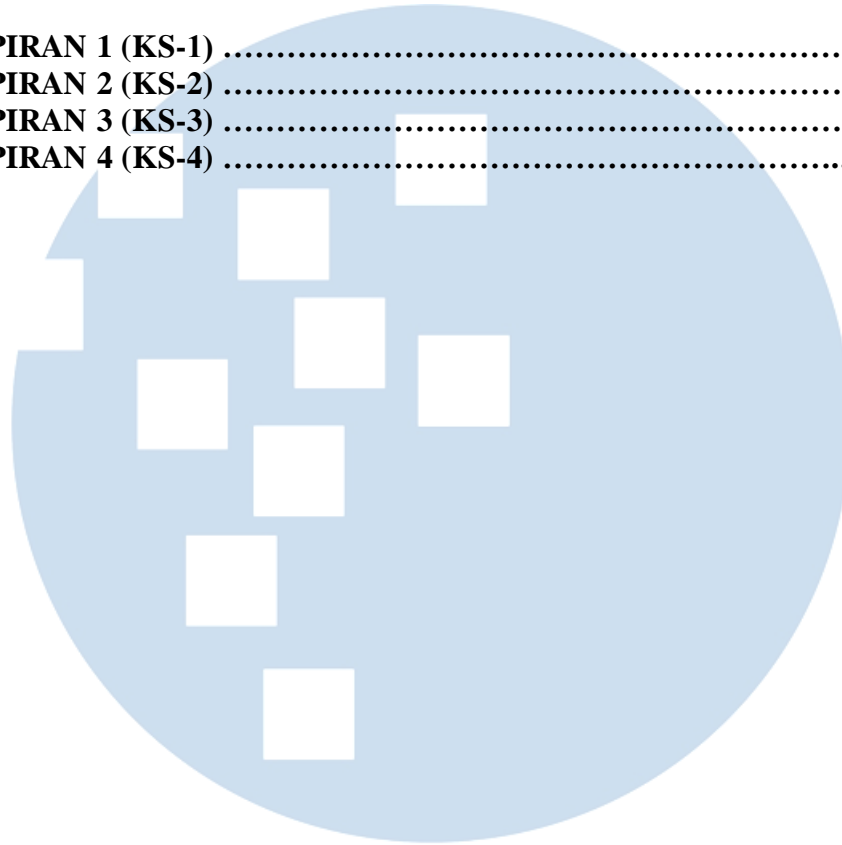
Gambar 30. Eksplorasi Bentuk Gapura	29
Gambar 31. Bentuk Dasar Gapura A	30
Gambar 32. Bentuk Dasar Gapura B	30
Gambar 33. Bentuk Dasar Gapura C	30
Gambar 34. Eksplorasi Properti Gapura	31
Gambar 35. Pagar A	31
Gambar 36. Tangga A	31
Gambar 37. Pepohonan A	31
Gambar 38. Pagar B	32
Gambar 39. Tangga B	32
Gambar 40. Pepohonan B	32
Gambar 41. Pagar C	32
Gambar 42. Tangga C	32
Gambar 43. Pepohonan C	32
Gambar 44. Eksplorasi Struktur Gapura	33
Gambar 45. Eksplorasi Sebaran Lumut di Permukaan Gapura	33
Gambar 46. Eksplorasi Bentuk Dasar Gua Banyumaya	34
Gambar 47. Eksplorasi Properti Stalaktit	35
Gambar 48. Eksplorasi Properti Akar Pohon	46
Gambar 49. Eksplorasi Setting Air Terjun	46
Gambar 50. Eksplorasi Setting Air Terjun	37
Gambar 51. Eksplorasi Unsur Mlinjon	38
Gambar 52. Eksplorasi Unsur Alis-alisan	38
Gambar 53. Eksplorasi Motif Parang	39
Gambar 54. Hasil Final <i>Environment</i> Gapura	40
Gambar 55. Hasil Final <i>Environment</i> Eksterior Gua Banyumaya	40
Gambar 56. Proses Adaptasi Motif Parang Pada Bentuk Gapura	41
Gambar 57. Hasil Akhir Bentuk Gapura	42
Gambar 58. Pagar Gapura	43
Gambar 59. Motif Alis-alisan Variasi A	43
Gambar 60. Tangga Gapura	44

Gambar 61. Ranting Pohon	44
Gambar 62. Motif Alis-alisan Variasi A	44
Gambar 63. Hasil Akhir Bentuk Dasar Gua Banyumaya	45
Gambar 64. Hasil Akhir Bentuk Gua Banyumaya	45
Gambar 65. Setting Eksterior Gua Banyumaya	46
Gambar 66. Akar Pohon Gua Banyumaya	46
Gambar 67. Motif Parang Variasi B	46
Gambar 68. Stalaktit Gua Banyumaya	47
Gambar 69. Motif Mlinjon Variasi B	47



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (KS-1)	55
LAMPIRAN 2 (KS-2)	56
LAMPIRAN 3 (KS-3)	57
LAMPIRAN 4 (KS-4)	58



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA