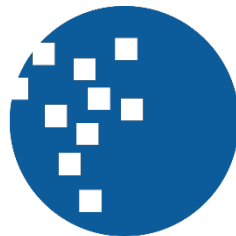


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE
OF LIFE”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Novita Clarissa

00000054201

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE
OF LIFE”**



Novita Clarissa
00000054201

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Novita Clarissa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054201

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE OF LIFE”

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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2024



Novita

(Novita Clarissa)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE OF LIFE”

Oleh

Nama : Novita Clarissa
NIM : 00000054201
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Jessica
Laurencia

Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2025.01.15
08:58:39 +07'00'

Jessica Laurencia, S. Sn., M.Ds.
100076

Penguji



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2025.01.10
13:32:16 +07'00'

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.
078754

Pembimbing



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.01.16
09:11:37 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita Clarissa
NIM : 00000054201
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT*
DALAM ANIMASI “TREE OF LIFE”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 11 November 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Novita Clarissa)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE OF LIFE” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Animasi 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. Andrey Andoko, 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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., Selaku Dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan untuk tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberi inspirasi dalam pembuatan *environment* 3D dan bermanfaat bagi yang membaca.

Tangerang, 11 November 2024



(Novita Clarissa)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI “TREE OF LIFE”

Novita Clarissa

ABSTRAK

Animasi adalah sekumpulan gambar-gambar yang diam yang digerakan secara cepat dengan menggunakan sebuah alat. Di dalam dunia perfilman animasi sekarang ini ada dua macam film animasi, yaitu film animasi 2D dan animasi 3D. Banyak studio animasi saat ini yang mulai membuat animasi 2D dengan menggunakan aplikasi 3D seperti aplikasi Blender dan Maya. Penulis berperan sebagai *environment designer* dalam animasi “Tree of Life” yang merupakan animasi 2D. Pengerjaan untuk *environment* dalam animasi “Tree of Life” adalah animasi 3D yang menyerupai animasi 2D dalam aplikasi 3D Blender. Permasalahan yang diangkat dalam penulisan ini adalah bagaimana cara *environment designer* membuat *environment* “Tree of Life” terlihat 2D dalam dunia lain dan dunia nyata. Untuk pembuatan *environment* menjadi terlihat 2D, penulis menggunakan pewarnaan untuk membedakan dunia lain dan dunia nyata dan menggunakan *lighting* untuk membedakan pohon “Tree of Life” di dunia lain dan dunia nyata.

Kata kunci: Animasi 2D, Animasi 3D, *Environment Designer*



ENVIRONMENT DESIGNING IN "TREE OF LIFE"

ANIMATION

Novita Clarissa

ABSTRACT

Animation is a collection of still images that are moved quickly using a tool. In the world of animated films today there are two types of animated films, namely 2D animated films and 3D animated films. Many animation studios are currently creating 2D animations using 3D applications such as Blender and Maya. The author works as the environmental designer in the animation "Tree of Life" which is a 2D animation. The environmental work in the "Tree of Life" animation is 3D animation that resembles 2D animation in Blender. The problem that will be raised is how the environment designer makes the "Tree of Life" environment look 2D in another world and the real world. To make the environment look 2D, the author uses coloring to distinguish the other world and the real world and uses lighting to distinguish the "Tree of Life" tree in the other world and the real world.

Keywords: 2D Animation, 3D Animation, Environment Designer



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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. Teknik pembuatan <i>environment</i> terlihat 2D dalam <i>modeling</i> 3D	3
2.2. Teknik pencahayaan dalam <i>modeling</i> 3D agar objek terlihat 2D	4
2.3. Teori teknis pembuatan pohon secara 3D	5
3. METODE PENCIPTAAN	9
3.1. Deskripsi Karya	9
3.2. Konsep Karya	9
3.3. Tahapan Kerja	10
4. ANALISIS	27
4.1. Hasil Karya	27
4.2. Analisis Karya	28
5. KESIMPULAN	29
6. DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Studi Pustaka.....	14
Tabel 4.1. Hasil Karya Scene 5 – Shot 2	27
Tabel 4.2. Hasil Karya Scene 8 – Shot 1	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Hand-painted texturing</i>	3
Gambar 2.2 <i>Render Eevee dan Cycles</i>	4
Gambar 2.3. Sistem <i>nodes</i>	5
Gambar 2.4. Foto pohon Tabebuya kuning.....	6
Gambar 2.5. Foto bunga pohon Tabebuya kuning	7
Gambar 2.6. Foto batang pohon Tabebuya kuning	7
Gambar 2.7. Contoh teknik <i>Blocking</i>	8
Gambar 2.8. Perubahan teknik <i>blocking</i> ke teknik <i>sculpting</i>	9
Gambar 3.1 <i>Scene close up</i> pohon dimana Miles Morales menembak jaring laba-labanya	11
Gambar 3.2. Gambar coretan kuas <i>watercolor</i> bewarna coklat	11
Gambar 3.3. Foto <i>close up</i> pohon asli.....	12
Gambar 3.4. <i>Scene</i> Gloreth dan Nimona menghabiskan waktu bersama	12
Gambar 3.5. <i>Close up</i> observasi <i>lighting</i> <i>Scene</i> Nimona	13
Gambar 3.6. <i>Concept art</i> dunia lain dan nyata.....	15
Gambar 3.7. <i>Floorplan</i> dunia lain.....	16
Gambar 3.8. <i>Floorplan</i> dunia nyata atau rumah sakit.....	16
Gambar 3.9. <i>Concept art</i> “Tree of Life”	17
Gambar 3.10. Sketsa pohon dan daun “Tree of Life”	17
Gambar 3.11. <i>Color palette</i> dan <i>color study</i> pohon dan daun “Tree of Life”	18
Gambar 3.12. Eksperimen pertama pembentukan “Tree of Life”	19
Gambar 3.13. Foto <i>blocking</i> pohon dan daun “Tree of Life”	20
Gambar 3.14. Foto <i>Sculpting</i> “Tree of Life”	21
Gambar 3.15. Foto pewarnaan pohon dan daun “Tree of Life”	22
Gambar 3.16. Foto hasil jadi pohon “Tree of Life”	22
Gambar 3.17. Foto pewarnaan <i>environment</i> dunia lain	23
Gambar 3.18. Foto pewarnaan <i>environment</i> dunia nyata.....	24
Gambar 3.19. Foto pewarnaan <i>langit dunia lain dan dunia nyata</i>	25
Gambar 3.20. Foto penempatan <i>Lighting</i> pohon “Tree of Life” di dunia lain.....	25
Gambar 3.21. Foto penempatan <i>Lighting</i> pohon “Tree of Life” di dunia nyata ...	26

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan/Pengkajian	32
LAMPIRAN B Formulir Perjanjian.....	33
LAMPIRAN C Formulir Bimbingan Skripsi.....	34
LAMPIRAN D Hasil Pengecekan Turnitin	38

