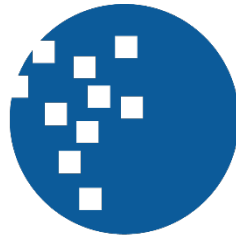


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM
MENGGAMBARKAN PERUBAHAN WAKTU PADA FILM
*ANIMASI PAHIT LEGIT***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Michael Ganiswarna

00000054310

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM
MENGGAMBARKAN PERUBAHAN WAKTU PADA FILM
*ANIMASI PAHIT LEGIT***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Michael Ganiswarna

00000054310

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Ganiswarna

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054310

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM
MENGGAMBARKAN PERUBAHAN WAKTU PADA FILM
*ANIMASI PAHIT LEGIT***

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, 28 Mei 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Michael Ganiswarna)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM MENGGAMBARAKAN
PERUBAHAN WAKTU PADA FILM ANIMASI PAHIT LEGIT

Oleh

Nama : Michael Ganiswarna
NIM : 00000054310
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds
0318129302

Pembimbing


Levinthius Herlyanto, M.Sn
0328059501

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Ganiswarna
NIM : 00000054310
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM MENGGAMBARKAN PERUBAHAN WAKTU PADA FILM ANIMASI PAHIT LEGIT

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, 3 Juni 2025



(Michael Ganiswarna)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas selesainya penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan *Environment* dalam Menggambarkan Perubahan Waktu pada Film Animasi *Pahit Legit*”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari tanpa bantuan dari pembimbing dari berbagai pihak, sejak awal perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing 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. Kekasih yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 23 Mei 2025



(Michael Ganiswarna)

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN WAKTU PADA
ANIMASI *PAHIT LEGIT***

Michael Ganiswarna

ABSTRAK

Environment design berperan besar sebagai alat visualisasi cerita dalam animasi. Perancangan *environment* mengaitkan konteks visual latar dengan perkembangan cerita dalam *story arc*. Dalam film Pahit Legit, *story arc man-in-hole* digunakan sebagai pedoman alur cerita. *Story arc* ini meliputi kondisi baik diikuti dengan kondisi terpuruk dan kembali pada kondisi baik. Alur pada *story arc* cerita menjadi pedoman terhadap perubahan yang terjadi terhadap perancangan *environment service area* Toko Tanuwijaya Kue dalam film. Perubahan ditunjukkan melalui tiga fase toko yang didasarkan pada *three-act-structure* cerita. Tahap ini meliputi sebelum kerusuhan, sesudah kerusuhan dan restorasi setelah kerusuhan. Kontras perubahan akan muncul pada tekstur dan tata letak *service area* dengan tujuan menggambarkan alur cerita dan perubahan kondisi tokoh melalui *environment design*. Laporan ini membahas tentang perancangan *environment design* dengan menerapkan teori *story arc man-in-hole* sebagai pedoman visualisasi perubahan terhadap toko Tanuwijaya Kue melalui kontras tekstur.

Kata kunci: *environment design, man-in-hole, pahit legit, story arc, tekstur*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***VISUALIZING TEMPORAL CHANGES IN THE
ENVIRONMENT DESIGN OF ANIMATED SHORT FILM***

PAHIT LEGIT

Michael Ganiswarna

ABSTRACT

Environment design plays a big role as a story visualization tool in animation. Environment design links the visual context of the setting with the development of the story arc. In the movie Pahit Legit, the man-in-hole story arc is used as a guideline for the story. This story arc includes a fortune followed by misfortune and a return to fortunate conditions. The arc in the story guides the changes that occur to the environment design of Toko Tanuwijaya Kue's service area in the movie. The changes are shown through three phases of the store based on the three-act-structure of the story. These phases include before the riot, after the riot and restoration after the riot. Contrast changes will appear in the texture and layout of the service area with the aim of illustrating the storyline and changes in character conditions through environment design. This report discusses the design of the environment design by applying the story arc man-in-hole theory as a guideline for visualizing changes to the Tanuwijaya Kue store through texture contrast.

Keywords: *environment design, man-in-hole, pahit legit, story arc, texture*

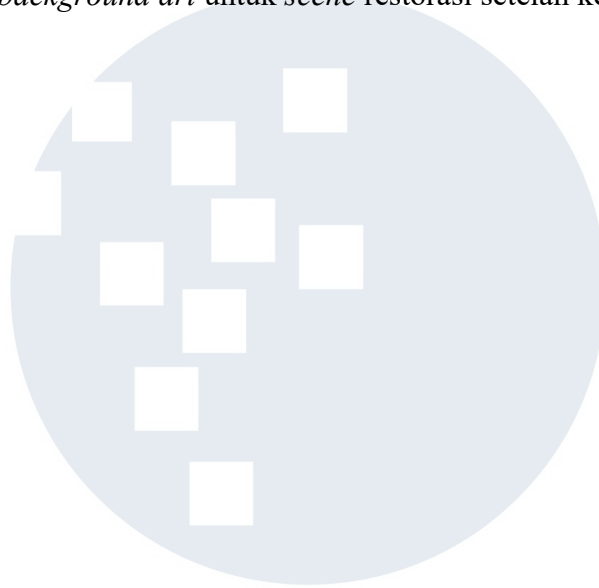
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	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.....	3
2.1. <i>ENVIRONMENT DESIGN</i> ANIMASI.....	3
2.2. TEORI STORY ARC	5
2.3. TEORI <i>MAN-IN-HOLE</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. Deskripsi Karya	7
3.2. Konsep Karya	7
3.3. Tahapan Kerja.....	8
3.3.1. Pra produksi:.....	8
3.3.2. Produksi	18
3.3.3. Pascaproduksi	22
4. ANALISIS.....	22
4.1. HASIL KARYA	22
4.2. ANALISIS KARYA	27
5. KESIMPULAN.....	37
6. DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil <i>background art</i> untuk <i>scene</i> sebelum kerusakan.....	23
Tabel 4.2. Hasil <i>background art</i> untuk <i>scene</i> setelah kerusakan.....	24
Tabel 4.3. Hasil <i>background art</i> untuk <i>scene</i> restorasi setelah kerusakan.....	25



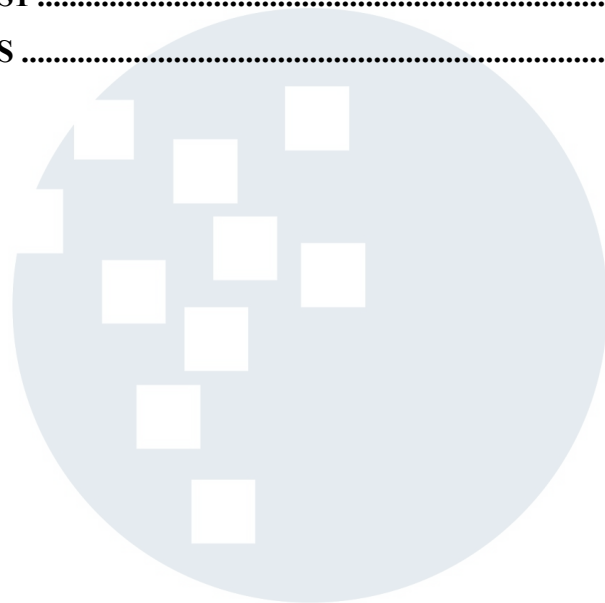
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karya <i>Background art</i> Hidetoshi Kaneko.....	8
Gambar 3.2 Shot menunjukan toko Ibu May (Tuti Kirana).....	9
Gambar 3.3 Foto Etalase toko di Glodok, Jakarta	9
Gambar 3.4 <i>Shot</i> menunjukan toko dijarah	10
Gambar 3.5 Foto toko daerah Petak Enam.....	10
Gambar 3.6 Foto Usang Kerusakan Toko di Glodok.....	11
Gambar 3.7 Latar background karya Hidetoshi Kaneko.....	11
Gambar 3.8 Screenshot penggunaan tekstur dalam film <i>Cowboy Bebop</i>	12
Gambar 3.9 Screenshot penggunaan tekstur dalam show <i>Black Lagoon</i>	12
Gambar 3.10 Screenshot penggunaan tekstur di <i>Moroccan Street</i>	13
Gambar 3.11 Kondisi toko Koh Afuk yang baik dipegang oleh Erwin.....	14
Gambar 3.12 Kondisi toko Koh Afuk yang terpuruk dan terbengkalai.....	14
Gambar 3.13 Toko Koh Afuk yang direnovasi.....	15
Gambar 3.14 Sketsa floorplan toko	15
Gambar 3.15 Concept art awal toko	16
Gambar 3.16 Tekstur usang kayu	16
Gambar 3.17 Tekstur Rembes bocor dan rusak pada tembok	17
Gambar 3.18 Tekstur bekas bakaran	17
Gambar 3.19 Lokasi <i>service area</i> sebelum kerusakan.....	18
Gambar 3.20 Hasil render <i>design background</i> service area scene 2 dan 3.....	19
Gambar 3.21 Sketsa service area setelah kerusakan	19
Gambar 3.22 Hasil painting service area setelah kerusakan	20
Gambar 3.23 Sketsa <i>service area</i> setelah kerusakan yang sudah tertata rapi.....	21
Gambar 3.27 Hasil painting setelah kerusakan yang sudah tertata rapi	21
Gambar 4.1 Service Area sebelum kerusakan pada <i>Scene 3</i>	27
Gambar 4.2 Counter Service Area sebelum kerusakan pada <i>Scene 3</i>	28
Gambar 4.3 Radio dan Rak Service Area pada <i>Scene 3</i>	28
Gambar 4.4 Tembok Foto Service Area sebelum kerusakan pada <i>Scene 3</i>	29
Gambar 4.5 Penggunaan brush <i>scene 2 & scene 3</i>	29
Gambar 4.6 <i>Service Area</i> dari perspektif pintu pada <i>Scene 6</i>	30
Gambar 4.7 Counter Service Area setelah kerusakan pada <i>Scene 6</i>	31
Gambar 4.8 Service Area setelah kerusakan pada <i>Scene 6</i>	31
Gambar 4.9 Tembok Foto Service Area setelah kerusakan pada scene 6.	32
Gambar 4.10 Jenis-jenis <i>brush</i> pada <i>scene 6</i>	33
Gambar 4.11 Service Area yang sudah ditata pada <i>scene 7</i>	34
Gambar 4.12 Rak dan nampan yang sudah ditata pada <i>scene 7</i>	34
Gambar 4.13 <i>Service Area</i> yang sudah ditata pada <i>scene 9</i>	35
Gambar 4.14 <i>Service Area</i> dengan kondisi bersih pada <i>scene 9</i>	36
Gambar 4.15 <i>Brush</i> pada fase resolusi.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN.....	41
LAMPIRAN KS2	43
LAMPIRAN KS1	44
LAMPIRAN KS	45



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA