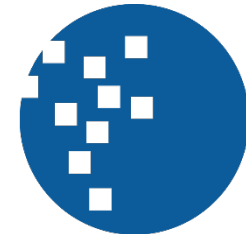


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN LATAR
BELAKANG ITALIA DI TAHUN 1930 PADA FILM ANIMASI
3D “THE BOY WHO DARED TO FLY”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Victorio Robin

00000055095

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN LATAR
BELAKANG ITALIA DI TAHUN 1930 PADA FILM ANIMASI
3D “THE BOY WHO DARED TO FLY”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Victorio Robin

00000055095

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Victorio Robin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055095

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

Perancangan *Environment* Dengan Latar Belakang Italia Di Tahun 1930 Pada Film Animasi 3d “The Boy Who Dared to Fly”

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, 31 Desember 2024



(Victorio Robin)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN LATAR BELAKANG ITALIA
DI TAHUN 1930 PADA FILM ANIMASI 3D
“THE BOY WHO DARED TO FLY”

Oleh

Nama : Victorio Robin
NIM : 00000055095
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

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

Pembimbing

R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
L00444

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2024.12.30
16:06:11 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Victorio Robin
NIM : 00000055095
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Environment* Dengan Latar Belakang Italia Di Tahun 1930 Pada Film Animasi 3d “The Boy Who Dared to Fly”.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 31 Desember 2024



(Victorio Robin)

* Pilih salah satu

** 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 atas selesainya penulisan tesis/skripsi ini dengan judul: “Perancangan *Environment* Dengan Latar Belakang Italia Di Tahun 1930 Pada Film Animasi 3d “The Boy Who Dared to Fly” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., sebagai Pembimbing 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, 31 Desember 2024



(Victorio Robin)

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN LATAR
BELAKANG ITALIA DI TAHUN 1930 PADA FILM ANIMASI
3D “THE BOY WHO DARED TO FLY”**

(Victorio Robin)

ABSTRAK

Animasi merupakan media bercerita yang unik, dimana semua hal yang tampak di layar harus dibuat oleh seseorang. Sebab ini pembuat animasi memiliki kontrol penuh dalam bercerita, mau dari animasinya sendiri dan juga penataan objek di *environment*. *Environment* merupakan tempat dimana aksi dan gerakan karakter berlangsung. Dalam pembuatan *environment* hal seperti warna dan komposisi bisa digunakan untuk membantu menunjukkan suasana dalam cerita. Analisa ini bertumpu pada pembuatan set hanggar pesawat serta set pabrik dengan setting Italia pada abad 1930 pada film animasi 3D ‘*The Boy Who Dared to Fly*’. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi pustaka. Teori yang akan dipakai untuk menganalisa hasil merupakan teori *environment design* serta sejarah Italia pada 1930.

Kata kunci: animasi, *environment*, Italia pada 1930



ENVIRONMENT DESIGN BASED ON 1930S ITALY ON THE 3D ANIMATED FILM “THE BOY WHO DARED TO FLY”

(Victorio Robin)

ABSTRACT (English)

Animation is a unique storytelling medium, where everything that appears on the screen must be created by a person. Because of this, the animator has full control in telling the story, both from the animation itself and also arranging objects in the environment. The environment is where the character's actions and movements take place. In the creation environment, color and composition can be used to help show the atmosphere in the story. This analysis is based on the creation of an airplane hangar set and a factory set with an Italian setting in the 1930s in the 3D animated film 'The Boy Who Dared to Fly'. This study will use a qualitative approach with a literature study research method. The theory that will be used to analyze the results is environmental design theory and Italian history in the 1930s.

Keywords: *animation, environment, 1930s Italy,*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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. ENVIRONMENT DESIGN	2
2.2. ITALIA PADA TAHUN 1920-1930.....	3
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
Deskripsi Karya	5
Konsep Karya	5
Tahapan Kerja.....	6
4. ANALISIS.....	16
4.1. HASIL KARYA	16
4.2. ANALISIS KARYA.....	18
4.3. LIMITASI KARYA.....	21
5. KESIMPULAN.....	22
6. DAFTAR PUSTAKA.....	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Analisis <i>environment</i> bernuansa Italia pada film animasi Pinocchio (2022)	7
Gambar 3.2. Analisis <i>environment</i> hanggar pesawat pada film animasi Porco Rosso (1992)	8
Gambar 3.3 <i>Moodboard set</i> hanggar.....	9
Gambar 3.4 hanggar pesawat Wright bersaudara	9
Gambar 3.5 Pabrik sepeda motor Benelli	10
Gambar 3.6 Pesawat Etrich Taube	10
Gambar 3.7 sketsa <i>floor plan set</i> pabrik dan hanggar.....	12
Gambar 3.8 Konsep <i>setting</i> pabrik.....	12
Gambar 3.9 Konsep <i>setting</i> hanggar	13
Gambar 3.10 <i>Floorplan set</i> hanggar	14
Gambar 3.11 <i>Floorplan set</i> pabrik.....	14
Gambar 3.12 Perbandingan set hanggar dan set pabrik	15
Gambar 3.13 Penggunaan <i>digital painting</i> dalam pembuatan aset <i>environment</i> ..	15
Gambar 4.1 Tampak depan, samping, dan $\frac{3}{4}$ dari <i>set</i> hanggar	16
Gambar 4.2 Tampak interior <i>set</i> hanggar.....	17
Gambar 4.3 Tampak depan, dan $\frac{3}{4}$ dari <i>set</i> pabrik.....	17
Gambar 4.4 Material dari <i>set</i> pabrik	19
Gambar 4.6 Poster Propaganda pada <i>set</i> pabrik.....	20
Gambar 4.7 Bentuk dan <i>Landscape</i> dari <i>set</i> hanggar.....	21
Gambar 4.8 Material dari <i>set</i> hanggar.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN	24
FORMULIR PERJANJIAN	25
FORM BIMBINGAN SKRIPSI	27
HASIL KESAMAAN TURNITIN	28



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA