

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK KANDANG
ANJING PADA ANIMASI *CAPTURE***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Dave William

00000057160

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK KANDANG
ANJING PADA ANIMASI *CAPTURE***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Dave William

00000057160

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dave William

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057160

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK KANDANG ANJING PADA ANIMASI *CAPTURE*

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, 19 Juni 2025



(Dave William)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK KANDANG ANJING PADA
ANIMASI CAPTURE

Oleh

Nama : Dave William

NIM : 00000057160

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

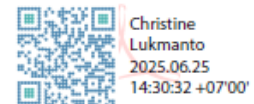
Ketua Sidang

Penguji

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

Christine Mersiana Lukmanto,S.Sn,M.Anim.
042840

Pembimbing



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dave William
NIM : 00000057160
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT*
UNTUK KANDANG ANJING PADA ANIMASI *CAPTURE*

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, 20 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Dave William)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Environment* untuk Kandang Anjing dalam Animasi *Capture*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni dan Desain di Fakultas Film dan Animasi, Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulisan ini adalah merancang *environment scene* kandang anjing dengan menjadikan animasi *Lady and the Tramp* sebagai referensi utama dan *Bolt* sebagai referensi pendukung.

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.

Menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan , penulis menghargai saran dan kritik dari saudara sekalian. Semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi kecil dalam dunia animasi.

Tangerang, 26 Mei 2025



(Dave William)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK KANDANG ANJING PADA ANIMASI *CAPTURE*

Dave William

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pentingnya perancangan *environment* dalam animasi dengan fokus pada lingkungan kandang anjing dalam film animasi *Capture*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana yang mencekam dan tidak layak huni melalui pendekatan visual pada elemen tekstur dan penempatan objek. Penulis menekankan bagaimana elemen seperti warna, kekasaran permukaan, dan tingkat reflektivitas dapat membentuk atmosfer emosional yang mendukung narasi. Mengacu pada teori dari Douglas Hyde Gallery (2023), tekstur memiliki peran penting dalam menciptakan kedalaman serta ketertarikan visual melalui detail kecil seperti goresan, retakan, dan kilau permukaan. Selain itu, pendekatan yang digunakan mengikuti teori dari Rodrigues et al. (2024) yang menyatakan bahwa *environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar, melainkan juga sebagai penutur diam yang mampu menyampaikan emosi dan makna secara tidak langsung. Melalui pendekatan ini, penelitian menunjukkan bahwa desain visual *environment* dapat memperkuat pesan sosial dan emosi yang ingin disampaikan dalam animasi.

Kata kunci: *environment design*, tekstur, kandang anjing, mencekam, *Capture*

Designing the Environment of the Dog Cage in the Animated Film

Capture

Dave William

ABSTRACT

*This study discusses the importance of environment design in animation, focusing on the depiction of a dog kennel environment in the animated film *Captured*. The primary objective is to create a tense and uninhabitable atmosphere through visual approaches involving texture and object placement. The study emphasizes how elements such as color, surface roughness, and reflectivity can shape an emotional atmosphere that supports the narrative. Referring to the theory by the Douglas Hyde Gallery (2023), texture plays a vital role in creating depth and visual interest through small details such as scratches, cracks, and surface sheen. Additionally, the approach follows the theory of Rodrigues et al. (2024), which states that environments do not merely serve as backgrounds but also act as silent narrators that convey emotion and meaning indirectly. Through this approach, the study demonstrates that visual environment design can enhance the delivery of social messages and emotions in animated films.*

Keywords: *environment design, Texture, dog kennel, eerie, Capture*



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 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. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. ENVIRONMENT	3
2.3. LAYOUT	5
2.4. TEKSTUR	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya	9
3.2. Konsep Karya	10
3.3. Tahapan Kerja.....	10
3.3.1. Pra produksi:.....	10
3.3.2. Produksi	18
3.3.3. Pascaproduksi	20
4. ANALISIS.....	21
4.1. HASIL KARYA	21
4.2. ANALISIS KARYA	22
4.2.1. LAYOUT	22
4.2.2. ENVIROMENT	22
4.2.3. TEXTURE	23

5. KESIMPULAN.....	23
6. DAFTAR PUSTAKA.....	25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skript enviroment kandang	11
Gambar 3. 2 scene dalam penjara di film Papillon (1973).....	12
Gambar 3. 3 Scene kucing hitam dalam kandang di animasi Bolt.....	12
Gambar 3. 4 scene Anjing dalam kandang di animasi Lady and the Tramp	13
Gambar 3. 5 Scene Anjing dalam kandang di animasi <i>Lady and the Tramp</i>	15
Gambar 3. 6 scene environment lorong kandang di film <i>Lady and the Tramp</i>	15
Gambar 3. 7 Referensi kandang anjing	16
Gambar 3. 8 sketsa kasar enviroment kandang.....	17
Gambar 3. 9 sketsa kandang anjing.....	18
Gambar 3. 10 blocking object kandang.....	18
Gambar 3. 11 blocking penempatan Chest Freezer dan rak pisau daging	19
Gambar 3. 12 note ColorRamp dalam blender.....	19
Gambar 3. 13 note bump dalam blender	20
Gambar 3. 14 hasil render enviroment kandang	20
 Gambar 4. 1 hasil render kandang dalam environment.....	 21
Gambar 4. 2 hasil render chest frezzer dan gantungan pisau	21
Gambar 4. 3 Layout perspective anjing dalam kandang.....	22



DAFTAR LAMPIRAN

KS 1	27
KS 2	28
Form bimbingan & spesialis	29
Turnitin	30



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA