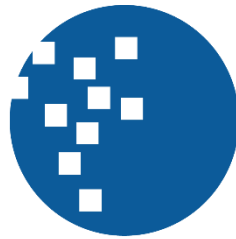


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM
ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Jeirrel Kukuh Setyanto

00000058613

PROGRAM STUDI FILM

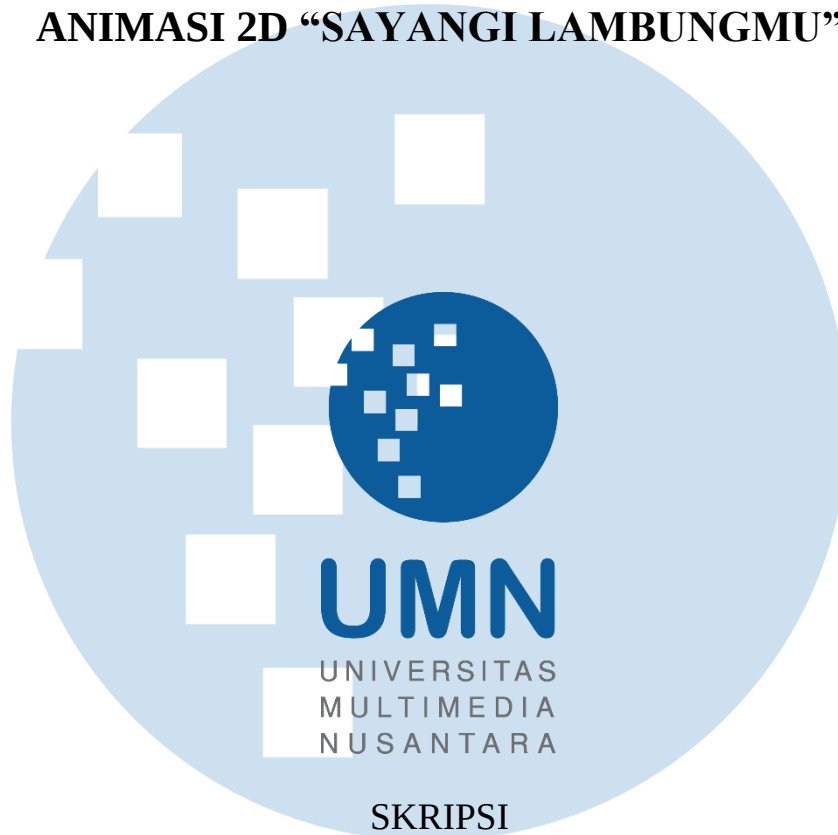
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM
ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Jeirrel Kukuh Setyanto

00000058613

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058613

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI 2D
“SAYANGI LAMBUNG MU”**

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

Tangerang, 23 Desember 2024



(Jeirrel Kukuh Setyanto)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI 2D “SAYANGI
LAMBUNG MU”

Oleh
Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto
NIM : 00000058613
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dominika A. P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Penguji

Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date: 2024.12.28
08:07:55 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds. M.Sn.
0428087208

Pembimbing

Digitally signed by
Ahmad Arief
Adiwijaya
Date: 2024.12.24
11:57:12 +07'00'
Ahmad Arief A., S.Sn. MPDesSc.
0323099203

Ketua Program Studi Film

Kus Surdarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto

NIM : 00000058613

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Environment* Dalam Film Animasi 2D “Sayangi Lambungmu”

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, 23 Desember 2024

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

* 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 kepada Allah SWT atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **“PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 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. 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 Surdarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
 4. Ahmad Arief Adiwijaya S.Sn. MPDesSc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
 5. Orang Tua, adik dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
 6. Kepada anggota tim produksi Canard Production dan teman-teman dekat yang selalu saling membantu dalam mencapai hasil akhir yang memuaskan
- Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Desember 2024


(Jeirrel Kukuh Setyanto)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI

2D “SAYANGI LAMBUNG MU”

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

ABSTRAK

Di dalam penelitian ini membahas tentang perancangan *environment design* serta penerapan *3-dimensional character* dalam film animasi 2D "Sayangi Lambungmu" yang menceritakan tentang seorang mahasiswa terlalu irit terhadap uang sakunya agar bisa memenuhi kebutuhan pribadi yang berujung ia berdiam diri di dalam toilet warteg. Kemudian dalam proses perancangan *environment design* tahap utama yang harus di perhatikan merupakan pembentukan komposisi adegan yang dapat terlihat menarik, serta penataan objek dan prop sesuai dengan lingkungan yang telah di tentukan sehingga membentuk keutuhan adegan. Hasil dari penelitian ini meliputi perancangan kamar kost dan warteg, yang di jabarkan melalui teori *3-dimensional character* dan *environment design*. Sebagai hasil penelitian, penulis berharap agar dapat memberikan ilmu atau wawasan baru terhadap proses perancangan *environment design*.

Kata kunci: *Environment Design, Animasi 2D, 3-Dimensional Character*



ENVIRONMENT DESIGN IN THE 2D ANIMATED FILM

"SAYANGI LAMBUNG MU"

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

ABSTRACT

This research discusses environmental design and the application of 3-dimensional characters in the 2D animated film "Sayangi Lambungmu" which tells the story of a student who is too frugal with his pocket money in order to meet his personal needs, which ends up staying in the warteg toilet. Then, in the environmental design process, the main stages that must be paid attention to are the formation of a scene composition that can look attractive, as well as the arrangement of objects and props according to the environment that has been determined so as to form the integrity of the scene. The results of this research include the design of boarding rooms and warteg rooms, which are explained through 3-dimensional character and environmental design theories. As a result of the research, the author hopes to provide new knowledge or insight into the environmental design process.

Keywords: Environment Design, 2D Animation, 3-Dimensional Character

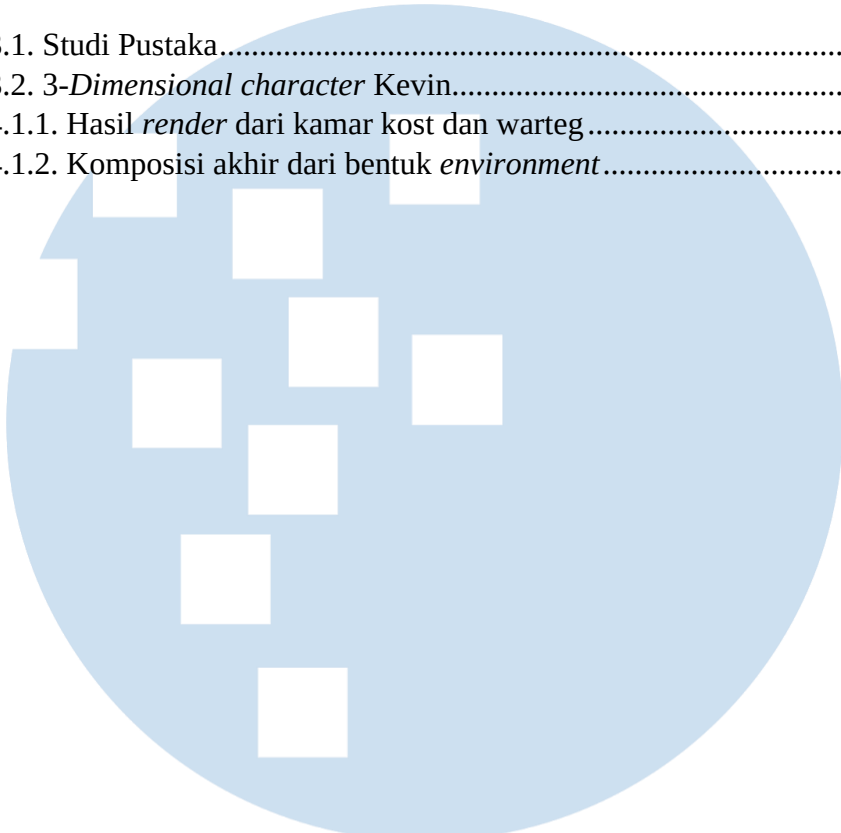


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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>	3
2.2. <i>COMPARISON OF DESIGN CONCEPT BETWEEN 2D ANIMATION AND 3D ANIMATION</i>	4
2.3. <i>BACKGROUND ART</i>	4
2.4. <i>3-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	5
2.5. WARTEG	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya.....	8
Konsep Karya.....	8
Tahapan Kerja	9
4. ANALISIS.....	29
4.1. HASIL KARYA	29
4.2. ANALISIS KARYA.....	30
5. KESIMPULAN	36
6. DAFTAR PUSTAKA.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Studi Pustaka.....	19
Tabel 3.2. 3-Dimensional character Kevin.....	20
Tabel 4.1.1. Hasil <i>render</i> dari kamar kost dan warteg.....	29
Tabel 4.1.2. Komposisi akhir dari bentuk <i>environment</i>	30



UMN

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 GAMBAR

Gambar 2.1. Warteg	7
Gambar 3.1. Bagan skema penelitian.....	10
Gambar 3.2. <i>Gumball Room</i>	11
Gambar 3.3. <i>Previs Room</i>	12
Gambar 3.4. <i>3D Layout Room</i>	12
Gambar 3.5. <i>Final Render Room</i>	13
Gambar 3.6. Kamar Kost	14
Gambar 3.7. Kamar Otaku	14
Gambar 3.8. <i>Moodboard</i>	15
Gambar 3.9. <i>Interior Warteg</i>	16
Gambar 3.10. <i>Interior Warteg</i>	16
Gambar 3.11. <i>Exterior Warteg Paradise Bahari</i>	17
Gambar 3.12. <i>Interior Warteg Paradise Bahari 1#</i>	17
Gambar 3.13. <i>Interior Warteg Paradise Bahari 2#</i>	18
Gambar 3.14. <i>Interior Warteg Paradise Bahari 3#</i>	18
Gambar 3.15. Sketsa kamar kost Kevin 1#.....	21
Gambar 3.16. Sketsa kamar kost Kevin 2#.....	21
Gambar 3.17. Sketsa akhir <i>interior warteg</i>	22
Gambar 3.18. Sketsa <i>floorplan</i> kamar kost.....	24
Gambar 3.19. Sketsa akhir kamar kost Kevin.....	24
Gambar 3.20. <i>Viewport 3D</i> ukuran kamar kost.....	25
Gambar 3.21. Sketsa denah <i>interior warteg</i>	27
Gambar 3.22. <i>Viewport 3D</i> ukuran warteg	28
Gambar 4.1. Hasil <i>render</i> akhir kamar kost dengan <i>prop</i>	31
Gambar 4.2. Hasil <i>render</i> kamar kost tanpa furnitur	32
Gambar 4.3. Hasil akhir <i>render</i> kamar kost.....	33
Gambar 4.4. Hasil <i>render</i> detil warteg.....	35
Gambar 4.5. Hasil <i>render</i> akhir warteg.....	35

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 LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI.....	38
FORMULIR PERJANJIAN	39
FORMULIR BIMBINGAN	40
HASIL TURNITIN	42

