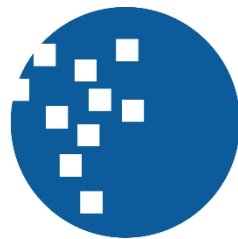


**PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL DALAM
PERANCANGAN GEDUNG GEREJA PADA ANIMASI 2D
“WHITE LETTER”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Johan Alvion Wijaya

00000060842

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

**PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL DALAM
PERANCANGAN GEDUNG GEREJA PADA ANIMASI 2D**

“WHITE LETTER”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Johan Alvion Wijaya

0000060842

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Johan Alvion Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060842

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**Penerapan Gaya Arsitektur Kolonial dalam Perancangan Gedung Gereja
pada Animasi 2D “White Letter”**

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, 23 Desember 2024



Johan Alvion Wijaya

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**Penerapan Gaya Arsitektur Kolonial dalam Perancangan Gedung Gereja
pada Animasi 2D “White Letter”**

Oleh

Nama : Johan Alvion Wijaya
NIM : 00000060842
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
NIK: 042840

Penguji

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

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Johan Alvion Wijaya
NIM : 00000060842
Program Studi : Film dan Animasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Penerapan Gaya Arsitektur Kolonial dalam Perancangan Gedung Gereja pada Animasi 2D “White Letter”

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


Johan Alvion Wijaya

* 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 Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **Penerapan Gaya Arsitektur Kolonial dalam Perancangan Gedung Gereja pada Animasi 2D “White Letter”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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 Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rr Mega Iranti Kusumawardhani, 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.

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

.

.

Tangerang, 23 Desember 2024



Johan Alvion Wijaya

PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG GEREJA PADA ANIMASI 2D “WHITE LETTER”

Johan Alvion Wijaya

ABSTRAK

Animasi 2D berjudul “White Letter” merupakan animasi singkat yang diproduksi Catbox Express. Animasi “White Letter” bercerita mengenai isolasi dan waktu, yang digambarkan dari *environment* yang berguna sebagai setting dalam cerita lewat teori arsitektur dalam sinema. Arsitektur yang dibawa pada animasi ini memiliki gaya arsitektur kolonial, yang membantu dalam menyampaikan pesan tersirat kepada penonton. Penelitian ini menjelaskan penerapan unsur-unsur arsitektur kolonial dalam perancangan *environment design*, terutama pada gedung gereja untuk kebutuhan animasi. Teori dipakai sebagai acuan dalam melakukan studi referensi yang diaplikasikan dalam perancangan. Lewat penerapan unsur-unsur dan referensi yang didapat dari studi pustaka, perancangan *environment* melalui tahap identifikasi *material*, *texture*, dan *detail* yang kemudian dirancang agar dapat menghasilkan aset gedung gereja yang menggambarkan bagian *environmental storytelling* pada narasi.

Kata kunci: *environment*, arsitektur, kolonial, gereja, setting



Application of Colonial Architectural Style in the Design of Church

Building in 2D Animation White Letter

Johan Alvion WIjaya

ABSTRACT (English)

The 2D animation titled "White Letter" is a short animation produced by Catbox Express. "White Letter" tells a story of isolation and time, depicted through the environment that serves as the setting of the story using architectural theory in cinema. The animation features colonial-style architecture, which aids in conveying implicit messages to the audience. This research explains the application of colonial architectural elements in environment design, specifically in the design of a church building for animation purposes. Theory serves as a reference point for conducting a reference study applied to the design process. Through the application of elements and references compiled from the literature study, the environment design undergoes stages of material, texture, and detail identification, which are then crafted to produce the church building asset that conveys aspects of environmental storytelling within the narrative.

Keywords: *environment, architecture, colonial, church, setting*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT (<i>English</i>).....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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. ARSITEKTUR DALAM SINEMA.....	3
2.2. GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL.....	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
Deskripsi Karya.....	5
Konsep Karya.....	6
Tahapan Kerja	7
4. ANALISIS.....	17
4.1. HASIL KARYA.....	18
4.2. ANALISIS KARYA	21
4.3. LIMITASI PENELITIAN.....	24
5. KESIMPULAN.....	26
6. DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel penulisan yang digunakan dalam studi pustaka	11
Tabel 4.1. Penerapan unsur-unsur arsitektur kolonial menurut Handinoto (1996) pada gedung gereja	17
Tabel 4.2. Penerapan unsur-unsur arsitektur kolonial menurut Handinoto (1996) pada sub ruang gedung gereja (panti asuhan)	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahapan kerja perancangan <i>environment</i> animasi “While Letter”	7
Gambar 3.2. <i>Moodboard interior</i> (kiri), <i>moodboard exterior</i> (kanan)	8
Gambar 3.3. Gereja Kristen Indonesia (1921), Bandung, Indonesia	9
Gambar 3.4. Gereja Hati Kudus Yesus, Surabaya, Indonesia	9
Gambar 3.5. Gereja Santa Theresia (1933), Jakarta, Indonesia	10
Gambar 3.6. <i>Dormer</i> pada bangunan kolonial	11
Gambar 3.7. Museum Fatahillah, Jakarta, Indonesia	11
Gambar 3.8. Gereja Santa Theresia (1933), Jakarta, Indonesia	13
Gambar 3.9. <i>Dormer</i> pada tampak <i>exterior</i> sub ruangan gereja	14
Gambar 3.10. <i>Dormer</i> pada tampak interior gereja	15
Gambar 3.11. Pencahayaan <i>interior</i> gereja yang berasal dari <i>dormer</i>	15
Gambar 3.12. <i>Bouvenlicht</i> (lubang ventilasi) di <i>interior</i> sub ruangan gereja	15
Gambar 3.13. Bentuk dasar bangunan <i>3D modelling</i> sub ruangan gereja (kiri) dan gedung gereja (kanan)	16
Gambar 3.14. Penerapan elemen arsitektur kolonial pada <i>environment</i>	16
Gambar 3.15. <i>Texturing</i> dan <i>detailing</i> pada <i>environment</i>	17
Gambar 4.1. Tampak <i>isometric</i> dan <i>top down</i> gedung gereja	22
Gambar 4.2. Tampak depan menara (kiri), tampak belakang menara (kanan)	23
Gambar 4.3. Menara pada <i>environment</i> gereja berinteraksi dengan tokoh dalam animasi	23
Gambar 4.4. <i>Dormer</i> pada gedung gereja menjadi pencahayaan interior	24
Gambar 4.5. <i>Dormer</i> pada bangunan panti asuhan	24
Gambar 4.6. <i>Tympanon</i> pada arsitektur gereja Roma	25
Gambar 4.7. <i>Balustrade</i> di rumah dinas dengan arsitektur kolonial	25


 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Formulir Pengajuan Skripsi.....	29
LAMPIRAN B. Formulir Perjanjian	30
LAMPIRAN C. Formulir Bimbingan	31
LAMPIRAN D. Turnitin	33



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA