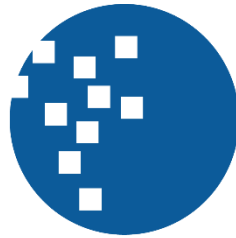


**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA SUNYARAGI
PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR
*SUNYARAGI***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
00000075499**

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

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA SUNYARAGI
PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR
*SUNYARAGI***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
00000075499**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075499
Program studi : Film
Skripsi dengan judul : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA
SUNYARAGI PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR *SUNYARAGI*

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, 5 Desember 2025



(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
NIM : 00000075499
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA
SUNYARAGI PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR
SUNYARAGI

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahas untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 18 Desember 2025



(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

HALAMAN PENGESAHAN

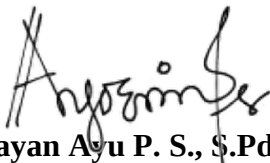
Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA SUNYARAGI PADA FILM
ANIMASI 2D BERGENRE HOROR *SUNYARAGI*

Oleh

Nama : Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
NIM : 00000075499
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ni Wayan Ayu P. S., S.Pd., M.Pd.

6260767668230263

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.

243752653130093

Pembimbing



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad
NIM : 00000075499
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA
SUNYARAGI PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR
SUNYARAGI

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, 5 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan tugas akhir ini dengan judul: “Perancangan *Environment* Gua Sunyaragi pada Film Animasi 2D Bergenre Horor *Sunyaragi*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1), Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, terasa sangat sulit untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena ini, 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada rekan kerja yaitu anggota PH Blitzkrieg, teman-teman serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir.

Bagi pembaca, penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan juga menjadi referensi untuk penelitian kedepannya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GUA SUNYARAGI PADA FILM ANIMASI 2D BERGENRE HOROR *SUNYARAGI*

(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai perancangan *environment* dalam animasi pendek 2D berjudul “*Sunyaragi*” untuk memvisualisasikan suasana tegang atau horor pada *environment*. Penggunaan Gua Sunyaragi sebagai latar animasi horor diharapkan dapat memperkenalkan kembali warisan budaya lokal kepada masyarakat luas. Hal ini disebabkan, tempat wisata ini tidak memiliki kenaikan pengunjung yang signifikan dari tahun ke tahun. Perancangan animasi tentang Gua Sunyaragi diharapkan dapat memperkenalkan unsur budaya dalam bentuk narasi visual yang menarik. Selama tahun 2024, sebanyak 87 film bergenre horor tayang di Indonesia. Data ini menjadi pendukung bahwa dengan memilih genre horor, film animasi 2D ini dapat menjangkau demografis penonton yang lebih luas. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara, dan studi karya. Output penelitian ini adalah menghasilkan desain *environment* yang dapat memvisualisasikan genre horor pada film. Untuk memvisualisasikan genre horor secara efektif, hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *environment* antara lain warna, tekstur, dan pencahayaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi genre horor dapat dicapai melalui pemilihan warna yang memiliki saturasi dan *value* rendah ditambah dengan pencahayaan yang minimal, seperti penggunaan teknik *low-key lighting*. Dengan elemen-elemen tersebut genre horor dapat divisualisasikan secara efektif dalam *environment* film animasi pendek 2D “*Sunyaragi*”.

Kata kunci: *Environment design*, animasi 2D, genre horor, warna

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING THE ENVIRONMENT OF SUNYARAGI CAVE IN A 2D HORROR ANIMATION FILM SUNYARAGI

(Rifqi Syafi Naufal Zharfan Putra Mohammad)

ABSTRACT

This research discusses the design of the environment in a 2D short animated film titled “Sunyaragi”, which aims to visualize a tense or horror atmosphere within the environment. The use of Sunyaragi Cave as the setting for a horror animation is intended to reintroduce local cultural heritage to a wider audience. This idea emerged because the tourist site has not experienced a significant increase in visitors over the years. The design of this animation is expected to promote cultural elements through an engaging visual narrative. Throughout 2024, a total of 87 horror films were released in Indonesia. This data supports the choice of the horror genre as a means to reach a broader audience demographic. In this research, the writer employed a qualitative method with data collection techniques including field observation, interviews, and case studies. The output of this study is an environment design that effectively visualizes the horror genre in the film. To portray the horror atmosphere, several aspects must be considered in the environment design, including color, texture, and lighting. The findings show that the visualization of the horror genre can be achieved through the use of low-saturation and low-value colors combined with minimal lighting, such as the lowkey lighting technique. With these elements, the horror genre can be effectively represented within the environment of the 2D short animated film “Sunyaragi”.

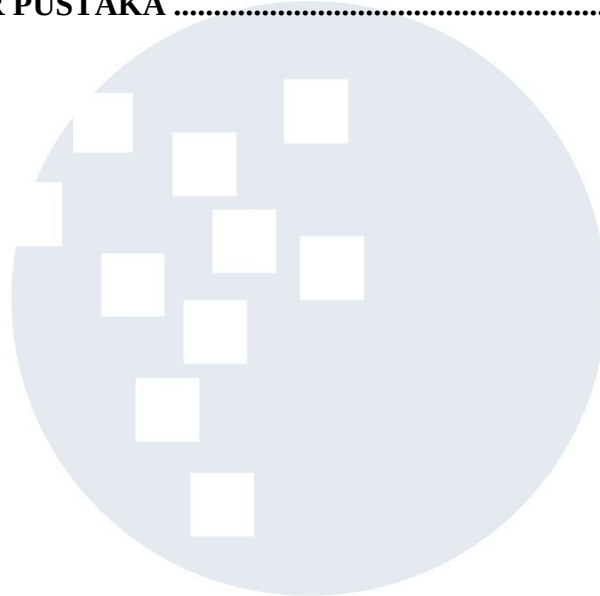
Keywords: Environment design, 2D animation, horror genre, color

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 PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 <i>ENVIRONMENT DESIGN</i> PADA ANIMASI 2D.....	3
1) Pra Produksi.....	4
2) Produksi	6
3) Pasca Produksi	7
3. METODE PENCIPTAAN	11
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	11
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	12
3.3. TAHAP PERANCANGAN.....	19

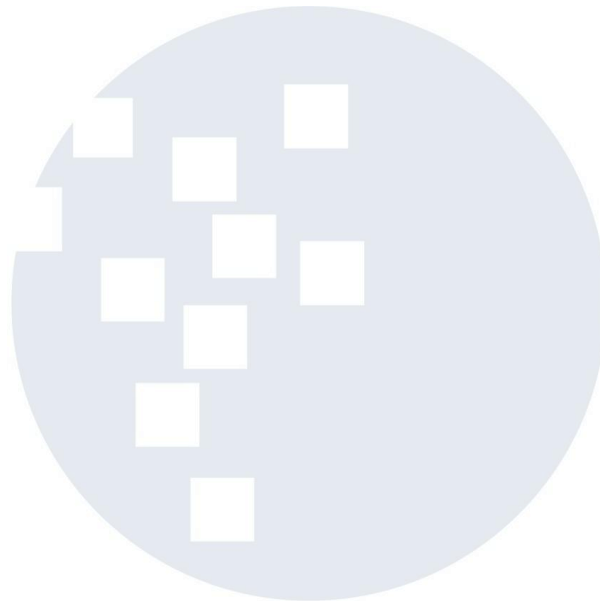
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1. HASIL KARYA	22
4.2. PEMBAHASAN.....	24
5. SIMPULAN.....	30
6. DAFTAR PUSTAKA	32



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Observasi karya yang akan dianalisis.	19
Tabel 3.2. <i>Timeline</i> pengerjaan.	21
Tabel 4.1. Hasil karya.	22

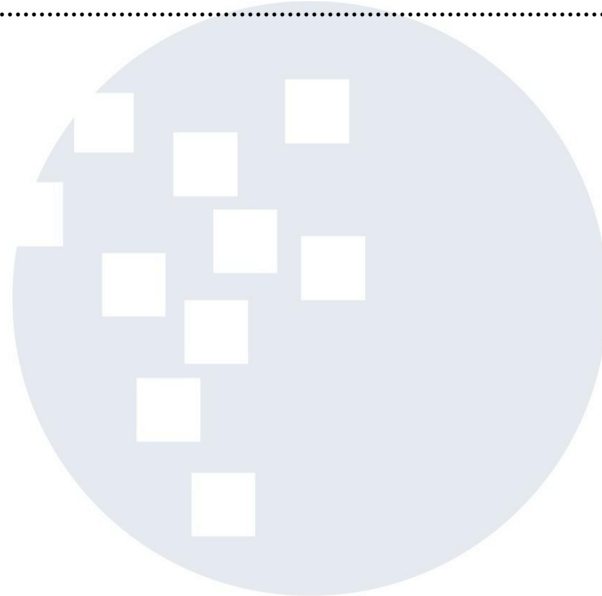


UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh gambar <i>siteplan</i>	5
Gambar 2.2. Contoh gambar <i>floorplan</i>	5
Gambar 2.3. Contoh gambar isometrik perspektif 2 titik hilang.....	6
Gambar 2.4. Contoh gambar <i>props</i>	7
Gambar 2.5. Contoh warna pada <i>setting</i> animasi horor Coraline.	8
Gambar 2.6. Gambar denah Gua Sunyaragi.	9
Gambar 2.7. Foto Gua Peteng sunyaragi.	10
Gambar 2.8. Foto patung perawan sunti sunyaragi.....	11
Gambar 3.1. <i>Moodboard</i> Interior Gua Peteng.	12
Gambar 3.2. Gambaran <i>floorplan</i> untuk Pink Palace pada film <i>Coraline</i> (2009).12	
Gambar 3.3. Foto desain isometrik dari film <i>Coraline</i> (2009).	13
Gambar 3.4. Foto dokumentasi interior gua peteng menghadap pintu.	13
Gambar 3.5. Foto dokumentasi interior gua peteng dari pintu masuk.....	14
Gambar 3.6. Foto dokumentasi eksterior gua peteng dari belakang.	14
Gambar 3.7. <i>Screenshot</i> adegan dan analisis HSV di <i>setting</i> dapur pada siang hari dalam film <i>Coraline</i>	15
Gambar 3.8. <i>Screenshot</i> warna dan lighting di setting dapur pada malam hari dalam film <i>Coraline</i>	16
Gambar 3.9. <i>Screenshot</i> warna dan lighting di setting eksterior rumah pada malam hari dalam film <i>Coraline</i>	16
Gambar 3.10. Foto contoh <i>artsyle environment</i> yang digunakan dalam seri <i>Over the Garden Walls</i> (2014).....	17
Gambar 3.11. Foto perbandingan patung dalam film <i>Spirited Away</i> (2021) dengan patung aslinya.....	18
Gambar 3.12. <i>Pipeline</i> perancangan <i>environment</i>	20
Gambar 4.1. <i>Screenshot</i> cuplikan hasil karya animasi pada malam hari.	23
Gambar 4.2. <i>Screenshot</i> cuplikan hasil karya animasi pada sore hari	24
Gambar 4.3. Gambar <i>siteplan</i> Gua Sunyaragi.....	25
Gambar 4.4. Proses pengembangan visual eksterior gua peteng	25

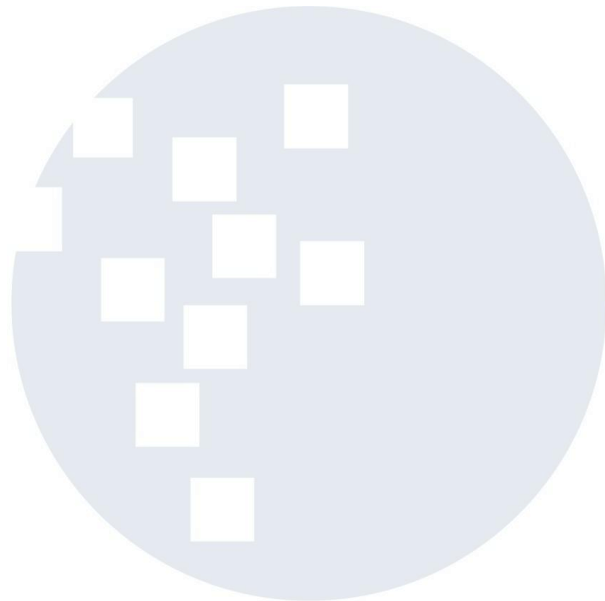
Gambar 4.5. Gambar <i>floorplan</i> lantai 2 gua peteng.....	26
Gambar 4.6. Proses pengembangan visual eksterior gua peteng	27
Gambar 4.7 Sketsa untuk <i>props signage</i> , tong sampah dan patung perawan sunti	28
Gambar 4.8 Hasil karya untuk <i>props signage</i> , tong sampah dan patung perawan sunti.	29



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	36
LAMPIRAN B <i>Form</i> bimbingan	39
LAMPIRAN C <i>Form</i> Perjanjian Skripsi.....	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA