



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN SET DAN PROPERTI PADA FILM  
ANIMASI *ACTION COMEDY* ‘PANDJI NJAMOEK  
LEGENDARIS’**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Gregorius Berlian Khoreson  
NIM : 13120210464  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gregorius Berlian Khoreson Kusuma W.

NIM : 13120210464

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**Perancangan Set dan Properti pada Film Animasi 2D Action Comedy  
'Pandji Njamoek Legendaris'**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Juni 2017



Gregorius Berlian Khoreson Kusuma Wirawan



UMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Perancangan Set dan Properti pada Film Animasi 2D *Action Comedy*

#### 'Pandji Njamoek Legendaris'

Oleh

Nama : Gregorius Berlian Khoreson Kusuma W.

NIM : 13120210464

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juli 2017

Pembimbing I



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II



Bharoto Yekki, S.Ds., M.A.

Penguji



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan YME, karena karuniaNya laporan Tugas Akhir penulis dengan judul Perancangan Set dan Properti Pada Film Animasi 2D *Action Comedy* 'Pandji Njamoek Legendaris' dapat diselesaikan.

Terima kasih tidak lupa penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang membantu Tugas Akhir penulis, di antaranya yaitu;

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. dan Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan tegar membimbing dari proses awal hingga akhir dalam pembuatan Tugas Akhir.
3. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku dosen *Academic Writing*.
4. Maria Regina Karunia, Heibertus Cakra, Harish Soewandi, Juandito Mogan, Tommy Bagasdame, Rizky Pahlevi, Devara Ega, Yosef Adrian, Willy Chandra, Juan Kevin, Bagus Dwi, M. Bukhary, Trix Putro, Arif Budiansyah, Alexander Yoko, Darin, Christoper Edo, SWAT Calisthenic, Ambon Vaporizer, Getz MMA, Abdul Halim, Om Panji, Sabeum Irwan, Pak Ari yang telah menghibur dan mendukung secara moral.
5. Ayah penulis A. Herman Wirawan dan Ibu penulis V. Ersita K. yang telah membantu secara materiil dan moral serta Kakak penulis V. Venda

Khoreson Kusuma Wirawan dan Adik Penulis P. Elang Valentino Wirawan  
yang telah membantu secara moral.

Tangerang, 11 Juni 2017



Gregorius Berlian Khoreson Kusuma W.



## ABSTRAKSI

Animasi 2 dimensi memang teknik yang tingkat kesulitannya *standard* di antara teknik animasi lainnya, seperti 3D dan *stop-motion*. Tetapi animasi 2D mengasah kemampuan dasar dan fundamental seorang animator, yaitu membuat gambar bergerak dengan berkembangnya teknologi, animasi 2D semakin dipermudah.

Setelah mendapatkan *topic* penelitian, penulis melakukan studi literatur untuk mencari data sekunder. Data-data yang terkumpul diklasifikasikan menjadi data utama dan data pendukung. Kemudian penulis menganalisis data utama dan pendukung untuk direncanakan penerapannya pada animasi yang akan dibuat.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *timeline* produksi animasi. Penulis merancang set dan properti serta film animasi yang akan dibuat dengan menerapkan data-data yang diperoleh dari pencarian sumber data sebelumnya. Setelah hasil produksi animasi sudah selesai, penulis melanjutkan penyusunan laporan penelitian.

Kata kunci : 2D animasi, *enviroment*, set dan properti.

UMMN



## **ABSTRACT**

*2 dimensional animation techniques that the difficulty level is standard among other animation techniques, such as 3D and stop-motion. But 2D animation hone basic and fundamental an animator, which makes moving images with technological development, 2D animation became easier.*

*After getting the research topic, the authors conducted a literature study on secondary data. The data collected are classified into main data and supporting data. Then the authors analyze key data and support for the planned application to the animation will be created.*

*The next stage is the making of animation production timeline. The author designed the sets and property as well as animation film to be made by applying the data obtained from the previous search data sources. After the production of the animation is complete, the authors continue the preparation of research reports.*

*Keywords: 2D animation, environment, set and property.*

UMMN

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN SET DAN PROPERTI PADA FILM ANIMASI ACTION COMEDY ‘PANDJI NJAMOEK LEGENDARIS’ .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.6. Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.6.1. Manfaat bagi Penulis.....	3
1.6.2. Manfaat bagi Orang Lain .....	3
1.6.3. Manfaat bagi Universitas .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>

2.1.	Animasi .....	4
2.2.	<i>Environment</i> .....	4
2.3.	Set.....	6
2.4.	Properti.....	8
2.5.	Warna .....	10
2.5.1.	<i>Color Harmony</i> .....	11
2.5.2.	Karakteristik Warna .....	12
2.6.	<i>Modern Art</i> .....	13
2.6.1.	<i>Modernist Animation</i> .....	15
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>19</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	19
3.2.	Sinopsis .....	19
3.3.	Posisi Penulis .....	20
3.4.	Metodologi Penelitian dan Metode Penelitian .....	20
3.5.	Skematika Perancangan .....	22
3.6.	Konsep Set dan Properti “Pandji Njamoek Legendaris” .....	23
3.6.1.	Interior rumah .....	23
3.6.2.	Interior Bar Mawar Malam .....	23
3.6.3.	Eksterior luar rumah.....	23
3.7.	Observasi.....	24
3.7.1.	Interior rumah .....	24
3.7.2.	Interior Bar .....	27
3.7.3.	Eksterior luar rumah.....	29

3.7.4.	<i>Modernist Stlye Animation - Jhonny Bravo</i> .....	31
3.8.	Eksperimen.....	32
3.8.1.	Interior Rumah .....	33
3.8.2.	Interior Bar Mawar Malam .....	43
3.8.3	Eksterior Rumah.....	49
<b>BAB IV ANALISIS</b> .....		<b>52</b>
4.1.	Analisa Umum .....	52
4.1.1.	Interior Rumah .....	53
4.1.2.	Interior Bar Mawar Malam .....	55
4.1.3.	Eksterior rumah.....	59
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>63</b>
5.1.	Kesimpulan .....	63
5.2.	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>XIV</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>environment</i> .....	6
Gambar 2.2. Contoh set interior .....	8
Gambar 2.3. Contoh set eksterior .....	9
Gambar 2.4. Contoh <i>set and props</i> .....	10
Gambar 2.5. Contoh <i>color wheel</i> .....	11
Gambar 2.6. <i>Color Wheel Harmony</i> .....	12
Gambar 2.7. Karakteristik warna .....	13
Gambar 2.8. Contoh gambar tentara New England .....	14
Gambar 2.9. Contoh arsitektur gaya jengki .....	15
Gambar 2.10. Contoh karya seni kubisme .....	16
Gambar 2.11. Contoh karya ekspresionisme oleh Affandi .....	18
Gambar 2.12. <i>Pineas and Ferb</i> .....	19
Gambar 2.13. Contoh <i>background</i> khas UPA .....	20
Gambar 2.14. Jhonny Bravo .....	21
Gambar 3.1. Contoh properti rumah gaya jengki .....	26
Gambar 3.2. Contoh properti ruang tamu rumah gaya jengki .....	28
Gambar 3.3. Adegan dalam bar Warkop DKI – Mana Tahan .....	29
Gambar 3.4. Adegan depan rumah Warkop DKI – Mana Tahan .....	30
Gambar 3.5. Contoh gaya gambar <i>Modernist animation</i> Jhonny Bravo .....	31
Gambar 3.6. Hasil eksperimen dari observasi film warkop DKI - Mana Tahan ..	32
Gambar 3.7. Contoh Interior rumah Mr. Bean cartoon .....	33
Gambar 3.8. Interior Rumah <i>frog angle</i> .....	34

Gambar 3.9. eksperimen meja bar dan warna interior bar .....	35
Gambar 3.10. Siluet tamu .....	35
Gambar 3.11. Eksperimen meja bartender dan botol pada arak bartender .....	36
Gambar 3.12. Eksperimen eksterior luar rumah part 1 .....	36
Gambar 3.13. Eksperimen eksterior luar rumah part 2 .....	36
Gambar 4.1. Ruang TV untuk film “Pandji Njamoek Legendaris” .....	39
Gambar 4.2. Interior rumah <i>angle frog</i> .....	40
Gambar 4.3. Obat nyamuk .....	41
Gambar 4.4. Interior bar Mawar malam.....	42
Gambar 4.5. Interior bar mawar malam 2 .....	43
Gambar 4.6. Meja bartender bar mawar malam.....	43
Gambar 4.7. Kotak <i>emergancy</i> bar mawar malam.....	44
Gambar 4.8. Siluet tamu .....	45
Gambar 4.9. Eksterior rumah .....	46
Gambar 4.10. Eksterior untuk adegan serangga mati .....	46
Gambar 4.11. Gentong penampungan air .....	47
Gambar 4.12. Eksterior tempat pandji tinggal .....	48