



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 *ENVIRONMENT* UNTUK  
MEMVISUALISASIKAN REALITA KEADAAN TOKOH  
UTAMA DALAM ANIMASI DOKUMENTER “MARZUKI”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Cicely Maseya Sugiharto

NIM : 00000018629

Program Studi : Flm dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cicely Maseya Sugiharto

NIM : 00000018629

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MEMVISUALISASIKAN**

### **REALITA KEADAAN TOKOH UTAMA DALAM ANIMASI**

### **DOKUMENTER “MARZUKI”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017



Cicely Maseya Sugiharto



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Environment* untuk Memvisualisasikan Realita Keadaan Tokoh

Utama dalam Animasi Dokumenter “Marzuki”

Oleh

Nama : Cicely Maseya Sugiharto

NIM : 00000018629

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing

M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang

Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSA TERA  
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Environment* untuk Memvisualisasikan Realita Keadaan Tokoh Utama dalam Animasi Dokumener Berjudul “Marzuki””. Berawal dari minimnya pengetahuan mengenai perancangan *environment* dalam sebuah film animasi, penulis tertarik untuk mempelajari dan mengeksplorasi lebih jauh tentang dunia yang tercipta dalam sebuah film animasi.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus hati mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing selama proses penulisan laporan Tugas Akhir penulis hingga selesai.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku dosen pembimbing akademik yang sudah membimbing selama proses penyusunan konsep awal dari penulisan laporan Tugas Akhir penulis hingga selesai.
4. Marzuki beserta keluarga, selaku narasumber yang kisahnya telah diangkat dalam film ini.

5. Teman-teman satu tim Tugas Akhir penulis atas usaha dan kerjasamanya dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
6. Keluarga dan teman-teman penulis yang telah mendukung penulis hingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi.

Tangerang, 14 Desember 2017



Cicely Maseya Sugiharto



## ABSTRAKSI

Keberadaan *environment* dalam sebuah film memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung visualisasi cerita. *Environment* seringkali didefinisikan sebagai dunia dimana karakter tinggal dan melakukan aksinya dalam sebuah film animasi. Melalui *environment*, informasi mengenai identitas dari karakter yang ada pada sebuah film dapat tersampaikan. Didukung dengan aspek-aspek lainnya seperti properti dan warna, *environment* dapat berdiri sebagai sebuah elemen tersendiri dalam film maupun sebagai *background* yang dapat mendukung adegan pada setiap *scene* yang ada.

Melalui laporan ini, penulis akan membahas mengenai proses perancangan *environment* untuk memvisualisasikan realita keadaan tokoh utama dalam film animasi dokumenter yang berjudul “Marzuki”. Proses perancangan *environment* dilakukan berdasarkan observasi dan hasil wawancara penulis dengan narasumber yang bersangkutan, serta landasan teori yang berasal dari buku-buku mengenai *environment*. Penulis ingin agar suasana yang akan disampaikan dalam film dapat divisualisasikan dengan baik melalui *environment* yang ada, sehingga dapat ditangkap oleh penonton.

Kata kunci: *environment*, *setting*, *background*, latar, animasi, suasana



## **ABSTRACT**

*The existence of the environment in the animated film has a very important role to support the visualization of the story. The environment is a world for the characters to perform its action in the movie. Through the environment, information to identify the characters that exist in the movie can be delivered. Supported by the other aspects such as properties and colors, the environment can stand as a single element or a background that support scenes in the movie.*

*Through this report, the author will discuss about the process of designing the environment to visualize the reality of the main character in the short animated documentary film entitled "Marzuki". The process based on the observations and the interview result with the relevant sources, as well as the theoretical basis derived from the books about environmental design. The author hopes that the atmosphere hopes that the atmospheres in the film can be visualized well through the existing environment, so it can be conveyed and captured by the audience.*

*Keywords:* environment, setting, background, animation, atmosphere



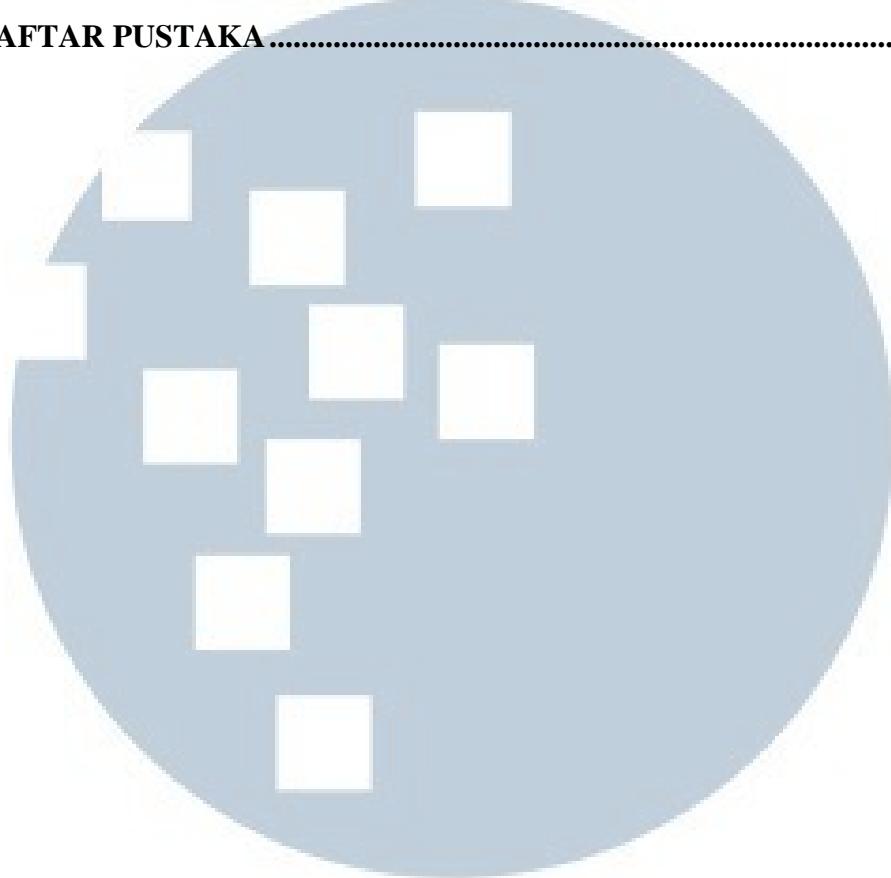
## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b> | <b>II</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                 | <b>IV</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>IV</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>XIII</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                           | <b>XV</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <b>1</b>    |
| 1.1.    Latar Belakang .....                           | 1           |
| 1.2.    Rumusan Masalah .....                          | 3           |
| 1.3.    Batasan Masalah.....                           | 3           |
| 1.4.    Tujuan Skripsi .....                           | 4           |
| 1.5.    Manfaat Skripsi .....                          | 4           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>5</b>    |
| 2.1.    Dokumenter.....                                | 5           |
| 2.2.    Animasi Dokumenter .....                       | 5           |
| 2.3. <i>Enviroment</i> dalam Film Animasi .....        | 8           |
| 2.4. <i>Environment</i> dan Suasana .....              | 9           |

|         |  |           |
|---------|--|-----------|
| 2.5.    | <i>Environment</i> dan Karakter .....            | 9         |
| 2.6.    | <i>Mise-en-Scene</i> .....                       | 9         |
| 2.6.1.  | <i>Setting</i> .....                             | 10        |
| 2.6.2.  | Properti.....                                    | 10        |
| 2.7.    | Menciptakan Konteks.....                         | 10        |
| 2.8.    | Penempatan Objek .....                           | 11        |
| 2.9.    | <i>Art-style</i> .....                           | 13        |
| 2.9.1.  | <i>Semi-abstraction Style</i> .....              | 13        |
| 2.9.2.  | Teknik <i>Shading</i> .....                      | 15        |
| 2.10.   | Bentuk .....                                     | 15        |
| 2.11.   | Warna .....                                      | 16        |
| 2.11.1. | <i>Color Wheel</i> .....                         | 16        |
| 2.11.2. | Temperatur Warna .....                           | 17        |
| 2.11.3. | Psikologi Warna .....                            | 18        |
| 2.11.4. | Pengaruh Warna Cahaya Terhadap Warna Objek ..... | 21        |
| 2.12.   | Area <i>Urban</i> .....                          | 22        |
|         | <b>BAB III METODOLOGI .....</b>                  | <b>23</b> |
| 3.1.    | Gambaran Umum .....                              | 23        |
| 3.1.1.  | Sinopsis .....                                   | 23        |
| 3.1.2.  | Posisi Penulis .....                             | 24        |
| 3.2.    | Tahapan Kerja .....                              | 24        |
| 3.3.    | Acuan Perancangan .....                          | 26        |
| 3.3.1.  | Observasi Interior Rumah Tokoh Utama .....       | 26        |

|        |  |            |
|--------|--|------------|
| 3.3.2. | Observasi Keadaan Sekitar Rumah.....   | 33         |
| 3.3.3. | Observasi Medali Tokoh Utama .....   | 36         |
| 3.3.4. | Referensi <i>Art-style</i> dan Warna Pada <i>Environment</i> Interior<br>Rumah dan <i>Environment</i> Sekitar Rumah..... | 36         |
| 3.3.5. | Referensi Ornamen Tambahan Pada Interior Rumah Kotor ....  | 40         |
| 3.4.   | Konsep Visual .....  | 41         |
| 3.5.   | Proses Perancangan.....  | 41         |
| 3.5.1. | Sketsa Awal: Perubahan Denah dan Penambahan Properti ....  | 42         |
| 3.5.2. | Eksplorasi Warna dan <i>Art-style</i> .....  | 52         |
|        | <b>BAB IV ANALISIS .....</b>   | <b>59</b>  |
| 4.1.   | Analisis Perubahan Denah dan Penambahan Properti .....   | 59         |
| 4.1.1. | Interior Rumah .....   | 60         |
| 4.1.2. | Keadaan Sekitar Rumah.....   | 63         |
| 4.2.   | Analisis <i>Art-style</i> .....  | 63         |
| 4.3.   | Analisis Pewarnaan .....   | 66         |
| 4.3.1. | Pewarnaan Suasana Kotor Pada Interior Rumah .....  | 66         |
| 4.3.2. | Pewarnaan Suasana Asri Pada Keadaan Sekitar Rumah.....   | 68         |
| 4.4.   | Analisis Perbedaan Suasana yang Ditampilkan .....  | 70         |
|        | <b>BAB V PENUTUP.....</b>  | <b>72</b>  |
| 5.1.   | Kesimpulan .....   | 72         |
| 5.2.   | Saran.....   | 73         |
|        | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>XIV</b> |

**DAFTAR PUSTAKA.....XVII**



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

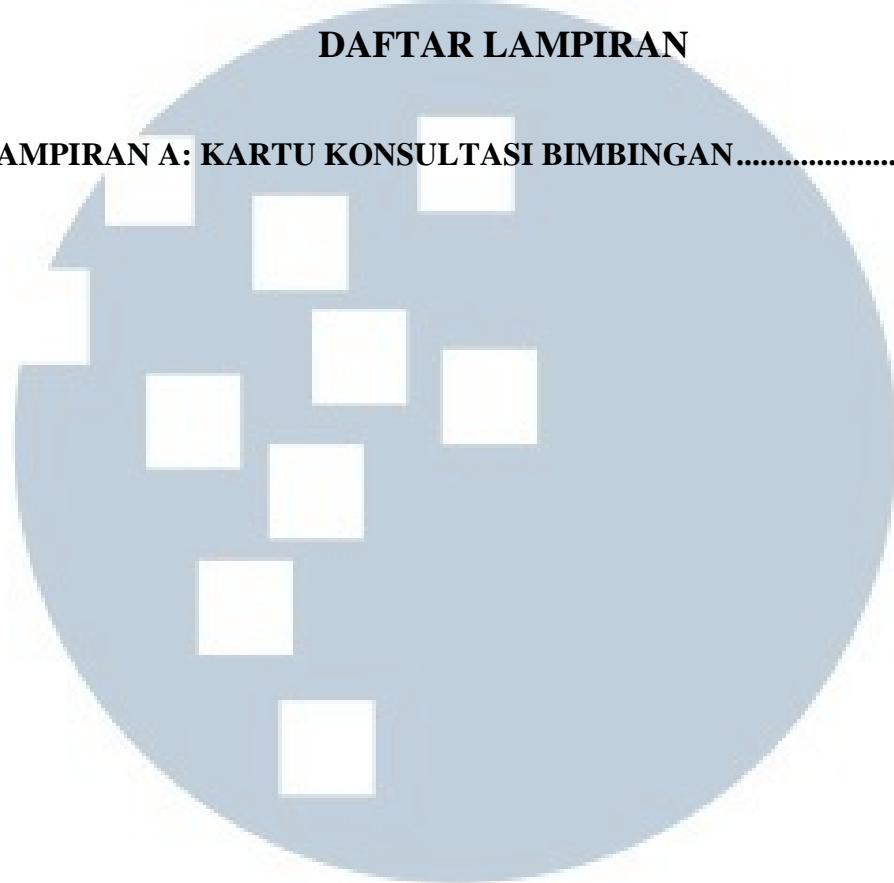
## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1. Penempatan Objek.....   | 12 |
| Gambar 2.2. Perbandingan Penggunaan Komposisi .....   | 13 |
| Gambar 2.3. <i>Mr. Magoo</i> .....  | 15 |
| Gambar 2.4. <i>Color Wheel</i> dengan Dua Belas Warna.....  | 17 |
| Gambar 2.5. Pengaruh Warna Cahaya Terhadap Warna Objek.....   | 22 |
| Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....  | 26 |
| Gambar 3.2. Denah Asli Rumah Tokoh Utama .....  | 28 |
| Gambar 3.3. Interior Rumah Tokoh Utama .....  | 28 |
| Gambar 3.4. Properti Pada Area Tempat Tidur .....   | 29 |
| Gambar 3.5. Properti di Atas Meja .....   | 30 |
| Gambar 3.6. Properti Pada Area Dapur .....  | 31 |
| Gambar 3.7. Foto Anak-anak Tokoh Utama.....   | 32 |
| Gambar 3.8. Tanaman Hias di Teras Rumah .....   | 34 |
| Gambar 3.9. Potret Warung dan Rumah-rumah Kecil Pada Daerah Tersebut.....                             | 35 |
| Gambar 3.10. Daerah Sekitar Rumah Tokoh Utama .....   | 35 |
| Gambar 3.11. Medali Milik Tokoh Utama.....  | 36 |
| Gambar 3.12. <i>Setting</i> Interior Rumah Sosok Mr. Magoo Kecil dan Keluarganya di<br>Masa Lalu..... | 39 |
| Gambar 3.13. <i>Setting</i> Pada Scene Pergantian Musim .....   | 40 |
| Gambar 3.14. <i>Setting</i> Rumah Kurcaci di Film “ <i>Snow White</i> ” .....                         | 41 |
| Gambar 3.15. Perubahan Denah Berdasarkan Kepentingan Cerita .....                                     | 43 |
| Gambar 3.16. Peletakan Kamera Menghadap ke Bagian Selatan Ruangan.....                                | 44 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.17. Peletakkan Kamera Menghadap ke Bagian Utara Ruangan.....  | 44 |
| Gambar 3.18. Peletakkan Kamera Menghadap ke Bagian Barat Ruangan.....  | 45 |
| Gambar 3.19. Sketsa Area Dapur.....  | 46 |
| Gambar 3.20. Desain Properti Baju yang Tergantung .....  | 47 |
| Gambar 3.21. Sketsa Area di Dekat Tangga.....  | 48 |
| Gambar 3.22. Sketsa Area Tempat Tidur.....   | 49 |
| Gambar 3.23. Sketsa Lemari Kayu .....  | 50 |
| Gambar 3.24. Sketsa Keadaan Sekitar Rumah pada Kamera Pertama .....  | 52 |
| Gambar 3.25. Rancangan Visual Pertama.....   | 53 |
| Gambar 3.26. Simplifikasi Bentuk.....  | 54 |
| Gambar 3.27. Skrip Warna Kotor Pada Rancangan Visual Kedua.....  | 54 |
| Gambar 3.28. Rancangan Visual Kedua .....  | 55 |
| Gambar 3.29. Contoh Bentuk Asli.....   | 55 |
| Gambar 3.30. Contoh Bentuk Asli.....   | 56 |
| Gambar 3.31. Simplifikasi Bentuk Hingga Rancangan Visual Ketiga .....  | 56 |
| Gambar 3.32. Skrip Warna Kotor Pada Rancangan Visual Ketiga.....   | 56 |
| Gambar 3.33. Skrip Warna Sejuk Pada Lingkungan Sekitar Rumah .....   | 58 |
| Gambar 4.1. Pengunaan <i>Style Semi-abstract: Hard-edged line, Warna-warna Solid, dan Simplifikasi Bentuk.....</i> | 65 |
| Gambar 4.2. Gambar <i>Final Scene</i> Interior Rumah .....   | 68 |
| Gambar 4.3. Gambar <i>Final Scene</i> Keadaan Sekitar Rumah .....  | 70 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....XVIII**



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**