



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 *SETTING* KAWASAN KOTA TUA
JAKARTA PADA ANIMASI *HYBRID* 2D DAN 3D BERJUDUL
“*STORY OF COLOURS*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Ghina Amalia Shalihat
NIM : 00000018699
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghina Amalia Shalihat

NIM : 00000018699

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

Perancangan *Setting* Kawasan Kota Tua Jakarta pada Animasi *Hybrid* 2D dan 3D Berjudul “*Story of Colours*”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya ciptaan 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 penulis, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini penulis 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, 2 Maret 2018



Ghina Amalia Shalihah



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Setting* Kawasan Kota Tua Jakarta pada Animasi

Hybrid 2D dan 3D Berjudul “Story of Colours”

Oleh

Nama : Ghina Amalia Shalihah

NIM : 00000018699

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 3 April 2018

Pembimbing



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

Penguji



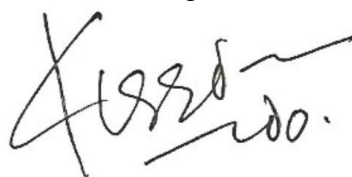
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan tepat pada waktunya. Penulisan Skripsi Penciptaan ini disusun guna memenuhi persyaratan tugas akhir dalam rangka memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam proses pembuatan animasi banyak hal dan tahap yang harus dikerjakan salah satunya proses perancangan sebuah *setting* yang merupakan proses pembuatan sebuah latar tempat bagi tokoh dalam film ataupun cerita dalam melakukan kegiatannya. Karena dengan adanya *setting*, suasana dalam cerita akan lebih jelas maksud dan tujuannya. Maka dari itu penulis tertarik untuk merancang sebuah *setting* guna menjelaskan tempat beraktifitas tokoh dalam film yang akan dibuat untuk mendukung suasana dalam cerita lebih lanjut.

Skripsi Penciptaan ini menjadi penting untuk menjelaskan bagaimana proses cara merancang sebuah *setting* tempat tokoh melakukan aktifitas di dalam cerita dan yang berhubungan dengan tema yang diangkat dalam cerita yaitu tentang diskriminasi, *setting* yang dipilih ini yaitu kota Jakarta yang memiliki masalah terbesar tentang faktor diskriminasinya ini sehingga *setting* yang dirancang dapat mendukung suasana yang terjadi di dalam sebuah cerita. Dalam proses penulisan skripsi penciptaan ini penulis mempelajari banyak hal tentang proses pembuatan sebuah *setting* yang baik dan benar agar dapat mendukung suasana di dalam film.

Dalam menyelesaikan Skripsi Penciptaan ini, penulis telah mendapat pengarahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu, terutama kepada yang terhormat :

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi
2. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Bpk. Fachrul Fadly, S. Ked., selaku dosen yang telah memberikan banyak saran dan masukan pada pembuatan karya Tugas Akhir
4. Bpk. Matheus Prayogo, S.Sn., selaku dosen yang telah memberikan banyak saran dan masukan pada pembuatan karya tugas akhir ini
5. Adrian dan Odilo selaku teman seperjuangan dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir
6. Orangtua dan keluarga dari tim penulis yang telah memberikan semangat, bantuan finansial serta doa dalam pengerjaan Tugas Akhir
7. Irene, Noni, Atin, Resuista, Ivano, Riyanto, Jeshen, Michael, Amirah dan Nuning selaku teman yang telah membantu dan memberikan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir

Tangerang, 2 Maret 2018



Ghina Amalia Shalihah

ABSTRAKSI

Setting merupakan sebuah tempat yang sangat penting untuk mendukung gerak tokoh dalam sebuah cerita maupun film. *Setting* yang tercipta dalam sebuah film dapat memberikan informasi dan kesan tertentu bagi penonton. Dalam proses perancangan, *setting* menggunakan lokasi nyata pada dunia nyata sebagai acuan agar dapat tervisualisasikan dengan baik dan jelas. *Setting* yang dirancang pada visualisasi film tersebut adalah sebuah kawasan Kota Tua Jakarta sehingga, teori-teori yang digunakan untuk mendukung perancangan adalah teori yang berhubungan dengan *setting* tempat, kota Jakarta dan arsitektur bangunan.

Merancang sebuah *setting* tidak hanya sekedar membahas sebuah *setting* atau sebuah lokasi, atau meletakkan sebuah properti saja. Tetapi berkaitan dengan bentuk, desain dan pengaplikasian pada properti *setting* yang dapat menggambarkan sebuah kondisi ataupun seolah memberi informasi tentang apa yang telah terjadi di dalam *setting* tempat tersebut.

Kata kunci: *Setting*, Arsitektur Bangunan, Kota Tua Jakarta.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Setting is a very important place to support the movement of characters in a story or movie. Setting created in a movie can provide certain information and impressions for the audience. In the design process, the setting uses real location in the real world as a reference in order to be well visualized and obvious. The setting designed in the visualization of the film is an area of Old City of Jakarta so that to support the design are theories related to setting place, Jakarta city and building architecture.

Designing a setting is not just about setting a place or a location, layout of the property. But it relates to the form or design and application of the property setting where it can describe a condition or as if giving information about what happened in the setting of the place.

Keywords: Setting, Architectural Building, Old City of Jakarta.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Sejarah Animasi 3D	6
2.2. Manfaat <i>Setting</i> dalam Animasi.....	6
2.3. Merancang <i>Setting</i>	7


2.4.	<i>Mise En Scene</i>	9
2.4.1.	<i>Setting</i>	10
2.4.2.	Properti	10
2.5.	Arti Bentuk	11
2.5.1.	Bentuk Geometri	11
2.6.	Arti Warna	12
2.6.1.	Psikologi Warna	13
2.6.2.	Tekstur dan Warna dalam Animasi	16
2.6.3.	Temperatur pada Warna	19
2.7.	Ciri Khas Bangunan di Kawasan Kota Tua Jakarta	20
2.8.	Elemen-elemen Yang Terdapat Pada Sebuah Kota	20
2.8.1.	Tata Guna Lahan	20
2.8.2.	Bentuk Bangunan	21
2.8.3.	Jalur Pejalan Kaki	21
2.8.4.	Simbol dan Tanda	21
2.9.	Teori Proporsi	21
2.10.	Karakteristik Tipologi Bangunan Belanda	22
BAB III	25
3.1.	Gambaran Umum	25
3.1.1.	Sinopsis	25
3.1.2.	Posisi Penulis	26
3.2.	Tahapan Kerja	26
3.3.	Acuan	28

3.3.1.	Acuan Perancangan.....	28
3.4.	Proses Perancangan.....	37
3.4.1.	<i>Site Plan</i>	37
3.4.2.	Explorasi Menyederhanakan Bentuk Bangunan.....	38
3.4.3.	Penerapan Eksplorasi Warna pada Bangunan.....	46
3.4.4.	Menentukan Proporsi Karakter dengan Bangunan.....	47
3.4.5.	Desain Tampak <i>Setting</i> Kawasan Kota Tua Jakarta.....	49
BAB IV	ANALISIS.....	52
4.1.	Bangunan Museum Bank Indonesia, Museum Fatahillah, dan Museum Wayang.....	52
4.1.1.	Analisa Bentuk Bangunan Museum Bank Indonesia.....	52
4.1.2.	Analisa Warna pada Bangunan Museum Bank Indonesia.....	53
4.1.3.	Analisa Bentuk Bangunan Museum Fatahillah.....	54
4.1.4.	Analisa Warna pada Bangunan Museum Fatahillah.....	55
4.1.5.	Analisa Bentuk Bangunan Museum Wayang.....	56
4.1.6.	Analisa Warna pada Bangunan Museum Wayang.....	57
BAB V	PENUTUP.....	58
5.1.	Kesimpulan.....	58
5.2.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Environment</i> Sebuah Tanah di Tengah Ladang Gandum.....	7
Gambar 2.2. Adegan Ballroom pada <i>Beauty and The Beast</i> dari Disney	8
Gambar 2.3. Dunia Bawah Laut <i>Finding Nemo</i> dari Pixar.....	8
Gambar 2.4. Dapur Kompleks di <i>Ratatouille</i>	8
Gambar 2.5. Tekstur Ruangan dalam Film “ <i>The Animator and The Seat</i> ”	17
Gambar 2.6. Tekstur Ruangan dalam Film “ <i>The Animator and The Seat</i> ”	17
Gambar 2.7. Tekstur dalam Film “ <i>Repire Mon Ami</i> ”	18
Gambar 2.8. Tekstur dalam Film “ <i>Repire Mon Ami</i> ”	18
Gambar 2.9. Ciri Atap pada Bangunan Belanda	23
Gambar 2.10. Ciri Dinding pada Bangunan Belanda.....	23
Gambar 2.11. Ciri Jendela dan Pintu pada Bangunan Belanda.....	24
Gambar 2.12. Ciri Pilar pada Bangunan Belanda	24
Gambar 3.1. Sistematika Perancangan.....	24
Gambar 3.2. Detail Bangunan dan Proporsi di Kawasan Kota Tua Jakarta	24
Gambar 3.3. Detail Gedung Museum Bank Indonesia	30
Gambar 3.4. Detail Gedung Museum Fatahillah	30
Gambar 3.5. Detail Gedung Museum Wayang	31
Gambar 3.6. Gaya Bentuk Visual Bangunan dan Properti	32
Gambar 3.7. Bentuk Visual Bangunan Rumah Karakter Utama dan Kakek	33
Gambar 3.8. Visual Warna Dunia Koran	24
Gambar 3.9. Visual Warna Setting Tempat	36

Gambar 3.10. Visual Warna Setting Bawah Pohon	37
Gambar 3.11. Site Plan Kota Tua Jakarta	38
Gambar 3.12. Hasil Tracing Awal pada Desain Bangunan Museum Fatahillah ..	40
Gambar 3.13. Penyederhanaan Desain Bangunan Museum Fatahillah	40
Gambar 3.14. Hasil dari Penyederhanaan Desain Setting Area Museum Fatahillah	41
Gambar 3.15. Hasil Tracing dari Bentuk Bangunan Asli Museum Bank Indonesia	42
Gambar 3.16. Penyederhanaan Desain Bangunan Museum Bank Indonesia	42
Gambar 3.17. Hasil dari Penyederhanaan Bentuk Desain Setting Area Museum Bank	43
Gambar 3.18. Hasil Tracing dari Bentuk Bangunan Asli Museum Wayang	24
Gambar 3.19. Penyederhanaan Desain Bangunan Museum Wayang	45
Gambar 3.20. Hasil dari Penyederhanaan Bentuk Desain Setting Area Museum Bank	45
Gambar 3. 21. Penempatan dan Pemilihan Warna pada Benda Dalam Satu Bangunan	47
Gambar 3.22. Proporsi Antara Karakter dengan Bangunan.....	48
Gambar 3.23. Detail Proporsi antara Karakter Utama dengan Karakter Manusia	48
Gambar 3.24. Sketsa Area Depan Bangunan Museum Bank Indonesia Arah Timur Menghadap ke Barat	49
Gambar 3.25. Sketsa Area Depan Bangunan Museum Bank Indonesia Arah Barat Menghadap ke Timur	50



Gambar 3.26. Sketsa Area Depan Bangunan Museum Fatahillah dari Arah Timur ke Barat	50
Gambar 3.27. Sketsa Area Depan Bangunan Museum Wayang dari Arah Selatan	51
Gambar 4.1. Finalisasi Desain Bangunan Museum Bank Indonesia	54
Gambar 4.2. Finalisasi Desain Bangunan Museum Fatahillah	56
Gambar 4.3. Finalisasi Desain Bangunan Museum Wayang	57

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: PENGAJUAN JUDUL LAPORAN..... XIX

LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR..XX



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA