



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* DALAM FILM ANIMASI
3D BERJUDUL “LITTLE HOPE”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Joshua
NIM : 00000018625
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 : Joshua

NIM : 00000018625

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

Perancangan *Enviroment* dalam Film Animasi 3D Berjudul

“Little Hope”

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, 3 November 2017

Joshua



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Enviroment* dalam Film Animasi 3D Berjudul “Little Hope”

Oleh

Nama : Joshua

NIM : 00000018625

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji


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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



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

KATA PENGANTAR

Environment sudah menjadi elemen yang penting pada film Animasi karena memberikan kesan tersendiri pada penonton dan film Animasi itu sendiri. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai bahasan dalam tugas akhir penulis. Sejak mempelajari dan membuat beberapa *environment* pada karya penulis sebelumnya, penulis semakin merasa tertarik untuk mendalami topik ini. Pepatah mengatakan tak ada gading yang tak retak, maka penulis merasa kemampuan penulis masih jauh dari sempurna dan perlu ditingkatkan lagi. Salah satu caranya adalah melalui skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini akan membantu pembaca dalam memahami proses serta teori yang digunakan dalam perancangan *environment* dalam film animasi berjudul “Little Hope”. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mempelajari bahwa banyak teori – teori yang mendukung suatu *environment* serta perlu pemikiran dan konsep – konsep yang matang dalam merancang suatu *environment*. Selain itu penulis juga belajar bahwa riset – riset serta pemahaman mengenai konsep yang ingin diangkat adalah hal yang penting dalam suatu pembuatan *environment*. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan pembaca ilmu pengetahuan dan pemahaman dalam merancang sesuatu, khususnya *environment* dalam animasi.

Terima kasih penulis sampaikan atas dukungan dan bimbingan yang diberikan pada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih penulis panjatkan pada:

1. Kus Sudarsono, S. E, M.Sn. selaku ketua program studi dari Film dan Televisi.
2. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim selaku dosen pembimbing yang mengarahkan dan memberikan masukan – masukan dalam penulisan dan pembuatan *environment*.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku ketua sidang yang memimpin sidang agar berjalan dengan lancar.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen penguji yang menguji selama sidang berlangsung.
5. Andrew Willis, B.A. selaku dosen ahli yang memberikan masukan – masukan dalam perancangan *environment* pada film “Little Hope”.
6. Fachrul Fadly, S. Ked. Selaku dosen ahli yang memberikan masukan dalam perancangan *environment* dan *storyboard* dalam film “Little Hope”
7. Karenza Swara Mahardika, Juan Chi Guan, Desak Putu Prabantari Utami selaku *film maker* yang merancang *VFX*, pencahayaan dan tekstur pada film animasi 3D berjudul “Little Hope”.

8. Orang tua Penulis yang mendukung penulis dalam perkuliahan serta pembuatan film animasi 3D berjudul “Little Hope”.

Tangerang, 3 November 20017

Joshua



ABSTRAKSI

Skripsi penciptaan ini mencakupi pembuatan *environment* pada film animasi 3D berjudul “Little Hope”. Penulis memberikan penjelasan bagaimana merancang *environment* yang menarik dan mendukung cerita pada film ini. Selain itu pada skripsi penciptaan mencakupi proses mendesain *interior* pada bangunan utama yaitu Gedung Generator yang menjadi fokus utama pada *environment* di film ini. Penulis juga menjelaskan bagaimana penggunaan teori bentuk dan teori desain *interior* serta penggunaan MONAS sebagai referensi utama pada desain *environment* yang didesain oleh penulis. Perubahan pada desain *interior* MONAS agar sesuai dengan konsep dari film ini juga dijabarkan oleh penulis pada skripsi penciptaan ini.

Kata kunci: Teori bentuk, Teori desain *interior*, MONAS



ABSTRACT

This creation thesis is about the creation of environment in 3D animation film titled "Little Hope". The author explains how to create an interesting environment to support the story. The main discussion in the final report includes the process in designing interior at the main building called Generator Building. The author also explains the usage of shape theory, interior design theory and reference of MONAS. In order to fit the concept of the film, a modification of MONAS interior shall be adjusted.

Key words: Shape Theory, Interior Design Theory, MONAS

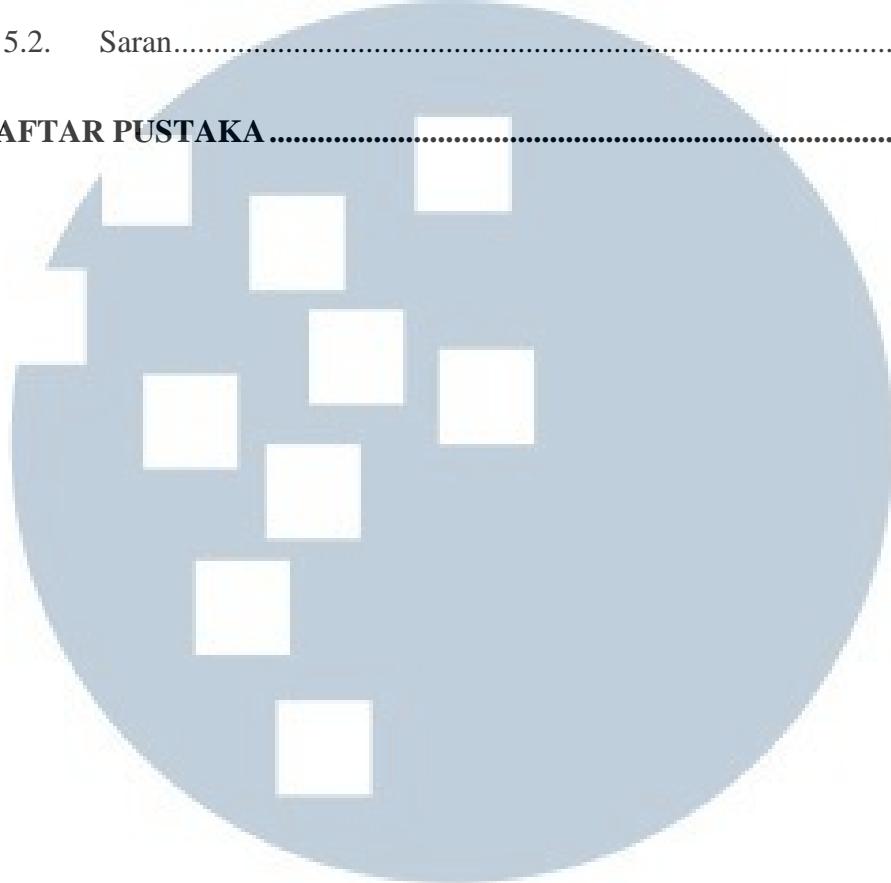


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR BAGAN.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Environment</i> dalam Animasi.....	4
2.2. Bentuk Dalam Perancangan <i>Environment</i>	6
2.2.1. Bentuk Dasar.....	10

2.2.2.	Transformasi Bentuk	11
2.3.	Desain <i>Interior</i>	14
2.3.1.	Dasar <i>Interior</i>	16
2.3.2.	Fungsi Ruang	18
2.4.	MONAS	21
2.4.1.	Struktur MONAS	22
BAB III METODOLOGI		24
3.1.	Gambaran Umum	24
3.2.	Sinopsis	25
3.3.	Posisi Penulis	26
3.4.	Tahapan Kerja	26
3.5.	Acuan	28
3.5.1.	Wall - e	28
3.5.2.	TRON: Legacy	33
3.5.3.	MONAS	35
3.6.	Proses Desain <i>Interior</i> Gedung Generator Lantai 1	40
3.7.	Proses Desain <i>Interior</i> Gedung Generator Lantai 2	52
BAB IV ANALISIS		63
4.1.	Analisa <i>Interior</i> Gedung Generator Lantai 1	63
4.2.	Analisis <i>Interior</i> Gedung Generator Lantai 2	65
BAB V PENUTUP		67
5.1.	Kesimpulan	67

5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	XIV



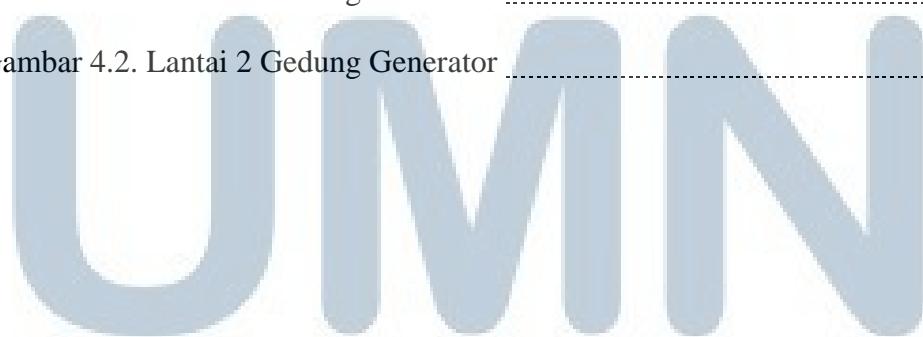
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Dasar	7
Gambar 2.2. Ukuran	7
Gambar 2.3. Tekstur	8
Gambar 2.4. Posisi Bentuk Dasar	8
Gambar 2.5. Orientasi	9
Gambar 2.6. Inesia Visual	9
Gambar 2.7. Bentuk Dasar	10
Gambar 2.8. Transformasi Dimensional	12
Gambar 2.9. Transformasi Substraktif	12
Gambar 2.10. Transformasi Aditif	13
Gambar 2.11. Transformasi Bentuk Bola	13
Gambar 2.12. Transformasi Bentuk Limas	13
Gambar 2.13. Transformasi Bentuk Kubus	14
Gambar 2.14. <i>Space Layout for The Animation and The Seat</i>	15
Gambar 2.15. Dasar Desain Interior	17
Gambar 2.16. Struktur MONAS	22
Gambar 3.1. Wall - E	29
Gambar 3.2. Konsep Futuristik pada Film Animasi "Wall - E"	30
Gambar 3.3. Layar LCD di <i>Interior</i>	30
Gambar 3.4. Manusia tidak dapat lepas dari teknologi	31
Gambar 3.5. Ruang Kerja Futuristik	31
Gambar 3.6. Penggunaan Layar Sentuh	32

Gambar 3.7. Lampu pada <i>Interior</i> Futuristik	32
Gambar 3.8. TRON: Legacy	33
Gambar 3.9. Penggunaan Lampu LED pada Material Gelap	34
Gambar 3.10. Penggunaan Lampu LED pada <i>Interior</i>	34
Gambar 3.11. Lampu pada <i>Interior</i> Futuristik	35
Gambar 3.12. MONAS	36
Gambar 3.13. Struktur MONAS	37
Gambar 3.14. Denah Lantai 1 MONAS	37
Gambar 3.15. Denah Lantai 2 MONAS	38
Gambar 3.16. Diorama Lantai 1 MONAS	39
Gambar 3.17. <i>Interior</i> Lantai 1 MONAS	39
Gambar 3.18. <i>Interior</i> Lantai 2 MONAS	40
Gambar 3.19. Referensi Lift	41
Gambar 3.20. Lift pada Gedung Generator	41
Gambar 3.21. Referensi Mesin Pengisi Energi	42
Gambar 3.22. Mesin Pengisi Energi	43
Gambar 3.23. Bentuk Dasar Mesin Pengisi Energi	44
Gambar 3.24. Layar LCD Lantai 1	45
Gambar 3.25. Denah Lantai 1	46
Gambar 3.26. Sketsa Lantai 1 Gedung Generator	47
Gambar 3.27. 3D <i>Modeling</i> Lantai 1	47
Gambar 3.28. 3D <i>Modeling</i> + <i>Lighting</i> Lantai 1	48
Gambar 3.29. 3D <i>Modeling</i> + <i>Lighting</i> + Tekstur Lantai 1	48

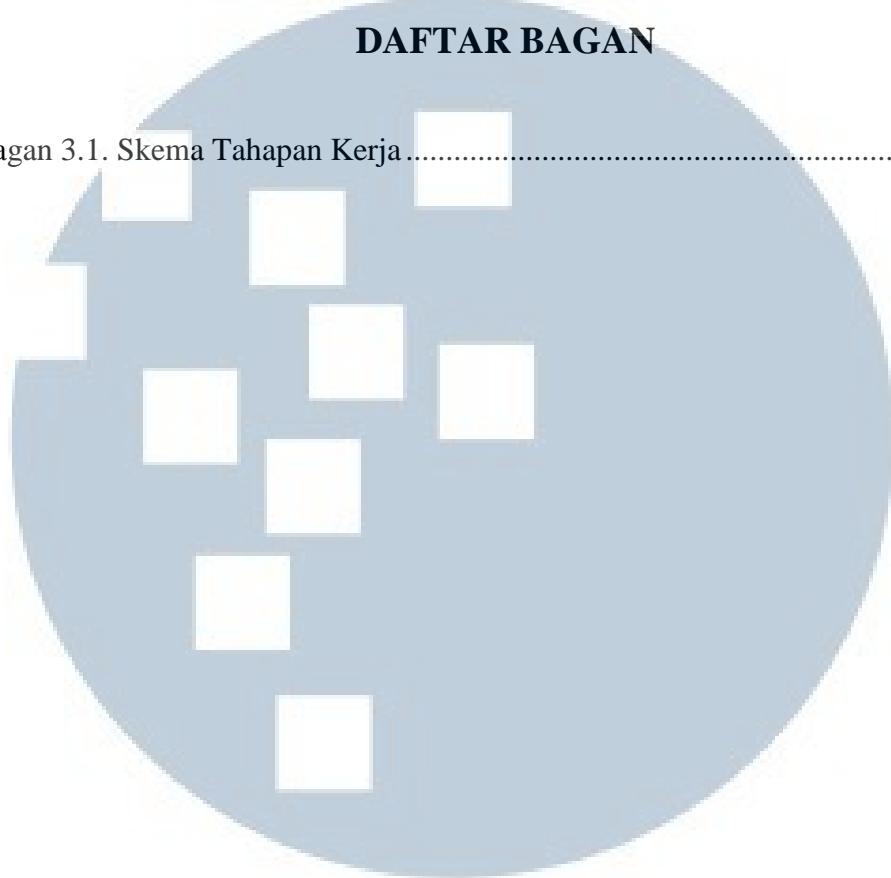
Gambar 3.30. <i>Environment</i> Lantai 1 Gedung Generator	49
Gambar 3.31. Lantai 1 MONAS	50
Gambar 3.32. Lantai 1 Gedung Generator	51
Gambar 3.33. Referensi Mesin Sumber Energi	53
Gambar 3.34. Referensi layar LCD	54
Gambar 3.35. Layar LCD Lantai 2	55
Gambar 3.36. Denah Lantai 2	56
Gambar 3.37. Sketsa Lantai 2	57
Gambar 3.38. 3D <i>Modeling</i> Lantai 2	57
Gambar 3.39. 3D <i>Modeling</i> + Tekstur + Lantai 2	58
Gambar 3.40. <i>Environment</i> Lantai 2 Gedung Generator	58
Gambar 3.41. Lantai 2 MONAS	60
Gambar 3.42. Lantai 2 Gedung Generator	60
Gambar 4.1. Lantai 1 Gedung Generator	63
Gambar 4.2. Lantai 2 Gedung Generator	65



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Skema Tahapan Kerja 25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: SKETSA DENAH, GEDUNG..... XIV

LAMPIRAN 2: LAPORAN BIMBINGAN..... XVIII

