

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM FILM ANIMASI

2D "SILENCE"

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Keilia Kirana Kanani Maramis
NIM : 00000018647
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keilia Kirana Kanani Maramis

NIM : 00000018647

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 2D

“SILENCE”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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 narasumber.

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, 16 November 2018



Keila Kirana Kanani Maramis

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM FILM ANIMASI 2D

“SILENCE”

Oleh

Nama : Keilia Kirana Kanani Maramis

NIM : 00000018647

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 14 Desember 2018

Pembimbing


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

Penguji



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

Ketua Sidang



R. R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Kus Sudardono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penciptaan laporan skripsi berjudul Perancangan Environment pada Film Animasi 2D Pendek “Silence” ini dapat diselesaikan dengan baik. Suka dan duka penulis lalui selama mengerjakan laporan skripsi untuk memberikan hasil yang layak bagi universitas dan banyak pihak. Penulis tertarik mengambil topik perancangan environment karena hal tersebut merupakan salah satu bagian penting dalam pembuatan film animasi dan ingin mendalami perancangan dunia yang dibutuhkan oleh karakter.

Tujuan dari pembuatan laporan ini dikarenakan penulis ingin memperdalam dan meneliti proses perancangan environment dalam karya film animasi 2D pendek “Silence” melalui beberapa hal berupa konsep, warna, perspektif, dan hal lainnya. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu ketentuan kelulusan dalam jenjang perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan sebagai rujukan pembelajaran bagi mahasiswa dan mahasiswi animasi UMN. Cerita dalam film menempatkan dua tokoh utama yang masing-masing merupakan seorang pelajar SMA dan mengangkat tema seputar *bullying* dalam sekolah. Penulis merancang sebuah environment sekolah untuk melengkapi dan mengikuti cerita yang telah dibuat, diawali dengan mencari data dilanjutkan dengan membuat sebuah konsep rancangan dengan referensi yang dekat dengan kehidupan pendidikan penulis.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis berusaha mencari bahan dari berbagai sumber untuk memenuhi kelengkapan laporan. Penulis belajar dan mengetahui lebih mengenai desain environment, seperti pembuatan ruang dan

properti, pemilihan warna, pencahayaan, dan beberapa hal lain. Namun, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam laporan ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu. Penulis berharap penulisan laporan skripsi ini setidaknya dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan banyak pihak dan para pembaca.

Penulis dengan terutama ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis selama penyusunan laporan, kepada antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Pembimbing
3. R. R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Sidang
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Penguji
5. Ibu, adik, serta keluarga yang selalu mendukung penulis
6. Sahabat-sahabat dekat penulis yang selalu menghibur dan menjadi *moral support*
7. Pihak-pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir penulis dan turut memberikan dukungan

Tangerang, 16 November 2018



Keilia Kirana Kanani Maramis

ABSTRAKSI

Environment merupakan salah satu hal penting dalam animasi yang berfungsi untuk memberikan penempatan serta ruang gerak bagi karakter yang akan dianimasikan. Desain dari suatu environment memperlihatkan aspek visual serta suasana yang muncul bersama dengan karakter dalam film. Penulis memilih topik *environment design* untuk mengeksplorasi lebih setting yang dibutuhkan dalam cerita. Skripsi ini membahas tentang proses merancang sebuah environment sekolah untuk mendukung karakter dalam cerita penulis yang merupakan seorang pelajar SMA. Penulis melakukan beberapa metode seperti observasi lapangan dan mencari informasi dari berbagai sumber literatur seperti buku dan artikel. Hasil observasi dari lingkungan sekolah asli dan beberapa film animasi serta pengumpulan data digunakan penulis sebagai referensi untuk merancang environment sekolah.

Kata kunci: animasi, environment, desain, sekolah

ABSTRACT

Environment is one of the essential things in animation that provides the placement and moving space for the characters that will be animated. The design of the environment shows the visual and the ambience that appears along with the characters from the movie. The author chooses the topic of environment design to explore more about the setting needed for the story. This essay discusses the process of designing a school environment to support the character in the author's story who is a senior high school student. The author carries out several methods such as field observation and collecting information from various literature sources such as books and articles. The results from observing a real school environment as well as several animated films and data collection were used by the author as references for the school environment design.

Keywords: animation, environment, design, school

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi	5
2.2. Environment.....	5
2.2.1. Layout	6
2.2.2 Setting	7

2.3.	Perspektif	9
2.4.	Arsitektur.....	10
2.5.	Warna	14
2.5.1.	Psikologi Warna	14
2.5.2	Terminologi Warna	20
BAB III METODOLOGI		23
3.1.	Gambaran Umum	23
3.1.1.	Sinopsis	23
3.1.2	Posisi Penulis	24
3.2.	Tahapan Kerja	24
3.3.	Konsep Environment	25
3.3.1.	Gedung Sekolah	26
3.3.2.	Koridor Sekolah	27
3.3.3.	Ruang Kelas	27
3.3.4.	Kantin.....	28
3.4.	Observasi Referensi	29
3.4.1.	Sekolah Marsudirini Bogor	29
3.4.2.	Hyouka	35
3.4.3.	"Paper Attack" Thai 2D Animation	39
3.5.	Proses Perancangan Environment	41
3.5.1.	Gedung Sekolah	41
3.5.2.	Koridor Sekolah	47
3.5.3.	Ruang Kelas	50

3.5.4. Kantin.....	56
BAB IV ANALISIS	59
4.1. Gedung Sekolah	59
4.2. Koridor Sekolah	62
4.3. Ruang Kelas	63
4.4. Kantin	65
4.5. Analisis Environment Sekolah dengan Observasi Referensi	67
BAB V PENUTUP	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	XVII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen Linier Vertikal	11
Gambar 2.2. Bidang Vertikal Tunggal	11
Gambar 2.3. Bidang Berbentuk L	12
Gambar 2.4. Bidang Sejajar	12
Gambar 2.5. Bidang Berbentuk U	13
Gambar 2.6. Empat Bidang Penutup	14
Gambar 2.7. Red Color Palette	15
Gambar 2.8. Black Color Palette	16
Gambar 2.9. Green Color Palette	16
Gambar 2.10. Yellow Color Palette	17
Gambar 2.11. Shades of Blue	17
Gambar 2.12. Orange Color Palette	18
Gambar 2.13. Brown Color Palette	18
Gambar 2.14. Shades of Purple	19
Gambar 2.15. Shades of Gray	19
Gambar 2.16. Shades of Pink	20
Gambar 2.17. Hues	20
Gambar 2.18. Tones	21
Gambar 2.19. Shades	21
Gambar 2.20. Tints	22
Gambar 3.1. Skema Perancangan	25
Gambar 3.2. Gedung SD & SMP/SMA/TK Marsudirini Bogor.....	29

Gambar 3.3. Gedung SMP/SMA Marsudirini Bogor	30
Gambar 3.4. Gedung Wilayah SMP	31
Gambar 3.5. Gedung Wilayah SMA	31
Gambar 3.6. Koridor Depan Kelas SMA	32
Gambar 3.7. Kantin Marsudirini	33
Gambar 3.8. Kantin Marsudirini	33
Gambar 3.9. Ruang Kelas SMA Marsudirini	34
Gambar 3.10. Ruang Kelas SMA Marsudirini	34
Gambar 3.11. Gedung Sekolah dalam Hyouka	36
Gambar 3.12. Koridor Depan Ruang Guru	37
Gambar 3.13. Koridor dalam Hyouka	37
Gambar 3.14. Ruang Kelas dalam Hyouka	38
Gambar 3.15. Ruang Kelas dalam Hyouka (2)	39
Gambar 3.16. Gedung Sekolah pada Paper Attack	40
Gambar 3.17. Ruang Kelas pada Paper Attack	40
Gambar 3.18. Sketsa Alternatif Gedung Sekolah	42
Gambar 3.19. Sketsa Gedung Sekolah	44
Gambar 3.20. Denah Sekolah	45
Gambar 3.21. Alternatif Warna pada Gedung Sekolah	45
Gambar 3.22. Gedung Sekolah Final	46
Gambar 3.23. Sketsa Awal Koridor	47
Gambar 3.24. Sketsa Koridor Depan Kelas	48
Gambar 3.25. Koridor Final	49

Gambar 3.26. Denah & Sketsa Awal Kelas	52
Gambar 3.27. Sketsa Kelas Tampak Depan	53
Gambar 3.28. Sketsa Kelas	53
Gambar 3.29. Warna pada Ruang Kelas	54
Gambar 3.30. Ruang Kelas Final	55
Gambar 3.31. Ruang Kelas Tampak Belakang	55
Gambar 3.32. Denah & Sketsa Awal Kantin	56
Gambar 3.33. Sketsa Kantin	57
Gambar 3.34. Kantin Final	58
Gambar 3.35. Nadine dan temannya berjalan di koridor	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Konsep & Referensi untuk Gedung Sekolah	43
Tabel 3.2. Konsep & Referensi untuk Ruang Kelas	50
Tabel 4.1. Hasil Analisis Gedung Sekolah	60
Tabel 4.2. Hasil Analisis Koridor Sekolah	62
Tabel 4.3. Hasil Analisis Ruang Kelas.....	64
Tabel 4.4. Hasil Analisis Kantin	66
Tabel 4.5. Hasil Analisis Environment Sekolah dengan Observasi Referensi	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KERTAS KONSULTASI BIMBINGAN	XIX
--	------------