

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* BERNUANSA *POST-*

***APOCALYPSE* DALAM ANIMASI “RAMPAG!”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Agil Faiz Abdurrahman

NIM : 00000018914

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 : Agil Faiz Abdurrahman

NIM : 00000018914

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* BERNUANSA *POST-APOCALYPSE*

DALAM ANIMASI “RAMPAG!”

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, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Agil Faiz Abdurrahman', written over a light blue rectangular background.

Agil Faiz Abdurrahman

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* BERNUANSA *POST-APOCALYPSE*

DALAM ANIMASI “RAMPAG!”

Oleh

Nama : Agil Faiz Abdurrahman
NIM : 00000018914
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

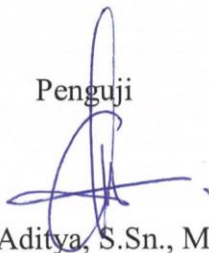
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada hadirat Allah SWT dengan rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi mengenai perancangan *environment* bernuansa *post-apocalypse* dalam pembuatan animasi 3D berjudul “RAMPAG!”. Ketertarikan penulis pada proses perancangan *environment* menggunakan 3D menjadi pendorong ditulisnya skripsi ini.

Perancangan *environment* memiliki aspek yang beragam mulai dari suatu keadaan, objek, hingga sebuah wilayah yang mengelilingi suatu individu. Perancangan *environment* sendiri merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari agar suatu keadaan, objek, dan wilayah sesuai dengan tema/latar yang digunakan dalam sebuah cerita. Hal ini juga menjadi tantangan dan kesenangan pribadi bagi penulis. Skripsi ini terfokus pada *setting* dan *props* agar pembahasannya tidak terlalu luas sehingga memudahkan pembaca. Diharapkan dengan skripsi ini juga, pembaca mendapatkan sebuah sumber informasi yang dapat menambah wawasan terkait topik penerapan konsep *post-apocalypse* dan perancangan *environment*-nya baik secara umum ataupun dari kalangan akademisi.

Dalam prosesnya, penulis juga menemukan banyak hal untuk dipelajari baik secara teori maupun proses perancangan *environment* yang bersangkutan. Penulis menyadari bahwa proses penelitian dan teori-teori yang digunakan masih dapat dikembangkan sesuai ketertarikan masing-masing pembaca.

Tak lupa, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berperan serta, baik langsung maupun tidak langsung dalam

membantu dan juga membimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua Program Studi FTV
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku penguji
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang
5. Yudi Harta selaku narasumber
6. Teman sekelompok/ Tim *SLine Production* antara lain Jeremy Glenn, Charina Vanessa, Dicky Daud, Kevin Satria, Kirana Sekar. Beserta anggota kelompok *Ooiya Production* antara lain Hans Oktavius, Rizky Octavianus, Marko Isa, Sella Monica, Devia Astriani, dan Anita Fernanda yang juga telah membantu dan mendukung penulis selama proses pengerjaan skripsi.
7. Keluarga besar terutama ayah dan ibu saya yang sudah mendukung dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan lancar. Dan juga kepada Alvira Yudina selaku kakak saya yang sudah membantu saya.

Tangerang, 16 November 2018



Agil Faiz Abdurrahman

ABSTRAKSI

Dalam merancang sebuah *environment* haruslah sesuai dengan latar yang akan digunakan karena hal tersebut merupakan hal yang sangat penting sebagai penggambaran latar dari cerita yang ingin disampaikan kepada *audience*. Salah satu fokus utama dalam perancangan *environment* adalah *setting* dan *props* yang akan digunakan. Dari segi *props* terdapat aspek seperti arsitektur yang menyangkut objek dan tata ruang yang perlu diperhatikan untuk disesuaikan dalam latar/*setting post-apocalypse*. Topik ini dipilih dengan tujuan untuk memberikan wawasan akan teori yang digunakan dan juga penggambaran akan perancangan *environment* dalam kondisi *post-apocalypse* dengan menggunakan animasi 3D. Berdasarkan topik yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang hendak diangkat dalam penulisan ini adalah bagaimana merancang *environment* bernuansa *post-apocalypse*. Mengacu pada perumusan masalah tersebut, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan mencari data dari sumber yang akurat dan terpercaya. Tujuan dari penelitian ini bagi penulis adalah menerapkan teori-teori yang berhubungan dan juga dapat dijadikan sebagai landasan dalam perancangan *environmental* yang sesuai untuk memperkuat penggambaran latar *post-apocalypse*.

Kata kunci : Perancangan *Environment, post-apocalypse, setting & props*

ABSTRACT

Designing an environment must be in accordance with the background that will be used because it is very important as a description of the situation in the story to be conveyed to the audience. One of the main focus in environment design is the settings and props to be used. In terms of props there are aspects such as architecture that involves objects and layout that need to be considered to be adjusted in the post-apocalypse setting. This topic was chosen in order to provide insights into the theory used and also the depiction of the environment design in post-apocalypse conditions using 3D animation. Based on the topics that have been presented before, the problem that need to be pointed in this writing is how to design the post-apocalypse environment. Referring to those problem, the authors use qualitative methods by searching data from sources that are accurate and reliable. The purpose of this study for the author is to apply related theories and can also serve as the foundation in the appropriate environmental design to strengthen the description of post-apocalypse background.

Keywords: Environment design, post-apocalypse, setting & props

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | II |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | IV |
| PRAKATA | IV |
| ABSTRAKSI..... | VII |
| ABSTRACT | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XII |
| DAFTAR LAMPIRAN | XVI |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 4 |
| 1.4. Tujuan Skripsi | 4 |
| 1.5. Manfaat Skripsi | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1. Animasi | 6 |
| 2.1.1. Animasi 3D | 7 |
| 2.2. Desain <i>Environment</i> | 9 |
| 2.3. Arsitektur | 12 |

| | | |
|---------------------------------|---|-----------|
| 2.3.1. | Objek..... | 14 |
| 2.3.2. | Tata Ruang | 15 |
| 2.4. | <i>Genre</i> | 16 |
| 2.2.1. | <i>Fantasy</i> | 17 |
| 2.2.2. | <i>Post-Apocalypse</i> | 20 |
| 2.5. | Arsitektur Dalam Film Berlatar <i>Post-Apocalypse</i> | 24 |
| BAB III METODOLOGI | | 28 |
| 3.1. | Gambaran Umum..... | 28 |
| 3.1.1. | Sinopsis | 28 |
| 3.1.2. | Posisi Penulis | 29 |
| 3.2. | Tahapan Kerja | 29 |
| 3.3. | Konsep | 32 |
| 3.4. | Acuan | 35 |
| 3.4.1. | Referensi Eksterior (Taman) | 35 |
| 3.4.2. | Post-Apocalypse Pada Latar Eksterior..... | 39 |
| 3.4.3. | Referensi Interior (Gudang) | 44 |
| 3.4.4. | Post-Apocalypse latar Interior..... | 50 |
| 3.5. | Proses Perancangan..... | 53 |
| 3.5.1. | Perancangan Latar Taman (Eksterior) | 53 |
| 3.5.2. | Perancangan Latar Gudang (Interior)..... | 62 |
| BAB IV ANALISIS | | 71 |
| 4.1. | Analisa Perancangan Latar Taman..... | 71 |

| | | |
|-----------------------------|--|-------------|
| 4.2. | Analisa Perancangan Latar Gudang | 76 |
| 4.3. | Penerapan Desain <i>Environment</i> Pada 3D..... | 80 |
| BAB V PENUTUP | | 83 |
| 5.1. | Kesimpulan | 83 |
| 5.2. | Saran..... | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | | XVII |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. <i>Computer Animation</i> | 7 |
| Gambar 2.2. <i>Environment Design</i> | 10 |
| Gambar 2.3. <i>Abandoned City Environment Design</i> | 11 |
| Gambar 2.4. <i>Abandoned City Ruin</i> | 11 |
| Gambar 2.5. <i>Ruin Architecture</i> | 12 |
| Gambar 2.6. Diagram 7 pendekatan dalam perancangan arsitektur..... | 14 |
| Gambar 2.7. <i>Fantasy Castle</i> | 18 |
| Gambar 2.8. <i>Fantasy World</i> | 18 |
| Gambar 2.9. <i>Apocalypse</i> | 19 |
| Gambar 2.10. <i>Desert Housing</i> | 21 |
| Gambar 2.11. <i>Desert Zone</i> | 22 |
| Gambar 2.12. <i>Flooded City</i> | 23 |
| Gambar 2.13. <i>Flooded City</i> | 23 |
| Gambar 2.14. <i>Post-Apocalypse City</i> | 25 |
| Gambar 2.15. <i>Abandoned Building</i> | 26 |
| Gambar 2.16. <i>Abandoned City</i> | 26 |
| Gambar 2.17. <i>Modern Building</i> | 27 |
| Gambar 2.18. <i>Destroyed City</i> | 27 |
| Gambar 3.1. Skema Tahapan Pengerjaan | 31 |
| Gambar 3.2. Peta lokasi latar | 34 |
| Gambar 3.3. Referensi dari Sentul <i>Eco Art Park</i> | 36 |
| Gambar 3.4. Referensi amfiteater <i>Scientia Park</i> | 37 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.5. Referensi amfiteater Bintaro <i>Xchange Park</i> | 38 |
| Gambar 3.6. Referensi gedung..... | 39 |
| Gambar 3.7. Latar taman berbentuk amfiteater dalam film <i>The Hunger Games : Mockingjay part 2</i> | 41 |
| Gambar 3.8. Latar <i>post-apocalypse</i> pada game “ <i>NieR: Automata</i> ” | 42 |
| Gambar 3.9. Latar <i>post-apocalypse</i> pada game “ <i>The Last of Us</i> ” | 43 |
| Gambar 3.10. ITB <i>Concept</i> pada “ <i>Noyer Van Java</i> ” | 44 |
| Gambar 3.11. Referensi untuk barang-barang yang ada di dalam gudang | 48 |
| Gambar 3.12. Kondisi dalam Gudang Sarinah yang kosong | 49 |
| Gambar 3.13. Kondisi dalam Indogrosir..... | 50 |
| Gambar 3.14. Referensi kondisi interior dari “ <i>Noyer Van Java</i> ” | 51 |
| Gambar 3.15. Reruntuhan Gedung Galangan <i>VOC</i> | 52 |
| Gambar 3.16. Atap Gedung Galangan <i>VOC</i> | 53 |
| Gambar 3.17. Sketsa kasar taman | 54 |
| Gambar 3.18. Sketsa taman dalam bentuk digital..... | 55 |
| Gambar 3.19. Sketsa final taman dalam bentuk digital | 55 |
| Gambar 3.20. Sketsa digital rumput liar | 56 |
| Gambar 3.21. Sketsa digital puing-puing..... | 57 |
| Gambar 3.22. Sketsa awal tiang / pillar | 58 |
| Gambar 3.23. Sketsa final tiang / pillar | 58 |
| Gambar 3.24. Sketsa awal tiang listrik..... | 59 |
| Gambar 3.25. Sketsa final tiang listrik..... | 60 |
| Gambar 3.26. Sketsa digital bangunan sekeliling taman | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.27. Sketsa bentuk gudang dari luar | 62 |
| Gambar 3.28. Sketsa kasar gudang | 63 |
| Gambar 3.29. Sketsa final gudang | 63 |
| Gambar 3.30. Sketsa digital kotak kardus..... | 64 |
| Gambar 3.31. Sketsa digital variasi kardus..... | 65 |
| Gambar 3.32. Susunan kardus dengan beragam ukuran | 65 |
| Gambar 3.33. Sketsa awal rak besi | 66 |
| Gambar 3.34. Sketsa final rak besi | 67 |
| Gambar 3.35. Sketsa puing-puing..... | 67 |
| Gambar 3.36. Sketsa digital lubang langit-langit..... | 68 |
| Gambar 3.37. Sketsa rambu informasi..... | 69 |
| Gambar 3.38. Sketsa rambu informasi..... | 69 |
| Gambar 3.39. Sketsa rambu larangan | 70 |
| Gambar 4.1. Analisis perancangan latar taman..... | 72 |
| Gambar 4.2. Sketsa objek dalam dan sekitar latar taman | 74 |
| Gambar 4.3. Sketsa kondisi latar taman ketika tokoh bertarung..... | 75 |
| Gambar 4.4. Analisis penerapan kesan <i>post-apocalypse</i> | 76 |
| Gambar 4.5. Analisis perancangan latar gudang..... | 77 |
| Gambar 4.6. Analisis penerapan konsep <i>post-apocalypse</i> | 79 |
| Gambar 4.7. Analisis objek dalam latar gudang | 80 |
| Gambar 4.8. Latar taman 3D..... | 81 |
| Gambar 4.9. Latar taman 3D dari sudut lain..... | 81 |
| Gambar 4.10. Latar Gudang 3D..... | 82 |

Gambar 4.11. Latar Gudang 3D dari sudut lain 82

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : WAWANCARA XIX

LAMPIRAN B : LEMBAR BIMBINGANXXII