



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 ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D

TARMAN: “DENDAM KESUMAT”

DENGAN MENERAPKAN UNSUR PEDESAAN BANTEN

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Singgih Birawan

NIM : 00000018665

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 : Singgih Birawan

NIM : 00000018665

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

**PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D TARMAN:
“DENDAM KESUMAT”**

DENGAN MENERAPKAN UNSUR PEDESAAN BANTEN

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



Singgih Birawan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D TARMAN:

“DENDAM KESUMAT”

DENGAN MENERAPKAN UNSUR PEDESAAN BANTEN

Oleh

Nama : Singgih Birawan

NIM : 00000018665

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan shot dengan judul “Perancangan *environment* pada animasi Tarman dengan menerapkan unsur Nusantara”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam pembuatan sebuah film animasi, seorang animator harus memerhatikan berbagai macam hal yang berhubungan dengan animasi yang akan ia produksi. Seperti halnya unsur-unsur yang membentuk sebuah film animasi. Unsur pembentuk film yang saling berhubungan dan berkesinambungan ini dibagi menjadi 2, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur sinematik memuat perancangan *environment* dalam film animasi yang menjadi alasan penulis tertarik.

Perancangan *environment* sangat penting untuk dilakukan, karena dalam sebuah film animasi *environment* sangat dibutuhkan sekali. *Environment* di dalam animasi mencakup set, lokasi, waktu, *mood*, dan *style* visual. Maka dari itu merancang sebuah *environment* di dalam animasi sangatlah penting, karena *environment* adalah tempat di mana karakter dan objek lain nya bertemu dan beradu peran di dalam nya..

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan membantu proses penulisan tugas akhir ini . Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku ketua Program studi Film dan Televisi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama pengerjaan skripsi penciptaan ini.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen kelas seminar tugas akhir dan selaku pembimbing yang memberi masukan dan saran.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn, M.Anim., selaku dosen kelas *Final Project Pre Production* yang memberi masukan untuk skripsi penciptaan ini.
5. Bapak Yatmin, selaku narasumber yang telah memberikan waktunya untuk diwawancara tentang suku Baduy.
6. Anggit Muhammad, Stanislaus Dennis, Mochammad Luthfi Rahmansyah, Fajar Sinayang, yang sudah mau bekerjasama untuk proyek skripsi penciptaan ini
7. Orangtua yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini.

Tangerang, 14 Desember 2017



Singgih Birawan

ABSTRAKSI

Dalam pembuatan sebuah film atau animasi, perancangan *environment* sangat dibutuhkan di dalamnya, karena *environment* adalah bagian terpenting yang terdapat di film animasi. Peran *environment* pun terbilang sangat penting karena *environment* mencakup set, lokasi, *mood*, dan *style* visual.

Dalam *environment* terdapat 2 bagian yaitu interior dan eksterior. Untuk menggambarkan interior dan eksterior butuh penataan cukup baik dengan menggunakan teknik perspektif di dalamnya. Terdapat juga arsitektural di dalamnya dimana arsitektural ini berperan sangat penting juga di dalam sebuah desain *environment* karena arsitektur sendiri berarti membangun sebuah bangunan atau menata sebuah bangunan agar terlihat lebih bagus.

Kata kunci: Film, *Environment*, *Exterior*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

In the making of a movie or animation, the design of the environment is in need in it, because the environment is the most important part contained in the animated film. The role of the environment is also very important because the environment covers the set, location, mood, and visual style.

In the environment there are 2 parts of interior and exterior. To describe the interior and exterior need a good enough arrangement by using perspective techniques in it. There is also an architectural in it where the architectural role is very important also in a design environment because architecture itself means building a building or arranging a building to look better

Keywords: Film, Environment, Exterior

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
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. Animasi.....	4
2.1.1. Animasi 2 Dimensi.....	4
2.1.2. Animasi 3 Dimensi.....	4
2.2. Konsep Desain Environment.....	5

2.3.	Environment dalam animasi.....	6
2.3.1.	Eksterior	6
2.4.	Arsitektur	7
2.4.1.	Aristektur dalam animasi	7
2.5.	Banten	8
2.5.1.	Suku Baduy	9
2.5.2.	Pola Pedesaan.....	10
2.5.3.	Bentuk rumah	11
2.5.4.	Tataletak Pedesaan Baduy.....	11
2.6.	Layout	12
BAB III METODOLOGI		13
3.1	Gambaran Umum.....	13
3.1.1	Sinopsis	13
3.1.2	Posisi Penulis	14
3.2	Tahapan kerja	15
3.3	Referensi style visual	16
3.4	Acuan	17
3.4.1.	Tata letak rumah pada desa	18
3.4.2.	Bentuk rumah	21
3.4.3.	Tumbuhan	23
3.5.	Konsep	25
3.5.1.	Tata letak rumah pada desa dan Pola desa.....	26
3.5.2.	Bentuk rumah	34

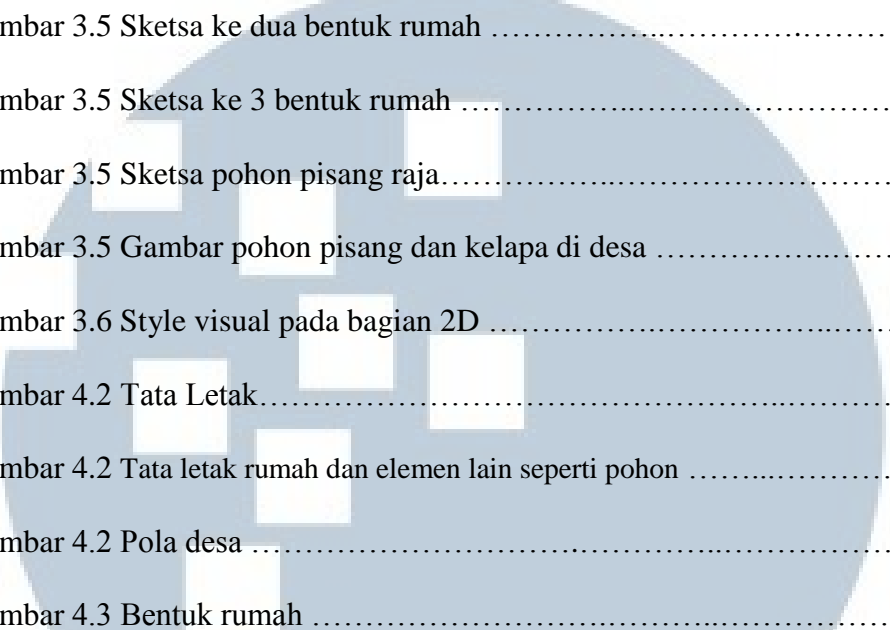
3.5.3.	Tumbuhan	37
3.6.	Style Visual	38
BAB IV	ANALISIS	40
4.1	Hasil Analisis	40
4.2	Tata letak rumah.....	40
4.3	Bentuk rumah.....	42
BAB V	PENUTUP	44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	XVII	
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN	XVIII	
LAMPIRAN B: PERTANYAAN WAWANCARA.....	XIX	

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Peta Banten 1630.....	9
Gambar 2.5 Pola Desa Radial.....	11
Gambar 3.2 Skema.....	15
Gambar 3.3 Referensi Film Jojo Adventure.....	16
Gambar 3.3 Referensi Game Marvel vs Capcom III.....	17
Gambar 3.4 Tata Letak Rumah dalam Desa.....	18
Gambar 3.4 Tata Letak Rumah Desa Baduy.....	19
Gambar 3.4 Bentuk Rumah Baduy Dalam.....	20
Gambar 3.4 Bentuk Rumah.....	21
Gambar 3.4 Pohon Pisang Raja.....	23
Gambar 3.4 Pisang sebagai Bahan Pangan.....	23
Gambar 3.4 Pohon Kelapa yang terdapat di desa	24
Gambar 3.5 Pola Desa 1	25
Gambar 3.5 Pola Desa 2.....	26
Gambar 3.5 Pola Desa 3.....	27
Gambar 3.5 Pola Desa 4.....	28
Gambar 3.5 Pola radial.....	30
Gambar 3.5 Sketsa pola desa mengarah ke bawah kaki gunu.....	31
Gambar 3.5 Sketsa tata letak rumah	32
Gambar 3.5 Sketsa tata letak rumah tampak depan.....	33
Gambar 3.5 Sketsa tata letak rumah tampak atas.....	34
Gambar 3.5 Sketsa awal bentuk rumah	34



Gambar 3.5 Sketsa ke dua bentuk rumah	35
Gambar 3.5 Sketsa ke 3 bentuk rumah	36
Gambar 3.5 Sketsa pohon pisang raja.....	37
Gambar 3.5 Gambar pohon pisang dan kelapa di desa	38
Gambar 3.6 Style visual pada bagian 2D	39
Gambar 4.2 Tata Letak.....	41
Gambar 4.2 Tata letak rumah dan elemen lain seperti pohon	41
Gambar 4.2 Pola desa	42
Gambar 4.3 Bentuk rumah	43

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KARTU BIMBINGANXVII

LAMPIRAN B : PERTANYAAN WAWANCAR.....XIX



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA