



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* UNTUK
MEMPERLIHATKAN KESENJANGAN SOSIAL DALAM
ANIMASI *MUSIC VIDEO THANK YOU***

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Vina Aprilia Kusuma
NIM : 00000018689
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 : Vina Aprilia Kusuma

NIM : 00000018689

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

Perancangan *Environment* untuk Memperlihatkan Kesenjangan Sosial dalam Animasi *Music video Thank You*

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 nara sumber.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

Vina Aprilia Kusuma



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Environment* untuk Memperlihatkan Kesenjangan

Sosial Dalam Animasi *Music video Thank You*

Oleh

Nama : Vina Aprilia Kusuma

NIM : 00000018689

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji



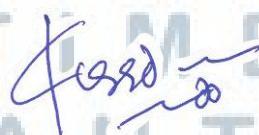
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan *Environment* Untuk Memperlihatkan Kesenjangan Sosial dalam Animasi *Music video Thank You*”. Maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian sarjana pendidikan pada Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Desain *Environment* adalah proses untuk merancang sebuah dunia. Hal ini menjadi topik bahasan yang menarik bagi penulis karena sejak kecil penulis sudah selalu melihat dunia dalam film animasi. *Environment* dalam dunia animasi selalu memberikan impact yang besar bagi penulis. Rasanya seperti ditarik kedalam dunia animasi tersebut dan merasakan suasana yang ada. Pembahasan environment dalam tulisan ini pun penting untuk dibagikan dan dibaca oleh orang lain, agar dapat menambah pengetahuan dan juga menambah wawasan tentang perancangan environment.

Dalam penulisan skripsi ini, tak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penulis pun tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi. Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak belajar tentang pengendalian diri, pengendalian waktu hingga komunikasi. Tulisan ini masih memiliki kekurangan dan penulis menerima kritik serta saran. Dengan adanya tulisan ini, penulis berharap pembaca mendapatkan manfaat dan pengetahuan serta memotivasi pembaca untuk tidak menyerah.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen yang telah membimbing penulis dalam melakukan proses penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
3. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku ketua sidang yang memimpin sidang akhir yang diikuti penulis.
4. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku penguji dalam sidang akhir yang diikuti penulis.
5. Benvenuto Athallah, Lani Diana, dan Klaudia Kezia, selaku teman-teman sekelompok Get Up Production yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Keluarga penulis yang banyak memberikan motivasi dan membantu dalam doa untuk penyelesaian tugas akhir ini.

Tangerang, 26 Januari 2018

Vina Aprilia Kusuma

ABSTRAKSI

Kesenjangan sosial di masyarakat semakin meninggi, namun informasi tersebut terkadang masih susah mencapai beberapa orang, sehingga dipilihlah animasi sebagai perantara yang dapat memberikan informasi tersebut. *Environment* dalam animasi dapat digunakan untuk memperlihatkan kesenjangan sosial.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan studi pustaka dan metode observasi lapangan, film animasi, dan film *live action* untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam membuat rancangan berkesenjangan sosial.

Dari pengamatan dan studi pustaka, dapat diambil tiga faktor yang dapat membedakan area kota dan kawasan kumuh, yaitu dari segi *layout*, material bangunan, dan sarana serta ruang publik dari kedua tempat tersebut.

Kata kunci: (*environment design*, *environment*, kota, kawasan kumuh, kesenjangan sosial)



ABSTRACT

Social discrepancy in the society is steadily increasing, however, these information still can't reach some part of the society. Therefore, animation is chosen to be the medium to spread this information. Environment in animation can be used to show the social discrepancy.

In this research, the methods author used are studying literature and observing surrounding environment, live action film and animation, in order to gain the information needed to create the design that shows social discrepancy.

Results from the observation and literature study show that there are three factors that differentiate the city and the slum. Those factors are seen from layout aspect, material aspect, and open space and public services aspect.

Keyword: (environment design, environment, urban city, slum, social discrepancy)



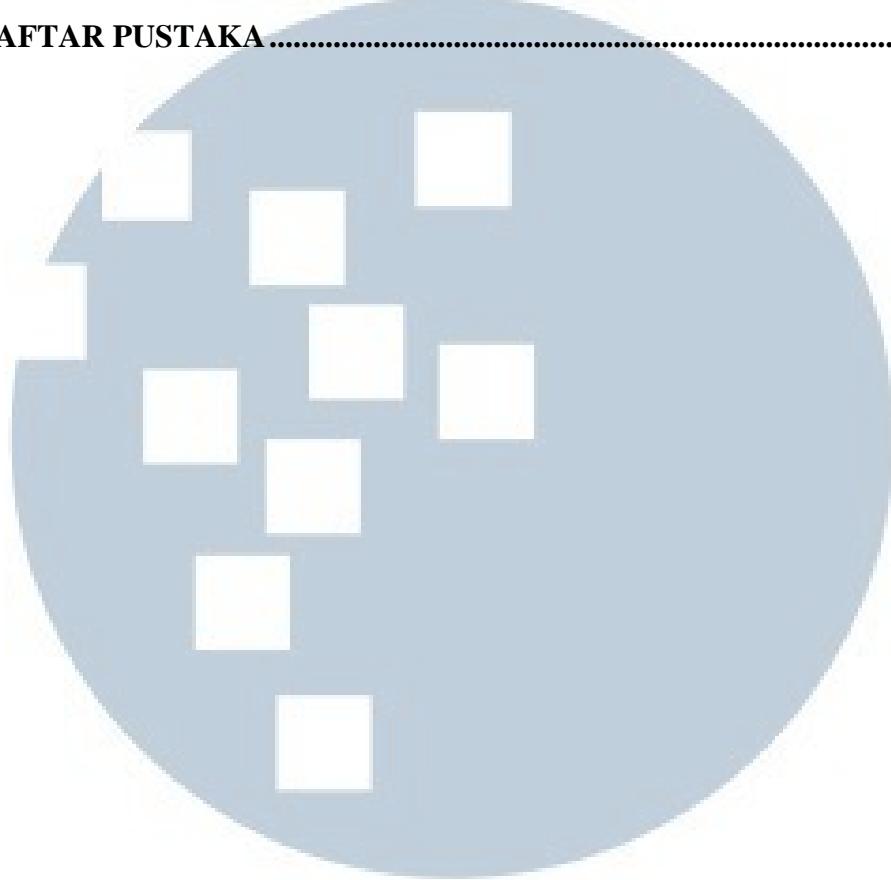
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
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. Produksi	4
2.2. Music video.....	5

2.2.1.	Conceptual Music video.....	5
2.2.2.	Performance Music video	6
2.3.	<i>Environment</i>	6
2.3.1.	Fungsi <i>Environment</i>	7
2.4.	<i>Mise En Scene</i>	7
2.4.1.	<i>Shape and Form</i>	9
2.5.	Warna	11
2.5.1.	<i>Color Wheel</i>	12
2.5.2.	Temperatur Warna	12
2.5.3.	Psikologi Warna.....	13
2.6.	Urban.....	16
2.6.1.	Definisi Urban.....	16
2.6.2.	Perencanaan Urban.....	16
2.6.3.	Struktur Kota.....	17
2.6.4.	Komponen Area Urban	20
2.7.	Tempat Pembuangan Akhir Sampah.....	27
2.7.1.	Syarat TPA	27
2.8.	Kawasan Kumuh.....	29
2.8.1.	Bentuk Wilayah Kawasan Kumuh.....	30
2.8.2.	Karakteristik Pemukiman Kumuh.....	32
BAB III METODOLOGI		35
3.1.	Gambaran Umum	35
3.2.	Sinopsis	35

3.3.	Posisi Penulis	36
3.4.	Tahapan Kerja	37
3.5.	Acuan	38
3.5.1.	Film Live <i>action</i> The Hunger Games Catching Fire (2013)	38
3.5.2.	Film Animasi Triplets of Belleville (2003).....	42
3.5.3.	Unsur Visual Tambahan Kota.....	45
3.5.4.	Unsur Visual Tambahan Area Kumuh.....	47
3.6.	Proses Perancangan	51
3.6.1.	Sketsa <i>Layout</i>	51
3.6.2.	Sketsa Awal dan Eksplorasi	54
3.6.3.	Eksplorasi Warna	58
3.7.	Hasil Akhir	60
	BAB IV ANALISIS	62
4.1.	Analisis <i>Environment</i>	62
4.2.	Analisis Perbandingan Kawasan Kumuh dan Kota	62
4.2.1.	<i>Layout</i>	63
4.2.2.	Material	65
4.2.3.	Fasilitas Umum/ Ruang Terbuka	67
4.3.	Hasil Akhir	68
	BAB V PENUTUP	70
5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA.....XVII



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Organic Shape	10
Gambar 2.2. Geometric Shape	10
Gambar 2.3. Color Wheel	12
Gambar 2.4 .Struktur Kota Konsentris.....	18
Gambar 2.5. Struktur Kota Sektoral.....	19
Gambar 2.6. <i>Detached single family houses</i>	22
Gambar 2.7. <i>Attached single family houuses</i>	22
Gambar 2.8. <i>Low density multifamily housing</i>	23
Gambar 2.9. Lingkungan tradisional.....	23
Gambar 2.10. Subdivisi Gaya Suburban	24
Gambar 2.11. <i>Cluster</i>	24
Gambar 2.12. TPA Lama Berpenyangga	28
Gambar 2.13. <i>Regular Grid Slums</i>	30
Gambar 2.14. <i>Irregular Grid Slums</i>	31
Gambar 2.15. <i>Slums with Central Corridor</i>	31
Gambar 2.16. <i>Radial Shaped Slums</i>	32
Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja	37
Gambar 3.2. Kota Pusat di The Hunger Games Catching Fire	39
Gambar 3.3. Bahan Kaca	40
Gambar 3.4. Rumah Di Pihak Kaya.....	40
Gambar 3.5. Daerah Kumuh di The Hunger Games Catching Fire	41
Gambar 3.6. Ukuran gedung yang tinggi	43

Gambar 3.7. Ukuran gedung bervariasi	43
Gambar 3.8. Area Orang Tak Kaya	44
Gambar 3.9. Penampilan Kota	45
Gambar 3.10. Penampilan Rumah <i>Cluster</i> dan Rumah Komplek	46
Gambar 3.11. <i>Layout</i> Pemukiman Kumuh.....	47
Gambar 3.12. Bahan Atap.....	48
Gambar 3.13. Tampak Luar Rumah Kumuh.....	48
Gambar 3.14. Bahan Kawasan Kumuh	49
Gambar 3.15. Penampakan Luar Rumah/Jalanan	49
Gambar 3.16. Observasi lapangan Area Kumuh.....	50
Gambar 3.17. <i>Layout Environment</i>	51
Gambar 3.18. <i>Layout</i> Pemukiman Kumuh.....	52
Gambar 3.19. Sketsa <i>Layout</i> Kota.....	53
Gambar 3.20. Eksplorasi Rumah Kumuh	54
Gambar 3.21. Sketsa Akhir Kawasan Kumuh	55
Gambar 3.22. Jenis Sampah dan Material Lingkungan rumah dan di TPA.....	55
Gambar 3.23. Eksplorasi Rumah	56
Gambar 3.24. Sketsa akhir Rumah.....	57
Gambar 3.25. Sketsa Gedung dan sekitarnya.....	58
Gambar 3.26. Eksplorasi Warna Kota.....	59
Gambar 3.27.Eksplorasi Warna Kumuh	59
Gambar 3.28. Desain Akhir	61
Gambar 4.1. Hasil Akhir <i>environment</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Perbandingan <i>Layout</i>	63
Tabel 4.2. Perbandingan Material	65
Tabel 4.3. Perbandingan Penggunaan Ruang Terbuka	67



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL XXI

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI XXII

