

**PEMBAHASAN TEKNIK DIGITAL SHADING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 02 CUT 17 HINGGA 19**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Galang Rahmat Yudhistiro**

**17.82.0211**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**PEMBAHASAN TEKNIK DIGITAL SHADING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 02 CUT 17 HINGGA 19**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Galang Rahmat Yudhistiro**

**17.82.0211**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBAHASAN TEKNIK DIGITAL SHADING PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH” UNTUK SCENE 02 CUT 17 HINGGA 19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galang Rahmat Yudhistiro**

**17.82.0211**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M. Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PEMBAHASAN TEKNIK DIGITAL SHADING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 02 CUT 17 HINGGA 19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galang Rahmat Yudhistiro**

**17.82.0211**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 September 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 September 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M. Kom.**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 September 2021 .



**Galang Rahmat Yudhistiro**

**NIM. 17.82.0211**

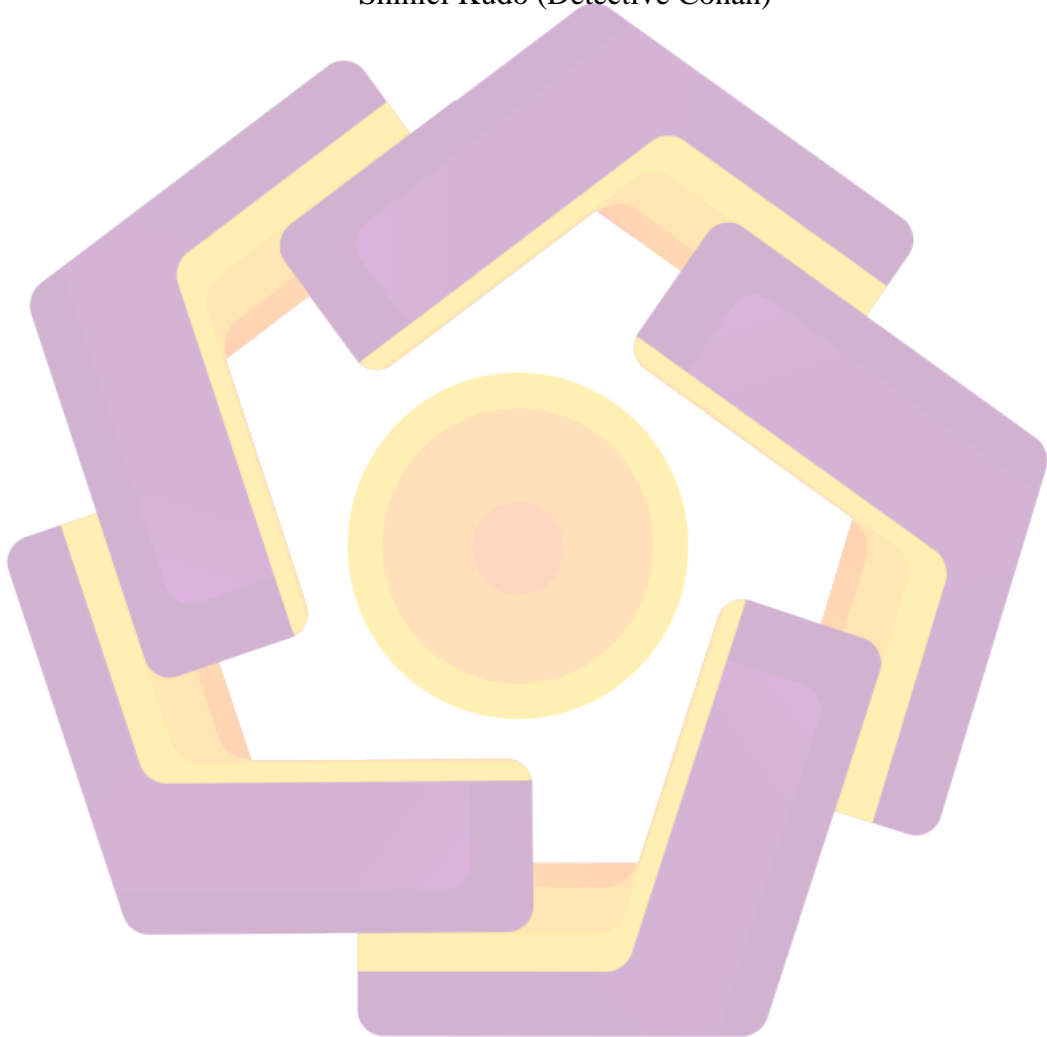
## **MOTTO**

Zero is where everything starts!

Nothing would ever be born if we didn't depart from there...

And nothing would ever be achieved!

- Shinichi Kudo (Detective Conan) -



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah dib sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembahasan Teknik Digital Shading pada Pembuatan Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 02 Cut 17 hingga 19”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Puji syukur yang tak terhingga pada-Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala doa.
2. Ibu saya dan kakak saya yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar memberikan ilmu serta masukan-masukan guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan besar kita Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi yang berjudul **“Pembahasan Teknik Digital Shading pada Pembuatan Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 02 Cut 17 hingga 19”** disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu serta kakak saya yang telah memberikan doa dan dukungannya selama proses pembuatan skripsi hingga selesai
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Penguji 1.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.



5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan, senior, dan karyawan di MSV Studio yang telah memberikan ilmu serta pengalaman kerja di dunia industri animasi.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Yogyakarta, 24 September 2021



**Galang Rahmat Yudhistiro**

**NIM. 17.82.0211**

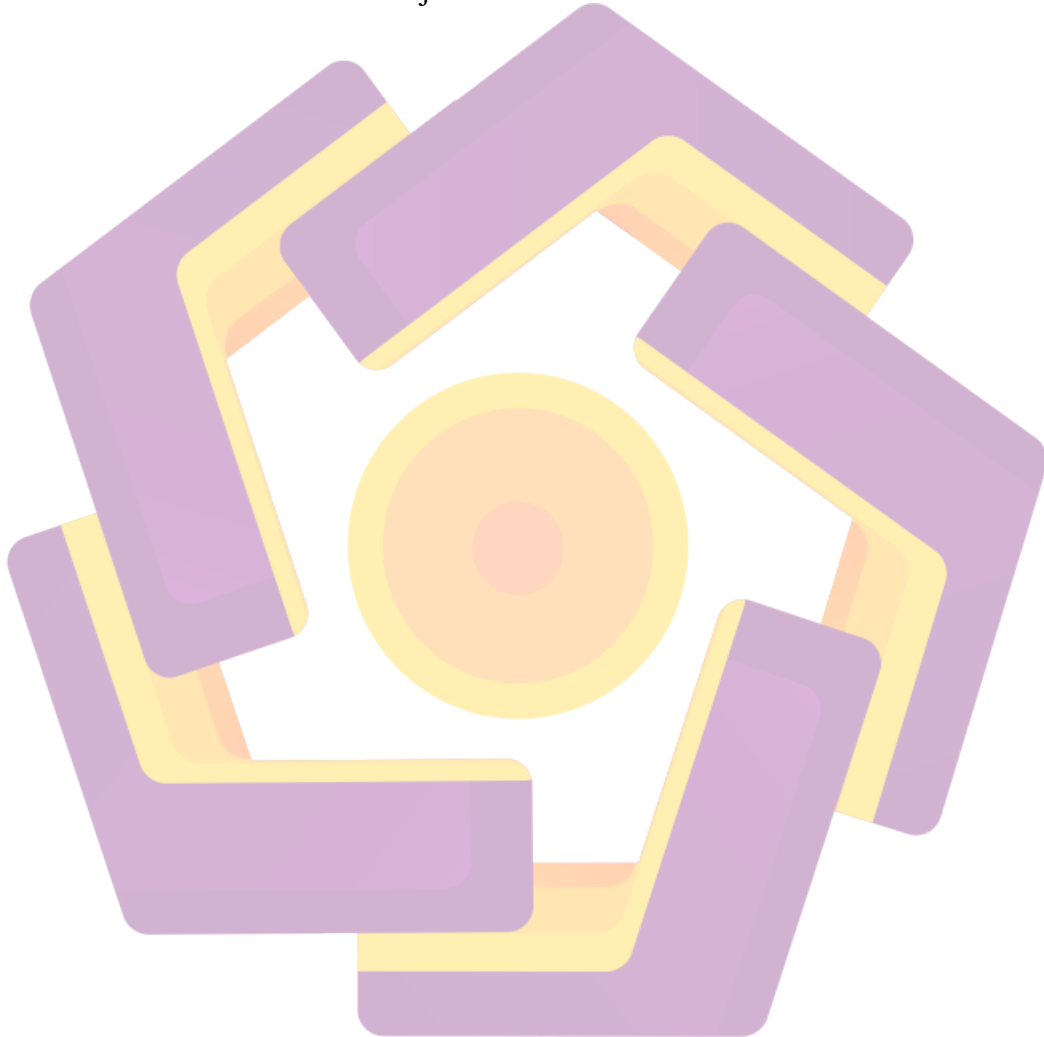
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4
2.1 Animasi Frame by Frame .....	4
2.2 Teknik Digital Shading .....	4
2.3 Pipeline Animasi 2D .....	5
2.3.1 Pra Produksi .....	5
2.3.2 Produksi .....	9
2.3.3 Pasca Produksi .....	11
BAB III METODE PENELITIAN .....	14
3.1 Gambaran Umum Project .....	14
3.2 Kebutuhan Fungsional .....	14
3.3 Aspek Perencanaan Produksi .....	15

3.3.1	Aspek Kreatif .....	15
3.3.2	Aspek Teknis .....	17
3.4	Pra Produksi .....	18
3.4.1	Concept Art .....	18
3.4.2	Layout .....	21
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
4.1	Proses Produksi pada MSV Studio.....	26
4.2	Proses Produksi Animasi Negeri Kasih .....	27
4.2.1	Digital Shading .....	28
4.3	Hasil Evaluasi Kerja.....	37
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	38
4.3.2	Evaluasi dari MSV Studio .....	43
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>47</b>

## DAFTAR TABEL

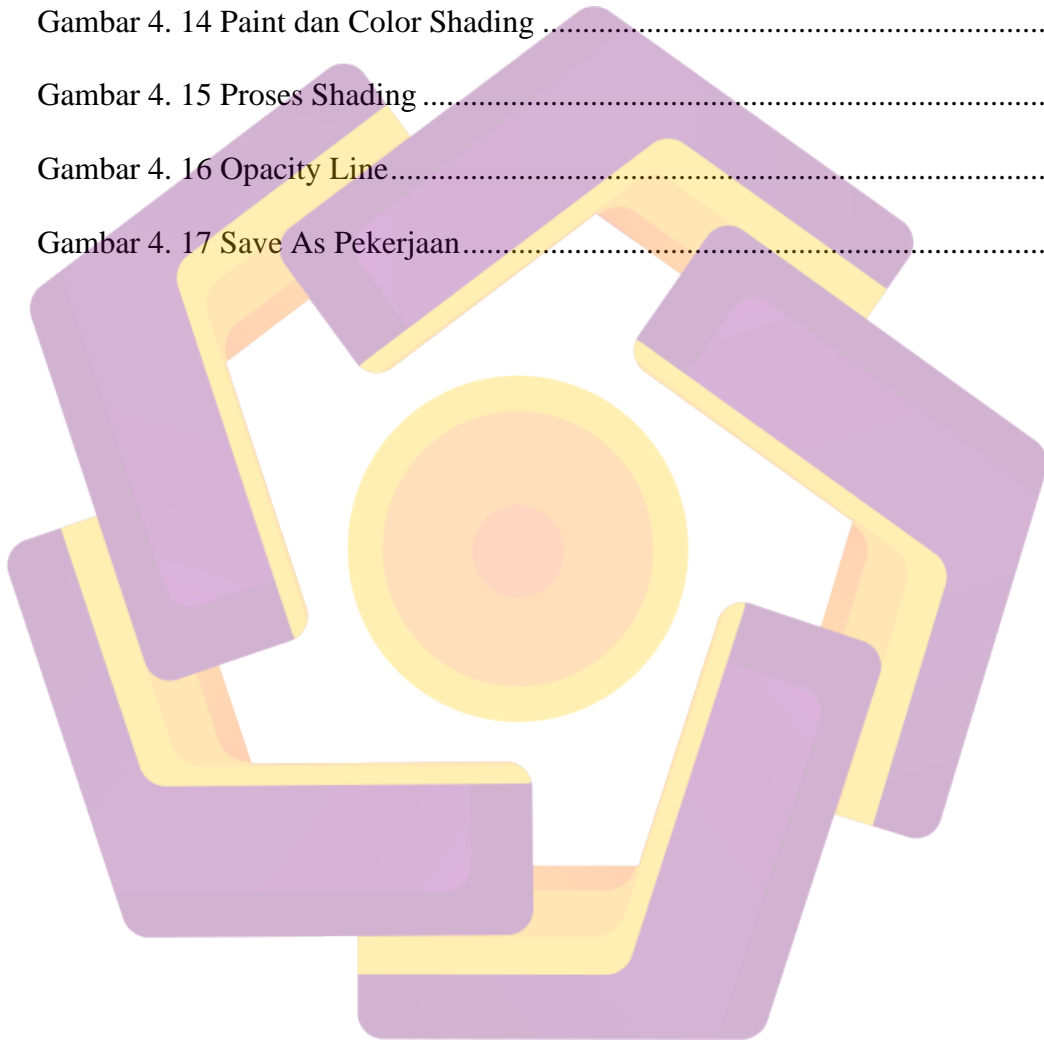
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	38
Tabel 4. 2 Tabel Evaluasi Kerja.....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipline Produksi Animasi 2D.....	5
Gambar 3. 1 Concept Art Alaxi .....	18
Gambar 3. 2 Concept Art Alaxi Waepon.....	19
Gambar 3. 3 Concept Art Chief Bandit Ranggi.....	20
Gambar 3. 4 Concept Art Chief Bandit Ranggi Weapon Front.....	20
Gambar 3. 5 Layout untuk Scene 02 Shot 17a.....	21
Gambar 3. 6 Layout untuk Scene 02 Shot 17b .....	21
Gambar 3. 7 Layout untuk Scene 02 Shot 18 .....	22
Gambar 3. 8 Layout untuk Scene 02 Shot 19a.....	23
Gambar 3. 9 Layout untuk Scene 02 Shot 19b .....	23
Gambar 3. 10 Layout untuk Scene 02 Shot 19c.....	24
Gambar 3. 11 Layout untuk Scene 02 Shot 19d .....	24
Gambar 4. 1 Pipeline Produksi/alur produksi.....	26
Gambar 4. 2 Pallete Color.....	28
Gambar 4. 3 Menu Node View .....	28
Gambar 4. 4 Tampilan Node View .....	29
Gambar 4. 5 Menu Paste Special .....	30
Gambar 4. 6 Tampilan Node View Sebelum Dirapikan .....	31
Gambar 4. 7 Tampilan Node View Setelah Dirapikan .....	31
Gambar 4. 8 Protect Line .....	32
Gambar 4. 9 Unpaint.....	33

Gambar 4. 10 Apply to all frame .....	33
Gambar 4. 11 Ubah pencil property shading .....	34
Gambar 4. 12 Patokan Shading.....	34
Gambar 4. 13 Proses Line Shading.....	35
Gambar 4. 14 Paint dan Color Shading .....	35
Gambar 4. 15 Proses Shading .....	36
Gambar 4. 16 Opacity Line.....	36
Gambar 4. 17 Save As Pekerjaan.....	37



## INTISARI

Animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu hiburan ataupun edukasi. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. MSV Studio baru saja mengerjakan sebuah film animasi berjudul “Negeri Kasih” yang bekerja sama dengan salah satu perusahaan asal Singapura, dan dalam produksi animasi tersebut terbagi dalam beberapa tahap salah satunya adalah proses coloring dan shading.

Penelitian ini akan membahas tentang proses shading dan merupakan bagian kecil dari keseluruhan project animasi “Negeri Kasih” Animasi ini bercerita tentang pengembara yang memiliki keahlian khusus yaitu bisa melihat kematian seseorang dengan tanda datangnya sesosok makhluk mitologi yang datang untuk mengambil jiwa orang yang akan mati.

Pembuatan animasi tersebut akan membahas tentang teknik *shading* untuk scene 02 cut 17 hingga 19. *Shading* sendiri sangat berperan penting dalam animasi agar hasil gambar tidak terkesan flat dan biasa. Maka dari itu penulis melihat sebuah *shading* sangat dibutuhkan dalam animasi *Negeri Kasih* tersebut untuk memvisualisasikan adegan agar lebih menarik.

**Kata Kunci :** Film Animasi, Animasi 2D, Shading dalam Animasi

## ABSTRACT

*Animation has now become one of the popular media as a medium for delivering messages, be it entertainment or education. In the field of animation, there are several different techniques, one of which is making 2D animation using frame by frame techniques. MSV Studio has just worked on an animated film entitled “Negeri Kasih” in collaboration with a Singapore-based company, and the animation production is divided into several stages, one of which is the coloring and shading process.*

*This study will discuss about the shading process and this a small part of the entire animation project "Negeri Kasih". This animation tells about a traveler who has a special skill, namely being able to see someone's death with a sign of the arrival of a mythological creature who comes to take the soul of a person who is about to die.*

*Making the animation will discuss shading techniques for scenes 02 cut 17 to 19. Shading itself plays an important role in animation so that the resulting image does not seem flat and ordinary. Therefore, the author sees that a shading is needed in the animation of the Land of Love to visualize the scene to make it more interesting.*

**Keywords :** *Animated Film, 2D Animation, Shading in Animation*