

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN
BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “*BINDING
WARMTH*” MENGGUNAKAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI



disusun oleh

I Dewa Gede William Sedana Putra

18.60.0029

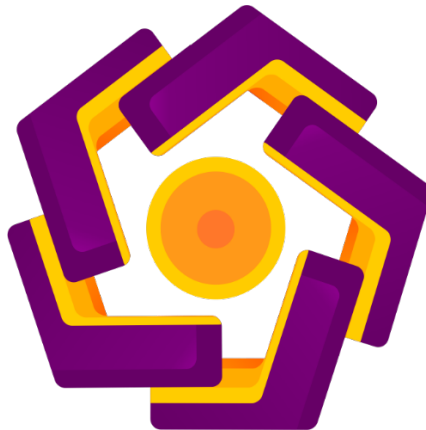
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN
BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “BINDING
WARMTH” MENGGUNAKAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

I Dewa Gede William Sedana Putra

18.60.0029

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

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “*BINDING WARMTH*” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING

yang disusun dan diajukan oleh
I Dewa Gede William Sedana Putra
18.60.0029

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN
SKRIPSI
DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN
BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “*BINDING*
***WARMTH*” MENGGUNAKAN TEKNIK**
DIGITAL PAINTING

yang disusun dan diajukan oleh

I Dewa Gede William Sedana Putra

18.60.0029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

M. Fairul Filza, S.Kom, M.kom
NIK. 190302332

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Nama mahasiswa : I Dewa Gede William Sedana Putra
NIM : 18.60.0029

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN
BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “BINDING
WARMTH” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Januari 2023
Yang Menyatakan,



I Dewa Gede William Sedana Putra

MOTTO

“If it’s not worth it, don’t do it.”

(Felix Arvid Ulf Kjellberg)

“Face any problem with confidence”



PERSEMBAHAN

Om Hyang Widhi Wasa, tuhan yang maha cemerlang, puji syukur penulis sembahkan kepada Mu yang telah memberikan kesehatan dan pengetahuan yang terang sehingga sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “BINDING WARMTH” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING”, dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1.

Dengan segenap rasa bersyukur dan bahagia untuk selesainya skripsi ini, Penulis mempersembahkan rasa dan ucapan terima kasih kepada:

1. Ayah, I Dewa Gede Sedana Yasa yang selalu memberikan motivasi, mendukung saya untuk **menggapai** cita – cita, mengajarkan saya menjadi lebih dewasa, dan **mengajari** saya untuk siap menghadapi masa depan dengan rasa penuh cinta dan kasih sayang untuk kebahagiaan saya sekarang dan masa depan. Dan Ibu, I Diah Sari Dvivyottama yang selalu memberikan saya semangat, membesarkan dan selalu merawat saya, dan sudah memanjakan saya penuh dengan kasih sayang. Dan tidak lupa Adik tercinta, I Dewa Made Geneer Sedana Putra yang berbeda 17 tahun dengan saya.
2. Pasangan yang tercinta, I Putu Kalpika Jayanti yang selalu menemani dan mendukung saya pembuatan skripsi ini dan seterusnya.
3. Sahabat – sahabat, Bisma, Benedicto, Ganes, Gusta, Tanu, Agus Sugianto, Josua, terima kasih hiburan, doa, dan motivasinya.
4. Dosen Pembimbing Pak Ibnu Hadi Purwanto yang membimbing saya dan membantu memberikan masukan dan saran dalam proses hingga tahap menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Penguji Pak Bayu Setiaji, Pak Fairul Filza, dan Pak Ibnu Hadi Purwanto yang menjadi penguji untuk tugas akhir saya.
6. Penguji, Pak Joniartha Siada, Mas Jalu Trangga Laksita, Mas Irul, Mas Dida Karisma, Mas Bambang Gunawan Santoso, Mba Dewi Anggraeni, Kak

Rahma, Kak Candra Krida, Kak Meigi Shafardi, karena sudah mengusi
untuk evaluasi skripsi saya.



KATA PENGANTAR

Om Swastiastu,

Puji Syukur penulis sampaikan untu Om Hyang Widhi Wasa, telah memberikan pengetahuan, Kesehatan, dan kekuatan sehingga penulis mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi yang berjudul “DESAIN DAN IMPLEMENTASI KONSEP KARAKTER DAN BACKGROUND DALAM ANIMASI 2D “BINDING WARMTH” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING”, dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1.

Selama Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan, penulis menyadi penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang membantu memberikan bimbingan dan dukungan penuh. Untuk itu penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fata, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, Selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom dan Bapak M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom selaku dosen penguji yang memberikan penilaian tugas akhir saya.
6. Staf MSV Pictures, Staf ini Dia Studio, Staf Bali Digital Creative Studio, Bapak Bambi Gunawan yang sudah membantu mengisi kuisisioner selama penelitian ini berlangsung.

7. Kedua orang tua, saudara, keluarga, pasangan, dan sahabat – sahabat yang memberikan penulis dukungan dan motivasi.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini penulis tentunya menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan skripsi ini yang masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan agar dapat saran maupun kritik yang dapat membangun. Namun penulis tetap berharap skripsi ini agar berguna untuk para pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2023


I Dewa Gede William Sedana Putra
18.60.0029

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 17 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 17 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 18 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 18 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 18 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 18 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data..... | 18 |
| 1.5.2 Metode Studi Pustaka (Library)..... | 19 |
| 1.5.3 Metode Observasi (Observation)..... | 19 |
| 1.5.4 Metode Perancangan..... | 19 |
| 1.5.5 Metode Implementasi..... | 19 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 19 |
| 1.6.1 BAB I PENDAHULUAN..... | 19 |
| 1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI..... | 19 |
| 1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 19 |
| 1.6.4 BAB IV PEMBAHASAN..... | 20 |
| 1.6.5 BAB V PENUTUP..... | 20 |
| 1.6.6 DAFTAR PUSTAKA..... | 20 |
| 1.6.7 LAMPIRAN..... | 20 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 21 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 21 |
| 2.2 Concept Art | 22 |
| 2.2.1 Pengertian <i>Concept Art</i> | 22 |
| 2.2.2 Jenis <i>Concept Art</i> | 23 |
| 2.2.3 Pipeline <i>Concept Art</i> | 24 |
| 2.3 Digital Painting | 25 |
| 2.4 Clip Studio Paint | 25 |
| BAB III ANALISIS | 29 |
| 3.1 Gambaran Umum..... | 29 |
| 3.2 Analisis..... | 30 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 30 |
| 3.2.2 Analisis Kebutuhan Non – Fungsional..... | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3 Tahap <i>Pra-Production</i> | 31 |
| 3.3.1 Script Animasi Binding Warmth | 31 |
| 3.3.2 Deskripsi Karakter Animasi <i>Binding Warmth</i> | 34 |
| 3.3.3 Briefing | 35 |
| 3.3.4 Thumbnailing | 47 |
| 3.4 Tahap <i>Production</i> | 47 |
| 3.4.1 Sketching | 52 |
| 3.4.2 <i>Color Test</i> | 57 |
| 3.5 Tahap <i>Post-Production</i> | 62 |
| 3.5.1 <i>Final Design</i> | 62 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 47 |
| 4.1 Evaluasi | 67 |
| 4.2 Pembahasan | 67 |
| 4.2.1 Testing | 67 |
| 4.3 Hasil Pengujian dan Pembahasan | 72 |
| BAB V PENUTUP | 73 |
| 5.1 Kesimpulan | 73 |
| 5.2 Saran | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA | 74 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|--|----|
| Gambar 3. 1 | Briefing Agus - Face | 36 |
| Gambar 3. 2 | Briefing Agus - Hair | 37 |
| Gambar 3. 3 | Briefing Agus - Hoodie | 37 |
| Gambar 3. 4 | Briefing Agus - Outer | 38 |
| Gambar 3. 5 | Briefing Agus - Pants..... | 38 |
| Gambar 3. 6 | Briefing Agus – Sandals | 39 |
| Gambar 3. 7 | Briefing Jhen - Face | 39 |
| Gambar 3. 8 | Briefing Jhen - Hair | 40 |
| Gambar 3. 9 | Briefing Jhen - Glasses | 40 |
| Gambar 3. 10 | Briefing Jhen – Sweater..... | 41 |
| Gambar 3. 11 | Briefing Jhen - Skirt | 41 |
| Gambar 3. 12 | Briefing Jhen – Face..... | 42 |
| Gambar 3. 13 | Briefing Benedicta - Face..... | 43 |
| Gambar 3. 14 | Briefing Benedicta - Hair | 43 |
| Gambar 3. 15 | Briefing Benedicta - Shirt | 44 |
| Gambar 3. 16 | Briefing Benedicta - Pants | 44 |
| Gambar 3. 17 | Briefing Benedicta - Shoes | 45 |
| Gambar 3. 18 | Briefing Taman - Taman | 45 |
| Gambar 3. 19 | Briefing Taman - Kursi | 46 |
| Gambar 3. 20 | Briefing Rumah Sakit - Ruang Pasien..... | 46 |
| Gambar 3. 22 | Thumbnailing Agus - Face | 47 |
| Gambar 3. 23 | Thumbnailing Agus - Full Body | 48 |
| Gambar 3. 24 | Thumbnailing Jhen – Face | 48 |
| Gambar 3. 25 | Thumbnailing Jhen - Full Body | 49 |
| Gambar 3. 26 | Thumbnailing Benedicta - Face | 50 |
| Gambar 3. 27 | Thumbnailing Benedicta - Full Body..... | 50 |
| Gambar 3. 28 | Thumbnailing Taman..... | 51 |
| Gambar 3. 29 | Thumbnailing Ruang Pasien | 51 |
| Gambar 3. 30 | Sketching Karakter Agus - 1..... | 52 |
| Gambar 3. 31 | Sketching Karakter Agus - 2..... | 53 |
| Gambar 3. 32 | Sketching Karakter Jhen - 1..... | 54 |
| Gambar 3. 33 | Sketching Karakter Jhen - 2 | 54 |
| Gambar 3. 34 | Sketching Karakter Benedicta - 1 | 55 |
| Gambar 3. 35 | Sketching Karakter Benedicta - 2 | 56 |
| Gambar 3. 36 | Sketching Background Taman | 57 |
| Gambar 3. 37 | Sketching Background Ruang Pasien..... | 57 |
| Gambar 3. 38 | Color Test Karakter Agus | 59 |
| Gambar 3. 39 | Color Test Karakter Jhen | 60 |
| Gambar 3. 40 | Color Test Karakter Benedicta..... | 61 |
| Gambar 3. 41 | Color Test Background Taman | 62 |
| Gambar 3. 42 | Color Test Background Ruang Pasien..... | 62 |
| Gambar 3. 43 | Final Design Karakter Agus..... | 63 |

Gambar 3. 44 Final Design Karakter Jhen63
Gambar 3. 45 Final Design Karakter Benedicta.....64
Gambar 3. 46 Final Design Background Taman65
Gambar 3. 47 Final Design Background Ruang Pasien.....66



DAFTAR TABEL



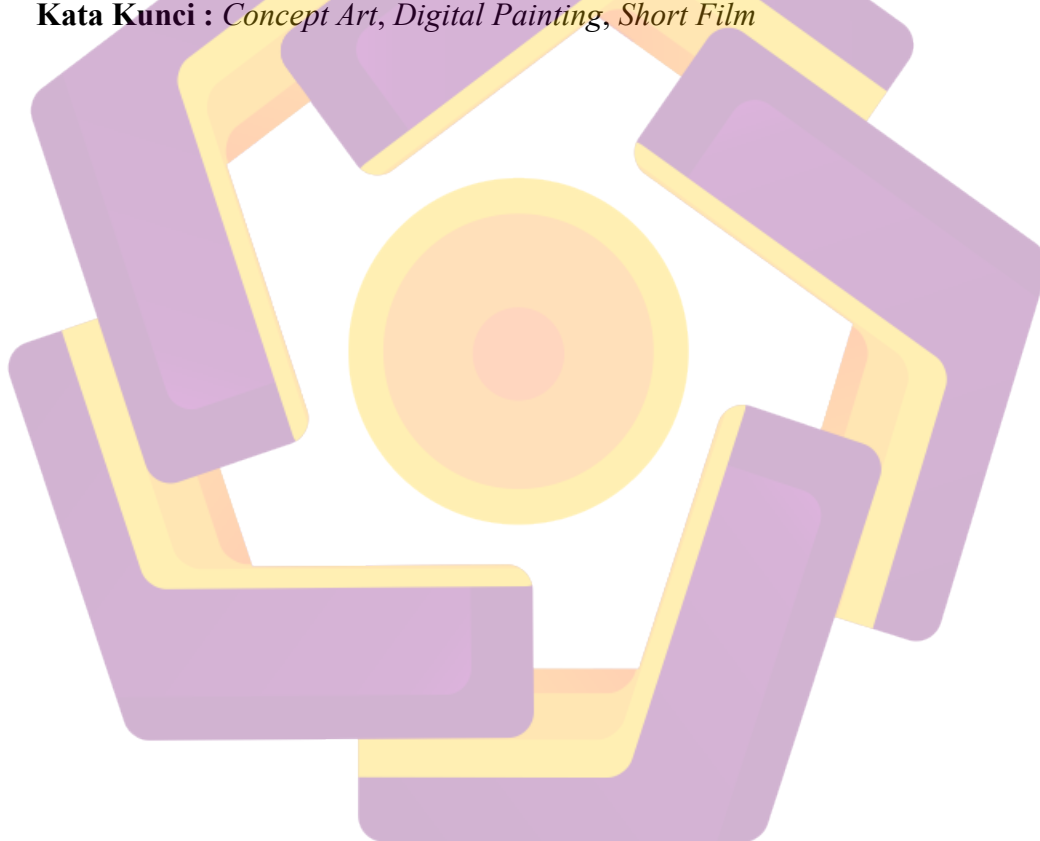
INTISARI

Concept art adalah cara untuk menentukan tampilan keseluruhan film dan dapat menjadi elemen penting untuk mengkomunikasikan ide kepada klien atau komisaris. Ini menyampaikan ide film melalui media yang digunakan, palet warna yang dipilih, dan suasana hati yang ditimbulkan.

Dalam merancang animasi “*Binding Warmth*” penulis memilih untuk membuat *concept art* dengan teknik *digital painting*. *digital painting* adalah media kreatif modern yang berkembang pesat dan digunakan di banyak industri dan oleh begitu banyak individu, penghobi, dan profesional.

Penulis telah menganalisis konsep seni dengan animasi yang akan dibuat. Setelah animasi selesai dibuat akan diuji kelayakan ide dan ketepatan konsep dengan animasi yang telah dibuat.

Kata Kunci : *Concept Art, Digital Painting, Short Film*



ABSTRACT

Concept art is a way of defining the overall look of the film and can be a crucial element of communicating the idea to a client or commissioner. It conveys the idea of the film through the medium used, color palette chosen and mood evoked. In designing the animation "Binding warmth" the author chose to create concept art with digital painting techniques.

Digital painting is a modern, creative medium that is growing rapidly and is being used in so many industries and by so many individuals, hobbylists and professionals alike.

The author has analyzed the concept of art with the animation that will be made. After the animation is complete, the feasibility of the idea and the accuracy of the concept with the animation that has been made will be tested.

Keyword : Concept Art, Digital Painting, Short Film

