

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND DI DALAM
GOA PADA FILM ANIMASI 2D “LE DUEL MORTEL”**

**SKRIPSI NON REGULER
ENTREPRENEURSHIP ARTIST**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

BURHAN ATHOILLAH

18.60.0025

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND DI DALAM
GOA PADA FILM ANIMASI 2D “LE DUEL MORTEL”**

**SKRIPSI NON REGULER
ENTREPRENEURSHIP ARTIST**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

BURHAN ATHOILLAH

18.60.0025

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND DI DALAM
GOA PADA FILM ANIMASI 2D “LE DUEL MORTEL”**

yang disusun dan diajukan oleh

Burhan Athoillah

18.60.0025

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND DI DALAM
GOA PADA FILM ANIMASI 2D “LE DUEL MORTEL”

yang disusun dan diajukan oleh

Burhan Athoillah

18.60.0025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Burhan Athoillah
NIM : 18.60.0025

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Background di dalam Goa Pada Film Animasi 2D “Le Duel Mortel”

Dosen Pembimbing : Agus 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, 28 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Burhan Athoillah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND DI DALAM GOA PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orangtua saya yang selalu mendukung saya dalam proses perkuliahan.
2. Kakak saya Aliv Pandu dan mbak Awis yang selalu memberikan masukan dan segala macam dukungan dari saya kuliah hingga selesainya penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing Program Puntadewa yang diselenggarakan oleh Prodi TI dan MSV Studio.
6. Bapak Rafi Kurnia Rachbini selaku pembimbing Program Puntadewa konsentrasi Animasi 2D.
7. Ika Wahyuningtyas yang selalu menemani dan memberikan banyak bantuan kepada saya dalam penulisan skripsi.
8. Teman-teman program puntadewa yang saling mendukung dalam perjuangan.

9. Seluruh teman-teman kelas BCIT Angkatan 18 yang telah memberikan banyak pengalaman selama menjalani perkuliahan di AMIKOM.
10. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kesempurnaan dari skripsi ini.

Yogyakarta, 28 Desember 2023

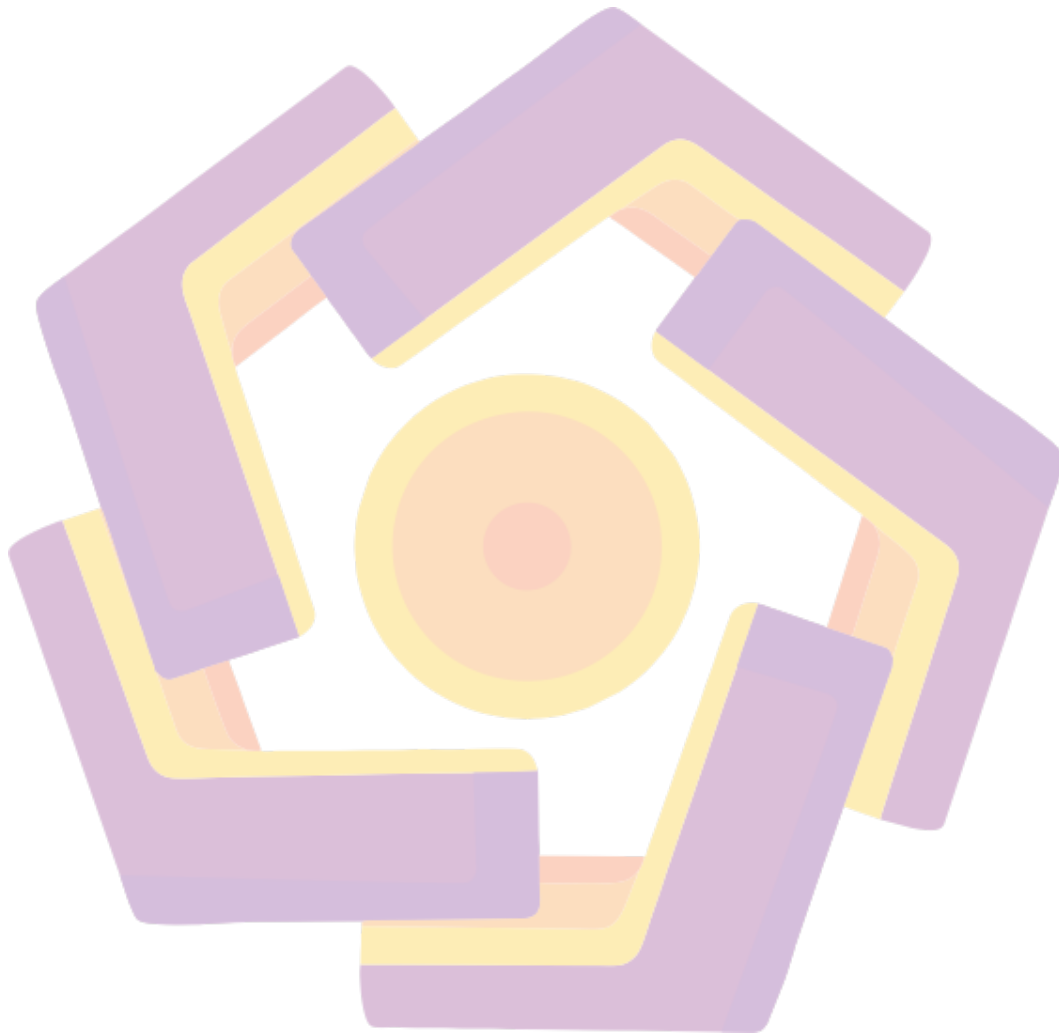


Burhan Athoillah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Landasan Teori	3
2.2 Pengumpulan Data.....	4
2.3 Observasi	4
2.3.1 Grand Canyon.....	4
2.3.2 Goa Pindul	5
2.4 Analisa Kebutuhan.....	5
2.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	5
2.3.2 Analisa Kebutuhan Nonfungsional	6
2.5 Aspek Produksi	6
2.5.1 Aspek Kreatif	6
2.5.2 Aspek Teknis	7
2.6 Pra Produksi.....	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1 Tahapan Produksi	9
3.1.1 <i>Breakdown</i> Naskah	9
3.1.2 Sketsa	10
3.1.3 <i>Clean Up</i>	12
3.1.1 Grayscale	13
3.1.4 <i>Coloring</i>	14

3.2 Evaluasi.....	16
BAB IV PENUTUP	18
4.1 Kesimpulan	18
4.2 Saran	18
REFERENSI	19
LAMPIRAN.....	20



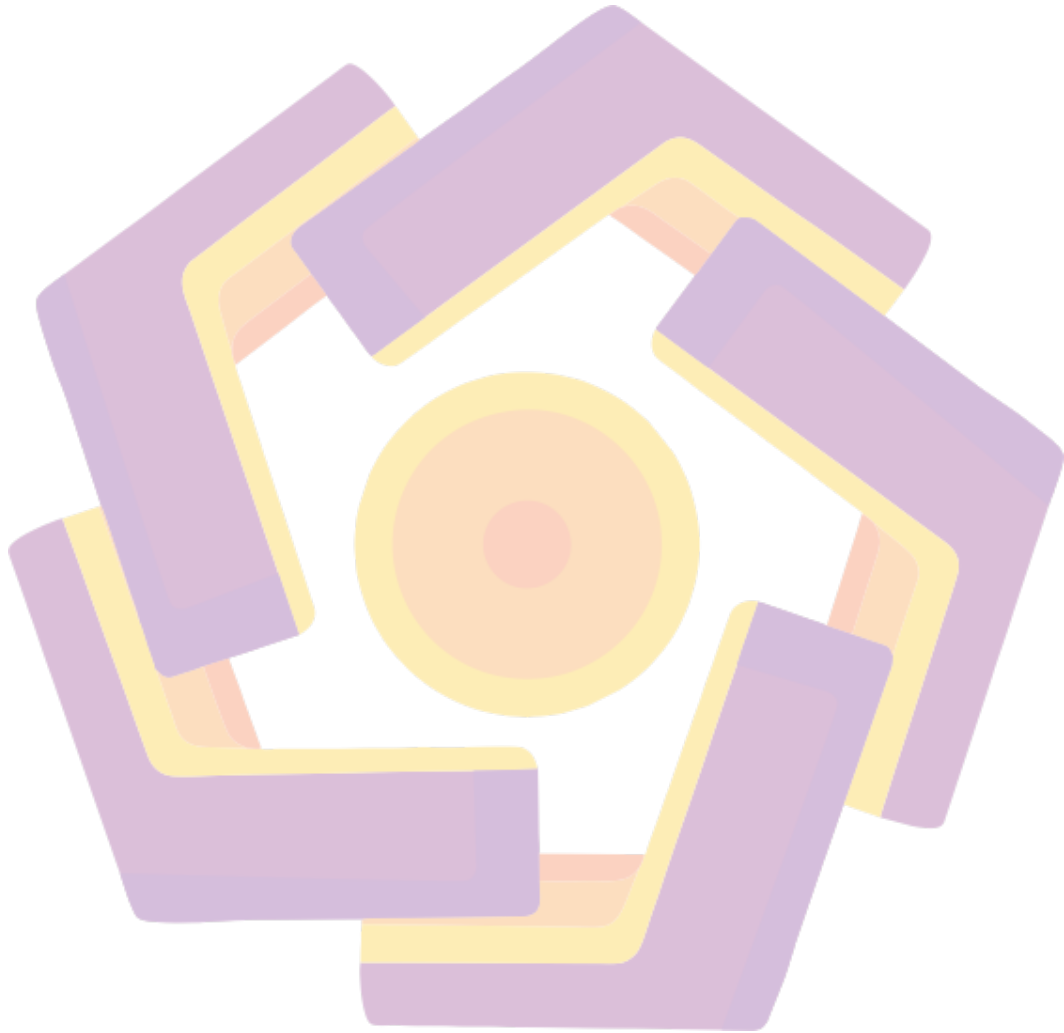
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grand Canyon	4
Gambar 2. 2 Goa Pindul.....	5
Gambar 3. 1 Referensi adegan untuk penggambaran visual mulut goa low angle ..	9
Gambar 3. 2 Referensi adegan bagian ruang di dalam goa.....	10
Gambar 3. 3 Referensi adegan bagian mulut goa <i>eye level angle</i>	10
<i>Gambar 3. 4 Brush Tools</i>	11
Gambar 3. 5 <i>Sketsa Background low angle</i>	11
<i>Gambar 3. 6 Sketsa Background Ruang dalam Goa</i>	12
<i>Gambar 3. 7 Sketsa Background mulut goa eye level engle</i>	12
<i>Gambar 3. 8 Eraser dan Lasso Tools</i>	13
<i>Gambar 3. 9 Penerapan Grayscale Background mulut goa eye level engle</i>	13
<i>Gambar 3. 10 Coloring Background Low Angle</i>	14
<i>Gambar 3. 11 contoh penerapan detail tekstur goa</i>	15
<i>Gambar 3. 12 Background Ruang dalam Goa</i>	15
<i>Gambar 3. 13 Tools Opacity</i>	16



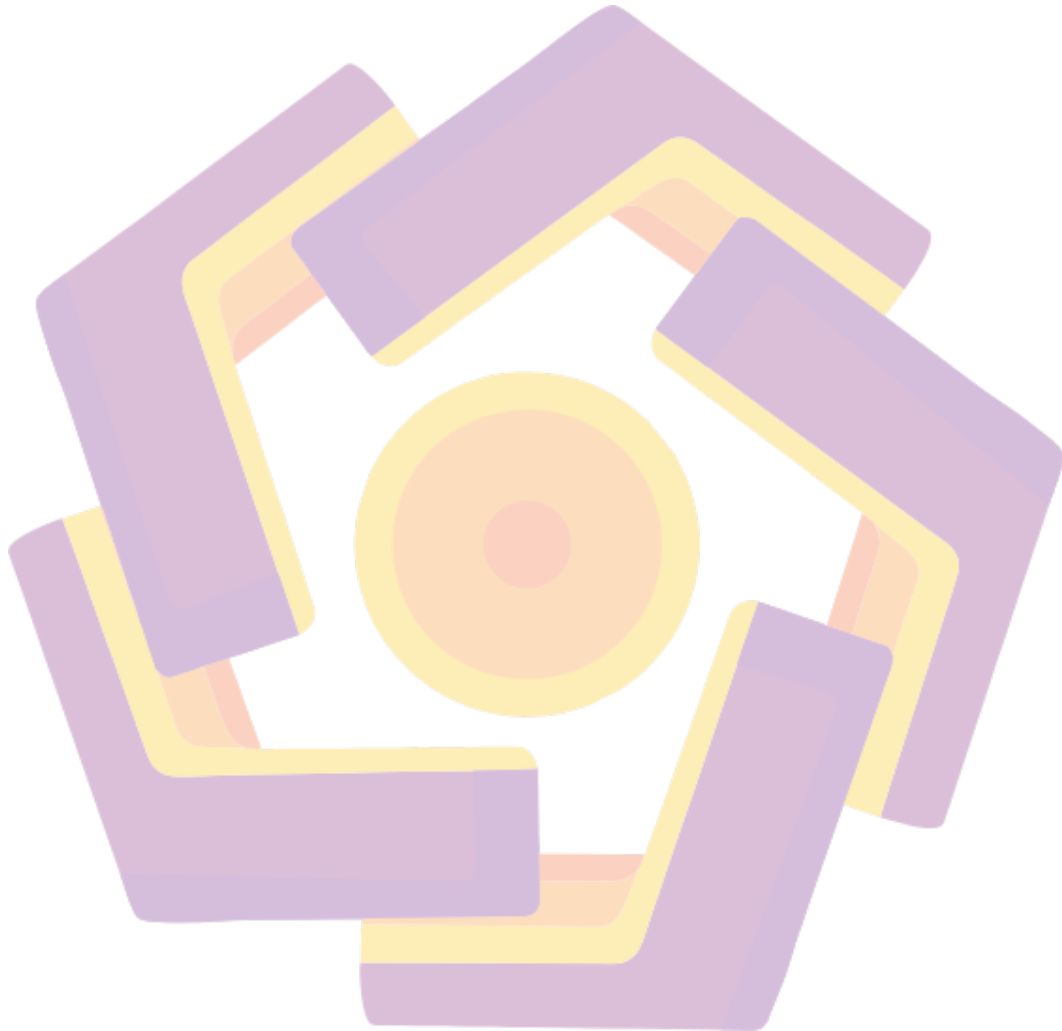
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Evaluasi dari Ahli.....	16
Tabel 3. 2 Presentase Nilai.....	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Storyboard Animasi Le Duel Mortel Scene Di dalam Goa.....	20
Lampiran 2 Kegiatan Program Puntadewa	23
Lampiran 3 CV Dari Para Ahli	24
Lampiran 4 Bukti Penilaian Dari Para Ahli.....	26



INTISARI

Perancangan background di dalam goa untuk animasi 2D *Le Duel Mortel* merupakan upaya untuk menggambarkan ide visual berdasarkan skenario atau naskah. Dalam sebuah film animasi, background menjadi salah satu elemen penting. Maka dari itu, background perlu memperhatikan latar tempat, waktu, dan suasana yang sesuai dengan cerita. Dalam penelitian ini digunakan teori perspektif untuk bisa menggambarkan ilusi ruang pada background, teori pencahayaan dan warna untuk menggambarkan latar suasana.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui observasi, dan penilaian yang akan diberikan kepada beberapa orang yang memiliki pemahaman tentang background animasi. Analisis yang digunakan adalah kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Metode perancangan menerapkan pra produksi dan produksi.

Kata kunci: *Le Duel Mortel, background, animasi, 2D*

ABSTRACT

Designing backgrounds inside a cave for the 2D animation "Le Duel Mortel" is an effort to illustrate visual ideas based on the scenario or script. In an animated film, the background is one of the crucial elements. Therefore, the background needs to consider the setting, time, and atmosphere that align with the story. In this research, the perspective theory is employed to depict the illusion of space in the background, and lighting and color theories are utilized to portray the atmosphere.

The method employed is a qualitative method involving data collection through observation and assessments provided to individuals with an understanding of animation backgrounds. The analysis utilized includes both functional and non-functional requirements. The design method implements pre-production and production stages.

Keyword: *Le Duel Mortel, background, animation, 2D*