

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *BACKGROUND* TEBING
GRAND CANYON GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D *LE
DUEL MORTEL***

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

REZA FEBRIANSYAH WIBOWO

18.82.0499

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *BACKGROUND* TEBING
GRAND CANYON GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D *LE
DUEL MORTEL***

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

REZA FEBRIANSYAH WIBOWO

18.82.0499

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *BACKGROUND* TEBING *GRAND CANYON* GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL*

yang disusun dan diajukan oleh

Reza Febriansyah Wibowo

18.82.0499

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *BACKGROUND* TEBING *GRAND CANYON* GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL*

yang disusun dan diajukan oleh

Reza Febriansyah Wibowo

18.82.0499

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Reza Febriansyah Wibowo
NIM : 18,82,0499

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *BACKGROUND* TEBING *GRAND CANYON* GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL*

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, 27 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Reza Febriansyah Wibowo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKGROUND TEBING GRAND CANYON GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku penyelenggara magang dalam program Puntadewa.
6. Bapak Rafi Kurnia Rachbini S.Kom selaku pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Background Animasi 2D program Puntadewa.
7. Teman–teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

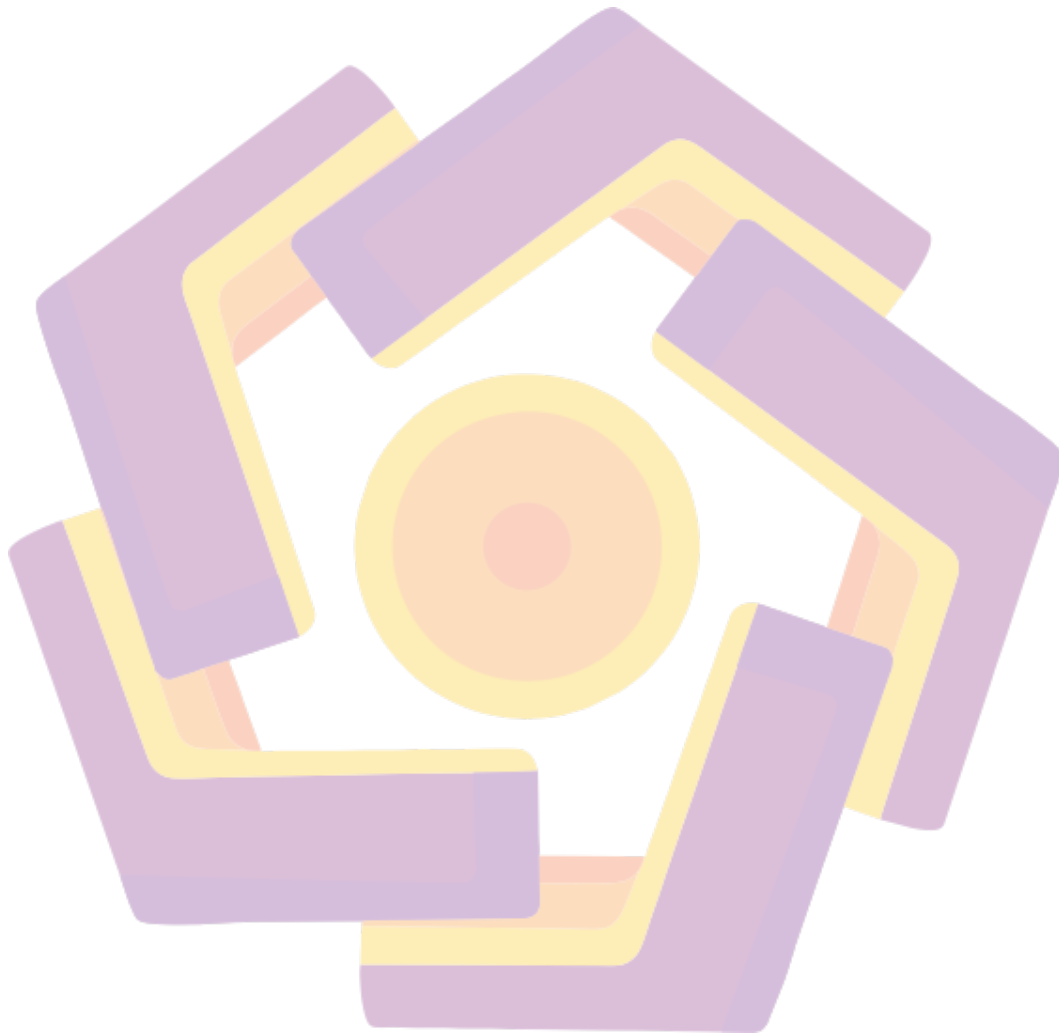
Yogyakarta, 27 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

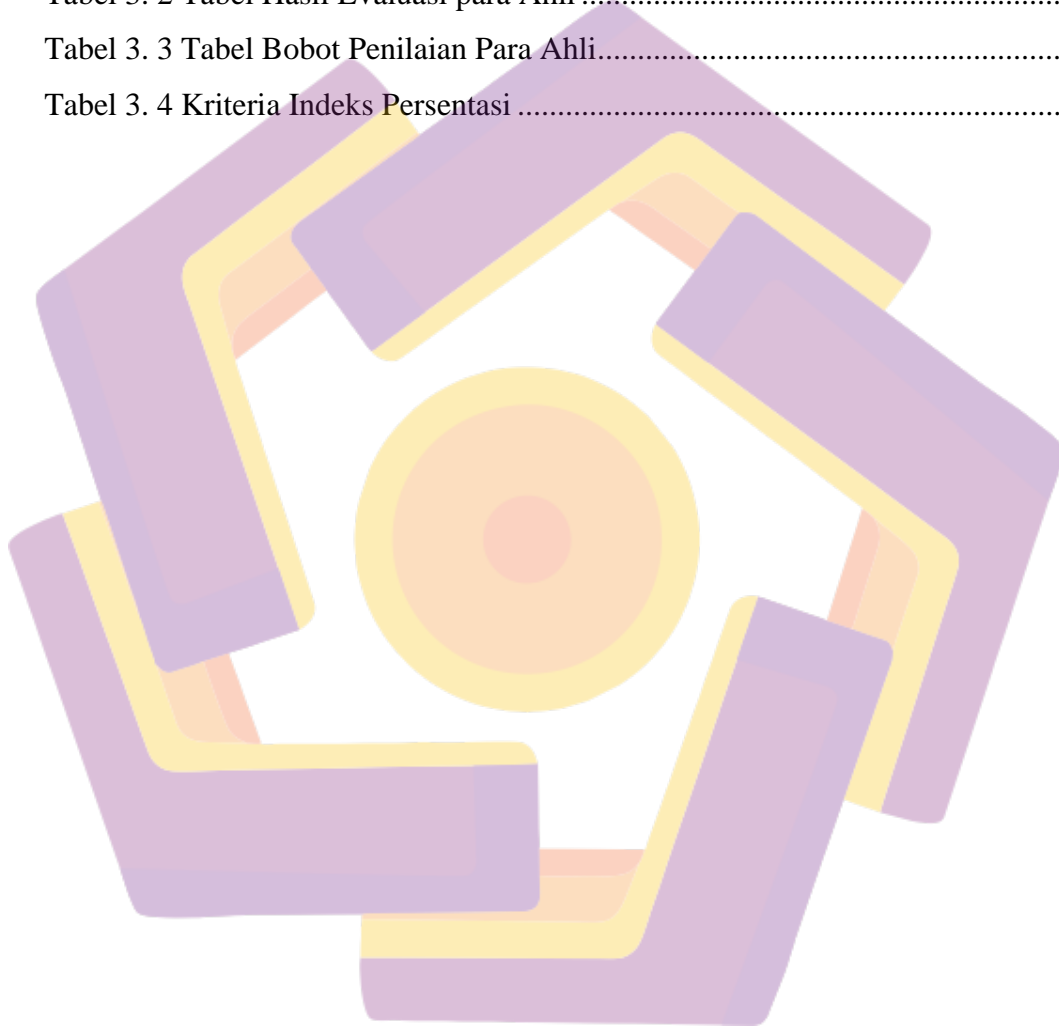
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN <i>BACKGROUND</i> TEBING <i>GRAND CANYON</i> GURUN PASIR PADA FILM ANIMASI 2D <i>LE DUEL MORTEL</i>	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 <i>Digital Painting</i>	3
2.2 <i>Background</i>	3
2.3 <i>Overlay and Underlay</i>	3
2.4 <i>Perspective</i>	3
2.5 Komposisi	4
2.6 Warna.....	4
2.7 Pencahayaan.....	5
2.8 <i>Blending Mode</i>	5
2.9 Pengumpulan Data.....	7
2.10 Analisa Kebutuhan Sistem.....	11
2.11 Aspek Produksi	13
2.12 Proses Pembuatan Animasi.....	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	19

3.1 Tahapan Produksi	19
3.2 Evaluasi.....	39
BAB IV PENUTUP	45
REFERENSI	47
LAMPIRAN.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perangkat Keras	12
Tabel 2. 2 Perangkat Lunak	13
Tabel 3. 1 Alpha Testing Kebutuhan Fungsional	40
Tabel 3. 2 Tabel Hasil Evaluasi para Ahli	42
Tabel 3. 3 Tabel Bobot Penilaian Para Ahli.....	43
Tabel 3. 4 Kriteria Indeks Persentasi	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sketsa Tebing <i>Grand Canyon Two Point Perspective</i>	21
Gambar 3. 2 implementasi <i>blending mode multiply</i>	22
Gambar 3. 3 Implementasi <i>blending mode multiply</i>	22
Gambar 3. 4 Implementasi <i>hard shadow</i>	23
Gambar 3. 5 Implementasi <i>Layer Bending Mode Overlay</i>	24
Gambar 3. 6 Implementasi <i>layer blending mode Screen</i>	24
Gambar 3. 7 Tahap <i>detailing background</i>	25
Gambar 3. 8 Penerapan <i>effect stylize find edges</i>	26
Gambar 3. 9 Penggunaan Polygon tools 1	27
Gambar 3. 10 Penggunaan Polygon tools 2	27
Gambar 3. 11 <i>blending mode multiply, rocky texture custom brush</i> dan fitur <i>clipping mask 1</i>	28
Gambar 3. 12 <i>blending mode multiply, rocky texture custom brush</i> dan fitur <i>clipping mask 2</i>	28
Gambar 3. 13 Implementasi <i>Soft Shadow 1</i>	29
Gambar 3. 14 Implementasi <i>Soft Shadow 2</i>	29
Gambar 3. 15 Implementasi <i>Adjustment layer Color Balance</i>	30
Gambar 3. 16 Implementasi <i>Adjustment layer Brightness</i>	30
Gambar 3. 17 <i>Hard Shadow</i> Menggunakan <i>Blending Mode Multiply 1</i>	31
Gambar 3. 18 <i>Hard Shadow</i> Menggunakan <i>Blending Mode Multiply 2</i>	31
Gambar 3. 19 Implementasi <i>Blending Mode Overlay</i> dan <i>Screen 1</i>	32
Gambar 3. 20 Implementasi <i>Blending Mode Overlay</i> dan <i>Screen 2</i>	32
Gambar 3. 21 <i>Filter Stylize Find Edges</i> pada <i>Background 1</i>	33
Gambar 3. 22 <i>Filter Stylize Find Edges</i> pada <i>Background 1</i>	33
Gambar 3. 23 Tampilan <i>Background</i> Setelah <i>Filter</i> menjadi <i>Blending Mode</i> <i>Multiply 1</i>	34
Gambar 3. 24 Tampilan <i>Background</i> Setelah <i>Filter</i> menjadi <i>Blending Mode</i> <i>Multiply 2</i>	34
Gambar 3. 25 Pembentukan bentuk dasar pohon	35
Gambar 3. 26 Pemberian <i>Shadow</i> pada Bagian Bawah <i>Foliage</i>	36

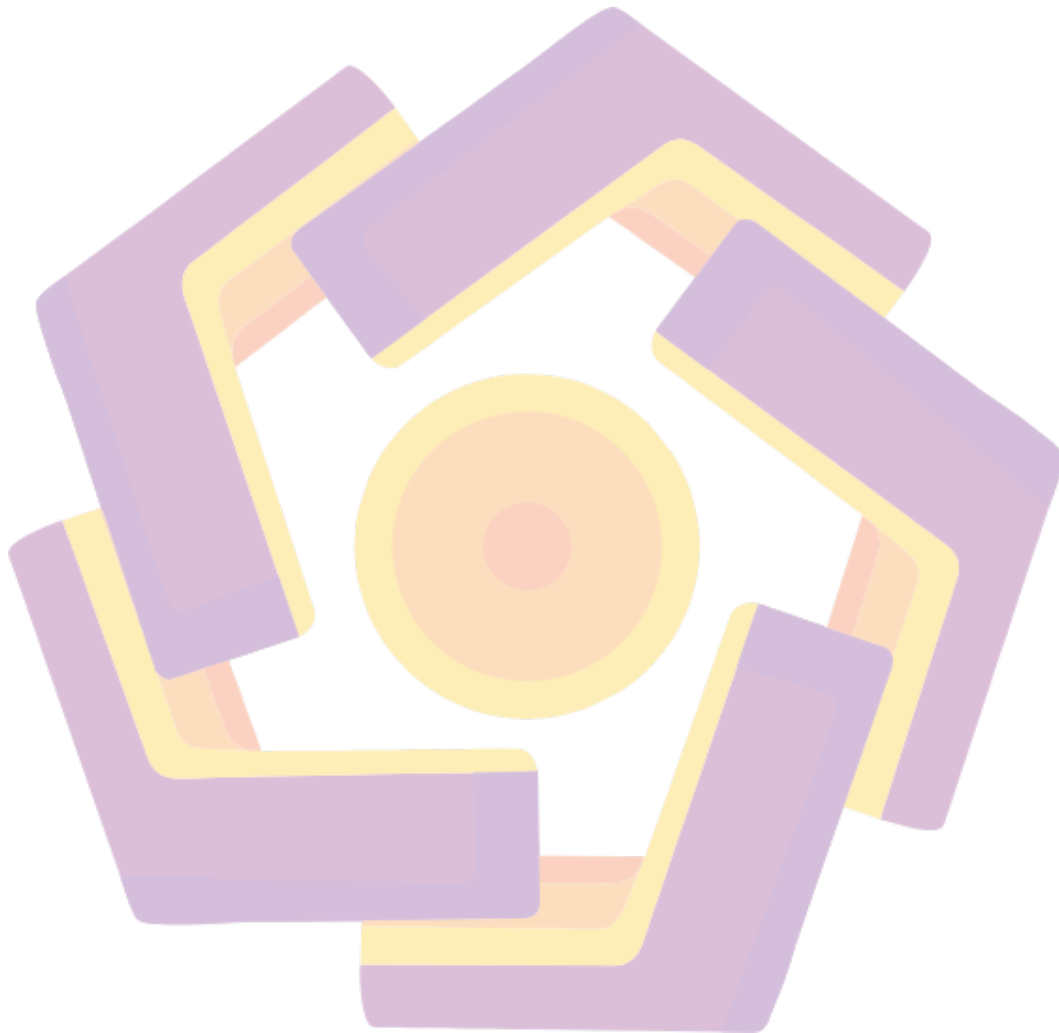
Gambar 3. 27 Pemberian *Highlight* menggunakan *Blending Mode Screen*37

Gambar 3. 28 Hasil Penyatuan *Asset Background*.....37

Gambar 3. 29 Langit dan Bentuk Awan38

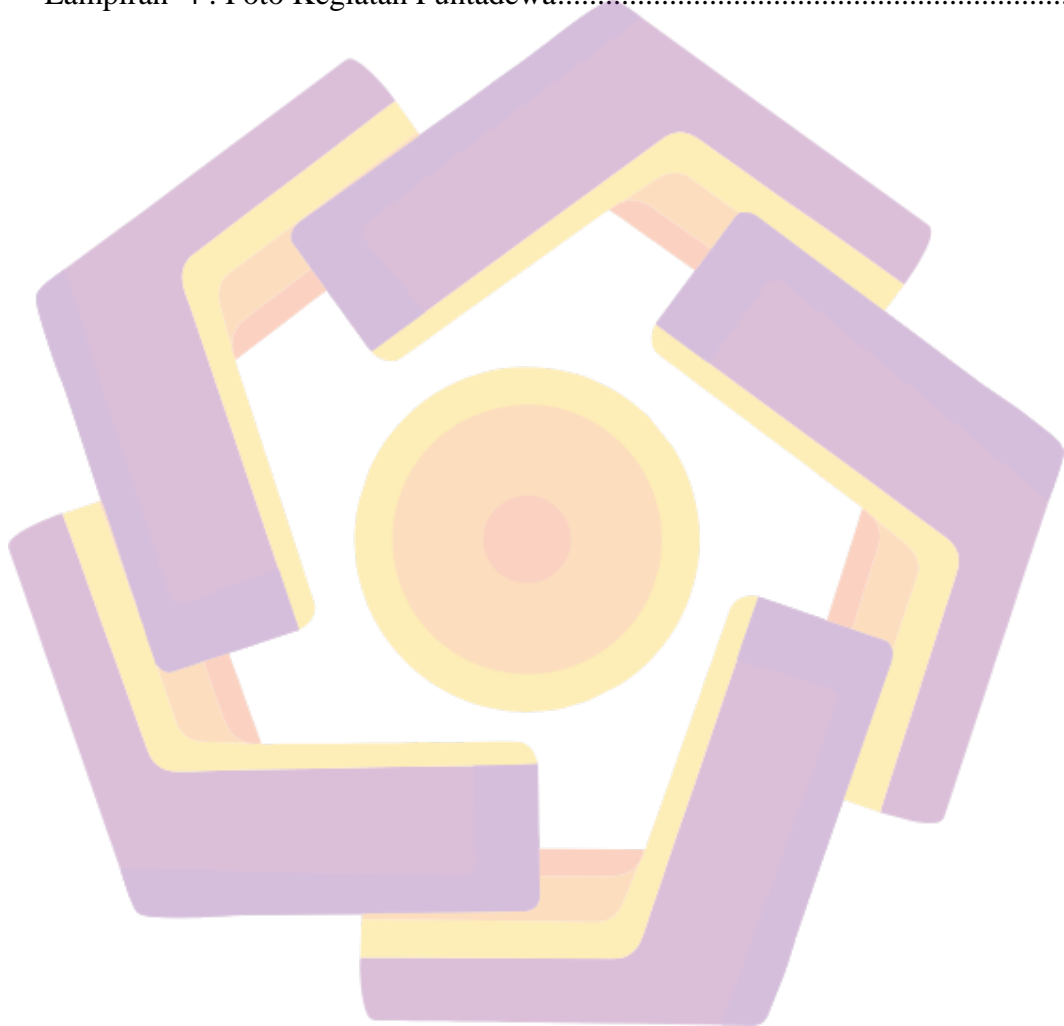
Gambar 3. 30 Hasil Penyatuan *Asset* dengan *Background Grand Canyon 1*39

Gambar 3. 31 Hasil Penyatuan *Asset* dengan *Background Grand Canyon 2*39



DAFTAR LAMPIRAN

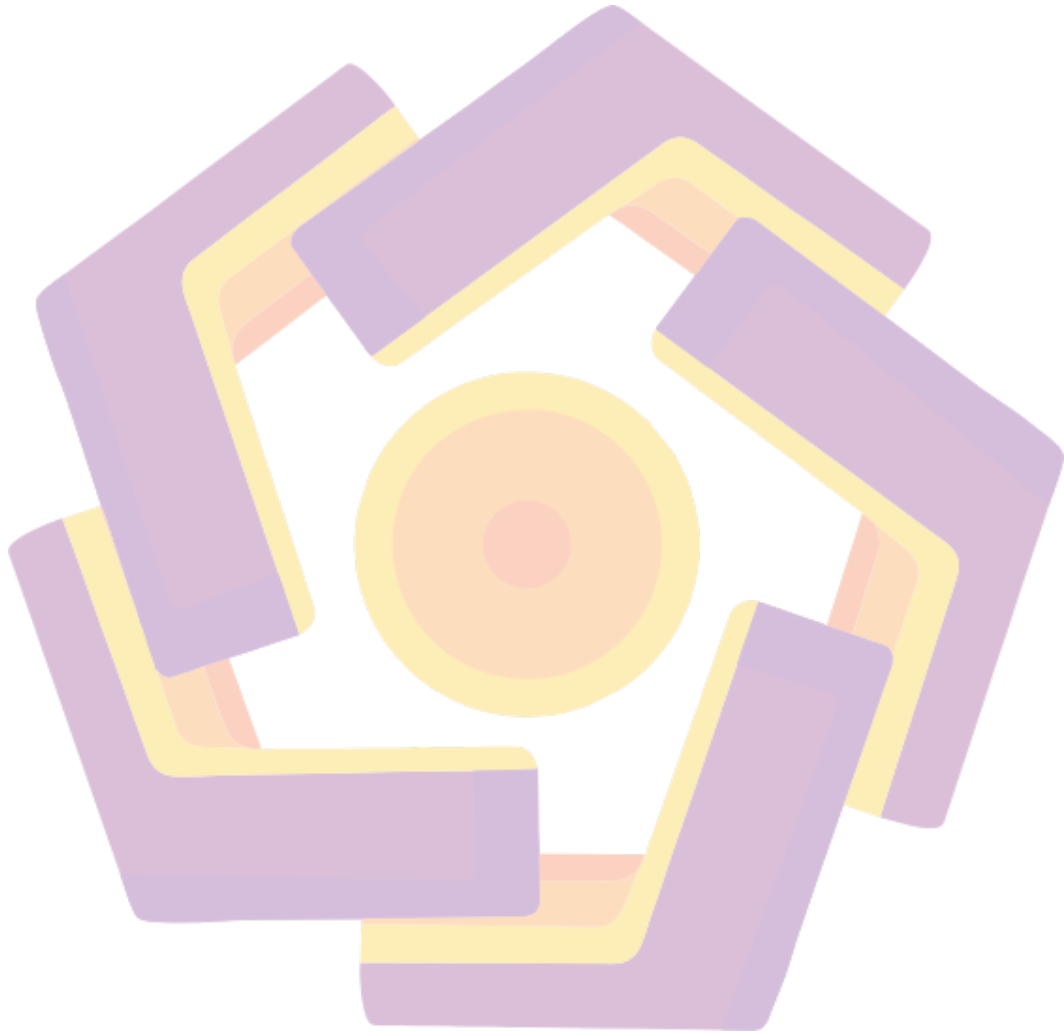
Lampiran 1 : <i>Storyboard</i> Animasi 2D <i>Le Duel Mortel Scene 1-7</i>	48
Lampiran 2 : Curriculum Vitae para Ahli 2D	59
Lampiran 3 : Hasil Evaluasi Ahli 3D.....	62
Lampiran 4 : Foto Kegiatan Puntadewa.....	64



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

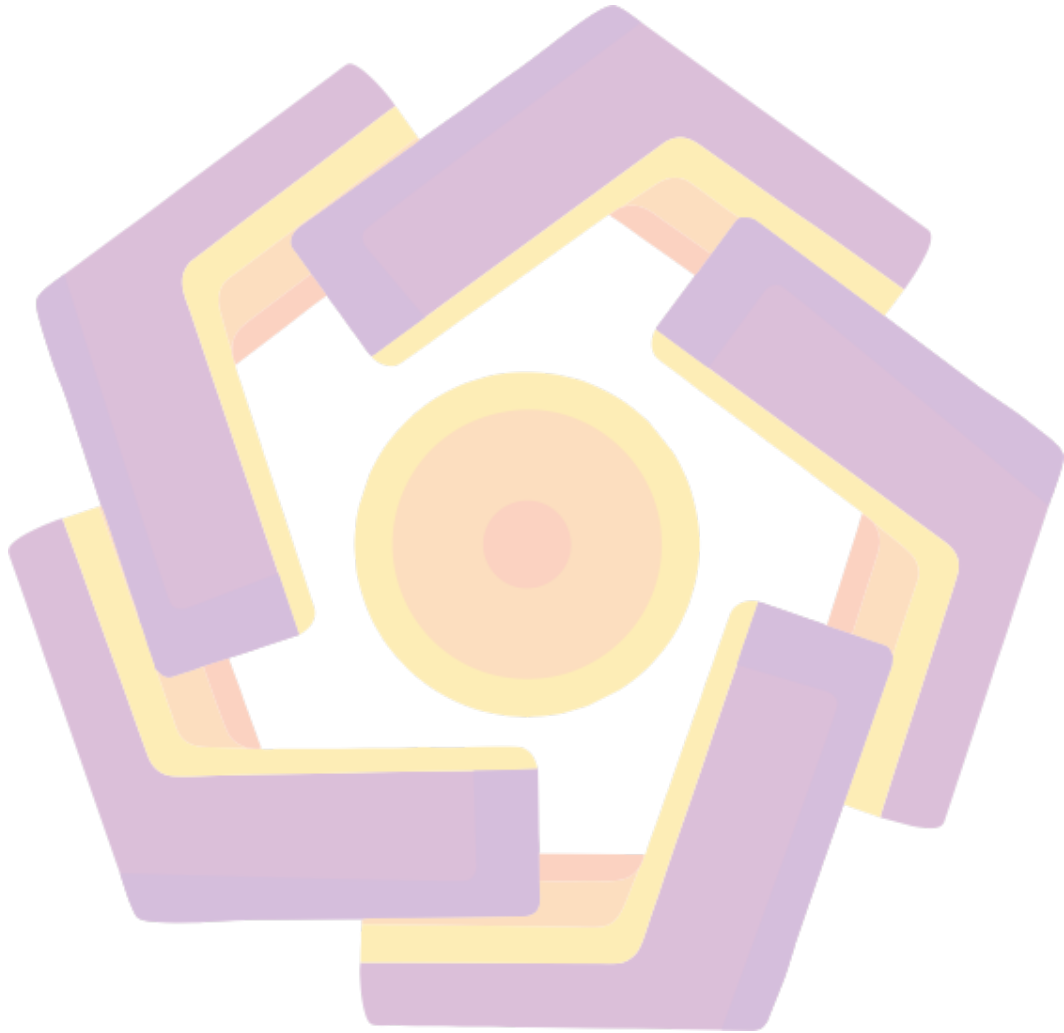
HDTV *High-definition television*

RGB *Red, Green, Blue*



DAFTAR ISTILAH

- Layer* Lembaran kaca transparan tempat melukis gambar.
- Grayscale* juga dikenal sebagai mode warna hitam dan putih, terdiri dari dua warna: hitam dan putih



INTISARI

Animasi Berjudul “*Le Duel Mortel*” merupakan sebuah animasi 2 Dimensi yang berlatar *background* pada sebuah *Grand Canyon* di Gurun pasir, untuk memberikan kesan *visual* yang memadai diperlukannya *background* yang sesuai. *Background* merupakan salah satu elemen yang penting dalam animasi untuk mendukung sebuah cerita. Dalam bukunya *Animation Background Layout*, Mike S. Fowler (2002) menjelaskan bahwa *background* merupakan tempat atau lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain. Digunakan teori perspektif untuk menggambarkan lingkungan yang memiliki ilusi ruang. Teori komposisi untuk menyusun tata letak elemen elemen pada *background* agar posisi antara karakter dan *background* nyaman dilihat, teori warna dan pencahayaan untuk menggambarkan pencahayaan dan menyampaikan suasana. .

Teknik yang digunakan adalah teknik *Digital painting* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Hasil dari perancangan dan pembuatan ini berbentuk *background* animasi yang memperlihatkan visual berbentuk bebatuan *Grand Canyon* padang pasir yang akan di implementasikan pada animasi 2 dimensi *Le Duel Mortel*.

Kata kunci: *Background, Animasi 2D, Digital Painting, Photoshop*

ABSTRACT

The animation entitled "Le Duel Mortel" is a 2-dimensional animation set in a Grand Canyon in the desert. To provide an adequate visual impression, an appropriate background is needed. Background is an important element in animation to support a story. In his book Animation Background Layout, Mike S. Fowler (2002) explains that the background is a place or environment where characters live, act and interact with other elements. Perspective theory is used to describe environments that have the illusion of space. Composition theory to arrange the layout of elements in the background so that the position between the characters and the background is comfortable to see, color and lighting theory to describe lighting and convey atmosphere.

The technique used in this research is digital painting by using Adobe Photoshop as its software. The results of this design and manufacture are in the form of an animated background that displays visuals in the form of Grand Canyon desert rocks which will be implemented in the 2-dimensional animation "Le Duel Mortel".

Keyword: Background, 2D-Animation, Digital painting, Photoshop