

**PEMBAHASAN CLEAN UP DAN COLORING
PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA
EXHIBITION TI 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ATINA RAHMA PUTRI

19.60.0066

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PEMBAHASAN CLEAN UP DAN COLORING
PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA
EXHIBITION TI 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ATINA RAHMA PUTRI

19.60.0066

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN CLEAN UP DAN COLORING
PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA
EXHIBITION TI 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Atina Rahma Putri

19.60.0066

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN CLEAN UP DAN COLORING
PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA
EXHIBITION TI 2023**

yang disusun dan diajukan oleh
Atina Rahma Putri

19.60.0066

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 19030229

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Haryoko, M.Cs
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 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 : Atina Rahma Putri
NIM : 19.60.0066

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembahasan Clean Up dan Coloring pada Opening Musik Video Acara
Exhibition TI 2023**

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, 19 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Atina Rahma Putri

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis dan Implementasi Teknik Digital Painting dalam Animasi 2D “Pembahasan Clean Up dan Coloring pada Opening Musik Video Acara Exhibition TI 2023”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Denny Sinaga, selaku supervisor 2D animasi.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2023

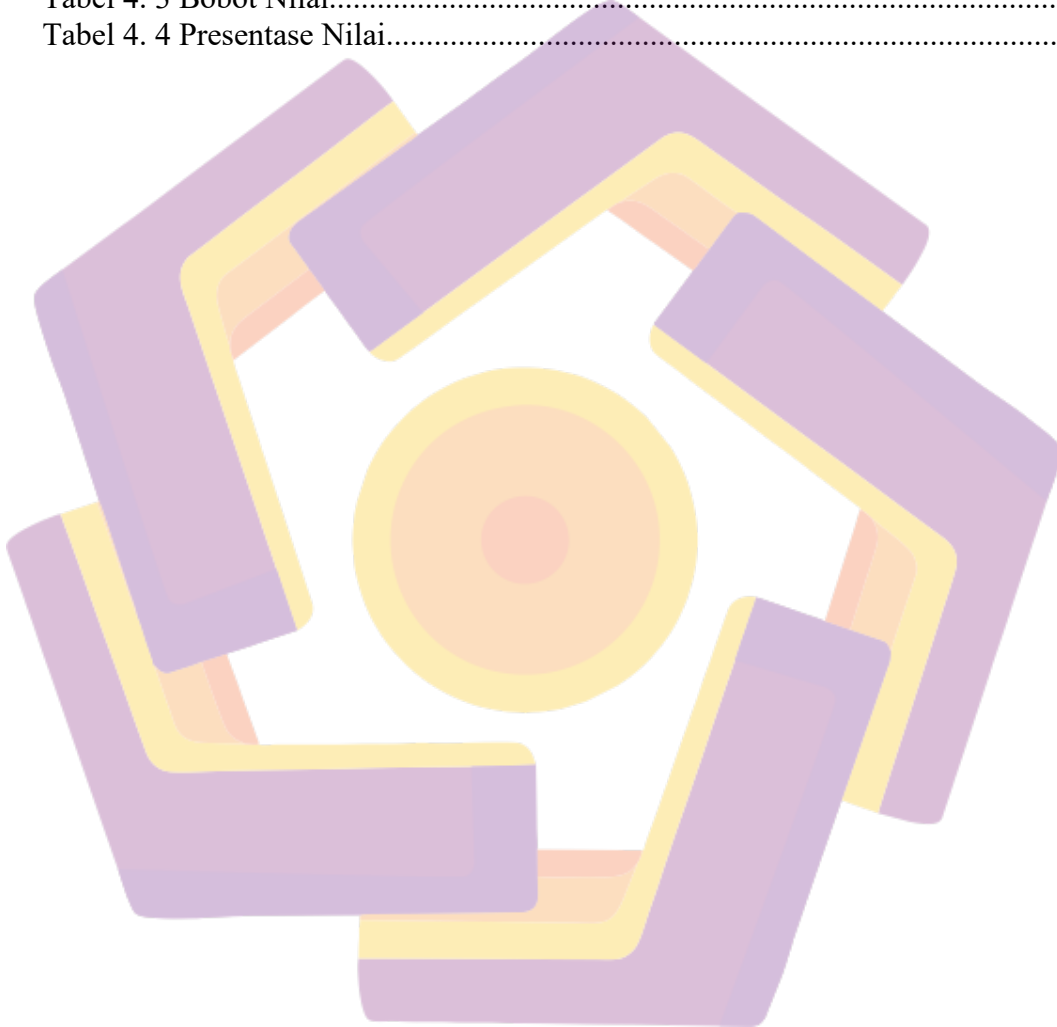
Atina Rahma Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISTILAH.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
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 Landasan Teori 2D Animasi.....	3
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
BAB V PENUTUP.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
REFERENSI.....	32
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	9
Tabel 3. 2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	9
Tabel 4. 1 Evaluasi <i>Alpha Testing</i> Berdasarkan Kebutuhan Fungsional.....	25
Tabel 4. 2 Data pertanyaan dan jumlah jawaban kuesioner.....	26
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	28
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	28

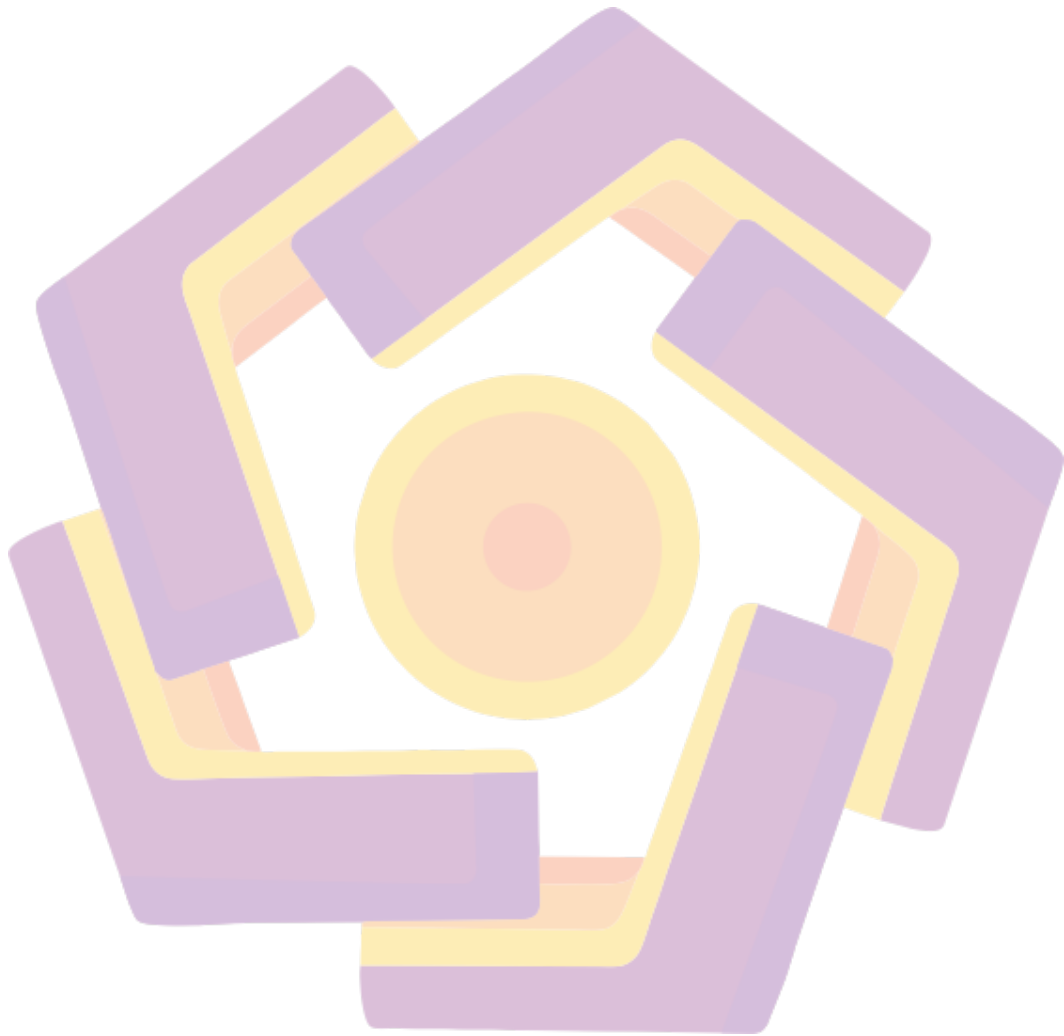


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pick color dan Coloring.....	11
Gambar 3. 2 Clean Up.....	12
Gambar 3. 3 Sketch kasar dan Frame by frame.....	12
Gambar 3. 5 Sumber pick color karakter villain.....	13
Gambar 4. 1 Pembuatan kanvas baru.....	14
Gambar 4. 2 Cara menentukan frame secara manual.....	15
Gambar 4. 5 Tahap sketsa dan pembuatan frame by frame.....	16
Gambar 4. 6 Tampilan tombol onion skin dan tombol play.....	17
Gambar 4. 7 Cara mengubah transparansi dari layer.....	17
Gambar 4. 8 Cara mengubah transparansi dari layer.....	18
Gambar 4. 9 Hasil transparent pada layer.....	18
Gambar 4. 10 Cara membuat layer baru untuk layer clean up.....	19
Gambar 4. 11 Tahap Clean Up.....	19
Gambar 4. 12 Tampilan Eyedropper tool untuk mengambil warna palet.....	20
Gambar 4. 13 Tampilan setelah di fill.....	21
Gambar 4. 14 Membuat garis merah untuk membuat shading.....	22
Gambar 4. 15 Tahap shading.....	22
Gambar 4. 16 Hasil shading setelah menghapus garis merah.....	23
Gambar 4. 17 Tahap lightning dengan bantuan garis merah.....	23
Gambar 4. 18 Hasil lightning setelah menghapus garis merah.....	23
Gambar 4. 19 Tahap export video.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Storyboard.....	47
-------------------------------------	----



DAFTAR ISTILAH

2D	Dua dimensi
3D	Tiga dimensi
Live Shot	Pengambilan gerak secara langsung
Bacground	Gambar latar belakang
Brush	Kuas digital dalam suatu software
Bucket tool	Fitur untuk mengisi warna dalam software
Clean up	Proses merapikan gambar sketsa
Coloring	Proses pewarnaan
Compositing	Proses penggabungan elemen-elemen pada film
Concept art	Desain visual yang dibutuhkan dalam produksi
Editing	Proses penyuntingan video atau suara
File	Data atau dokumen yang tersimpan dalam komputer
Fps	Satuan frame rate, singkatan dari frame per second
Frame by Frame	Teknik animasi dengan menggambar frame satu per satu
Frame	Satu gambar tunggal di antara rangkaian gambar
Hardware	Perangkat keras
Inbetween	Gambar gerak sela yang mengisi di antara key frame
Key frame	Frame kunci, biasanya berupa pose utama dari adegan
Layer	Lapisan/lembaran kertas digital dalam suatu software
Looping	Animasi yang berulang
Live Streaming	Menonton siaran secara langsung
On one	Tiap frame terdiri dari gambar yang berbeda
Rendering	Penggabungan hasil editing menjadi file video
Rough Sketch	Sketch kasar
Shot	Satu adegan dalam film/animasi
Software	Perangkat lunak
Tool	Alat atau fitur dalam sebuah software

INTISARI

Exhibition TI 2023 adalah gelar karya yang selalu diadakan setiap tahun dalam fakultas ilmu komputer prodi Teknologi Informasi. Acara exhibition TI ini diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta dan karya yang diselenggarakan berupa game, animasi 2D, animasi 3D, Concept Art dan Visual Effect.

Pada tahun 2023 ini, Exhibition TI 2023 memparodikan atau mengambil tema dalam animasi jepang atau anime yang diantaranya yaitu Chainsaw man, Jujutsu Kaisen, dan Kimetsu no Yaiba. Pada Opening Exhibition tahun ini menggunakan animasi hybrid berupa 2D Frame by Frame, animasi 3D dan live footage.

Pada skripsi kali ini, penulis akan membahas mengenai Clean Up dan Coloring dalam Exhibition TI 2023.

Kata kunci: Animasi 2D, Frame by Frame, Exhibition, Character, Coloring

ABSTRACT

Exhibition TI 2023 is a work title that is always held every year in the Faculty of Computer Science Information Technology study program. This IT exhibition event is held at Amikom University Yogyakarta and the works organized are games, 2D animation, 3D animation, Concept Art and Visual Effect.

In 2023, Exhibition TI 2023 parodied or took themes in Japanese animation or anime which included Chainsaw man, Jujutsu Kaisen, and Kimetsu no Yaiba. This year's Opening Exhibition uses hybrid animation in the form of 2D Frame by Frame, 3D animation and live footage.

In this thesis, the author will discuss about Clean Up and Coloring in the IT Exhibition 2023.

Keyword: *2D Animation, Frame by Frame, Exhibition, Character, Coloring*