

TUGAS

SKRIPSI

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

Dosen : Agus purwanto, M.Kom



disusun oleh:

Diva Rafi' Altof

20.82.1071

Kepada:

Agus purwanto, M.Kom

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023/2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI:

Perancangan Concept Art DELTA ART STUDIO “The Breakpoint at Ka’u’s jungle”

yang disusun dan diajukan oleh

Diva Rafi’ Altof

20.82.1071

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 November 2023

Dosen Pembimbing,

Agus purwanto, M.Kom

Nama Dosen Pembimbing

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI:

Perancangan Concept Art DELTA ART STUDIO “The Breakpoint at Ka’u’s jungle”

yang disusun dan diajukan oleh:

Diva Rafi’ Altof

20.82.1071

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.kom

NIK. 190302229

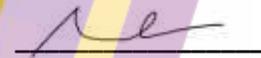
M. Fairul Filza, S.kom, M.kom

NIK. 190302332

Ibnu Hadi Purwanto, M.kom

NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 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 : Diva Rafi' Altof

NIM : 20.82.1071

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

JUDUL SKRIPSI:

Perancangan Concept Art DELTA ART STUDIO "The Breakpoint at Ka'u's jungle"

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, 18 Desember 2023

Yang Menyatakan,

Meterai Asli

Rp 10.000,-

Divia Rafi Altof

HALAMAN PERSEMBAHAN

“(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjurus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.”

Delta Art Studio dengan bangga menghadirkan karya-karya seni yang menginspirasi dan mengangkat semangat. Kami adalah pusat seni yang berdedikasi untuk menghadirkan pengalaman seni yang tak terlupakan bagi pengunjung kami. Dengan segala kerendahan hati, kami mempersembahkan karya-karya seni yang unik dan beragam, mencakup berbagai genre dan gaya, dari lukisan minyak klasik hingga seni kontemporer yang berani.

Kami berkomitmen untuk mendukung dan memajukan bakat-bakat lokal dengan memberikan tempat bagi seniman-seniman berbakat untuk mengekspresikan diri mereka. Delta Art Studio adalah tempat yang merangkul keanekaragaman seni menggambar dan animasi 2D maupun 3D, di mana setiap karya memiliki cerita dan makna tersendiri. Kita untuk menjelajahi galeri seni konsep, meresapi keindahan dan kekayaan karya seni ini, serta merasakan kedalaman emosi yang tersirat dalam setiap goresan kuas dan gambar digital.

Delta Art Studio adalah tempat yang tidak hanya menampilkan seni biasa, tetapi juga menciptakan ruang untuk dialog, inspirasi, dan pertumbuhan seni. Kami ingin berbagi keajaiban seni dengan komunitas kami dan bersama-sama merayakan keindahan dalam berbagai bentuknya. Jadi, mari bergabung dengan kami di Delta Art Studio, di mana seni bertemu jiwa dan keindahan menjadi nyata.



KATA PENGANTAR

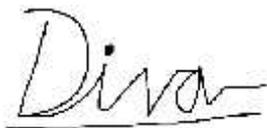
Bagian yang penting dalam setiap karya seni visual. Concept art adalah seni merancang karakter, lingkungan, atau objek untuk industri hiburan seperti film, video game, atau animasi. Dalam kata pengantar ini, kita dapat mengungkapkan pentingnya peran konsep seni dalam proses kreatif.

Konsep seni menciptakan landasan untuk mengembangkan ide-ide brilian. Seorang seniman konsep harus memahami visi dan konsep dasar dari proyek tersebut. Kata pengantar ini bisa menjadi titik awal yang membuka pintu ke dalam alam imajinasi yang tak terbatas. Selain itu, kata pengantar juga dapat menguraikan bagaimana konsep seni membantu dalam pengembangan cerita, pengembangan karakter, dan penentuan estetika yang khas.

Untuk concept art harus merangsang rasa ingin tahu pembaca dan mengundangnya untuk menjelajahi lebih dalam ke dalam dunia kreatif yang diciptakan oleh seniman. Ini adalah permulaan yang menginspirasi untuk menjalani perjalanan di dunia konsep seni, tempat ide-ide menjadi nyata dan cerita-cerita memikat dilahirkan. Dengan kata-kata pengantar yang kuat, concept art bisa menjadi medium yang memikat untuk mengekspresikan imajinasi tanpa batas.

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Yogyakarta, 22 Desember 2023



Penulis

Divaf Rafi' Altof

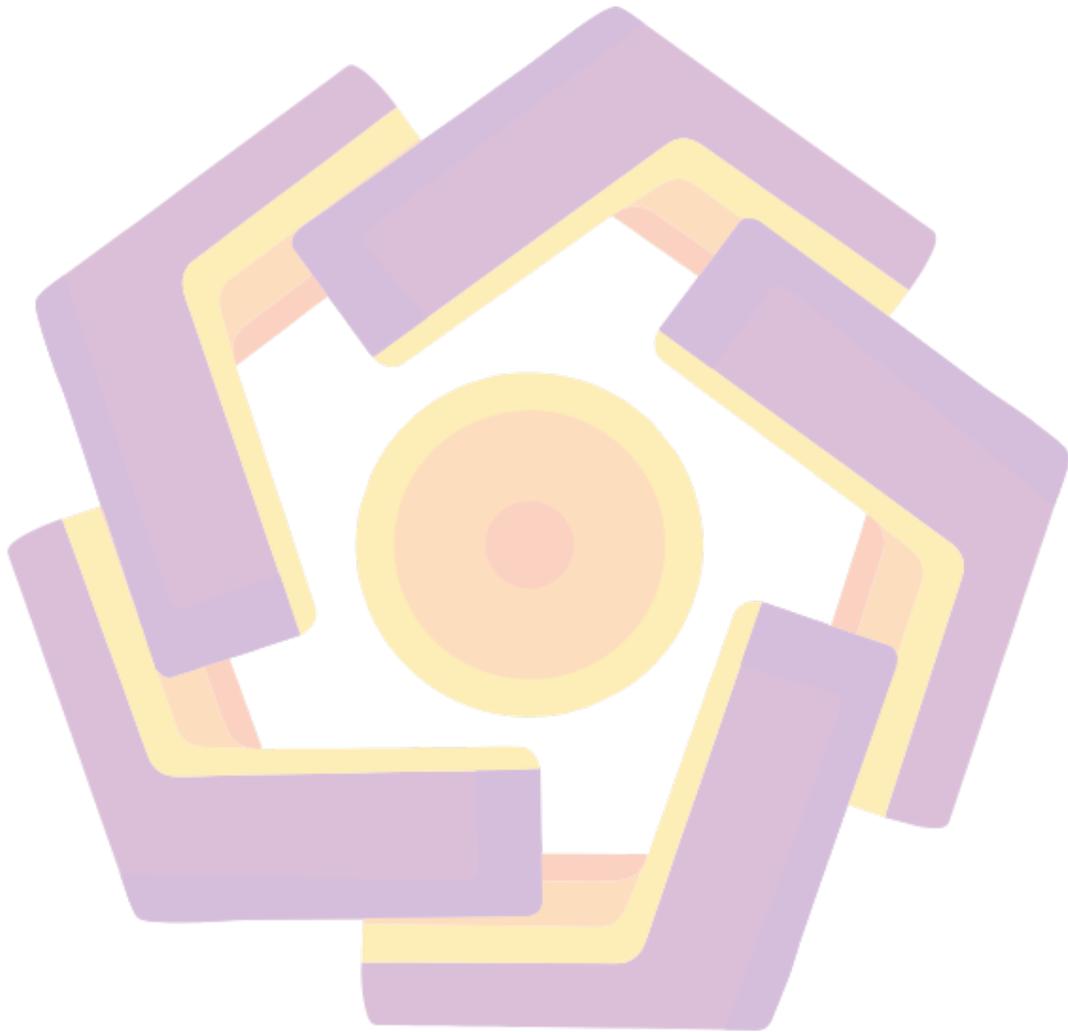
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Dasar Teori	4
2.2 Objek Penelitian	7
2.3 Alur Penelitian	8
2.4 Teori Kebutuhan Sistem	9
2.5 Tahapan Produksi	10
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	17
BAB IV PENUTUP	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran	32
REFERENSI	34
LAMPIRAN	35
GLOSARIUM	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aset Evaluasi

31

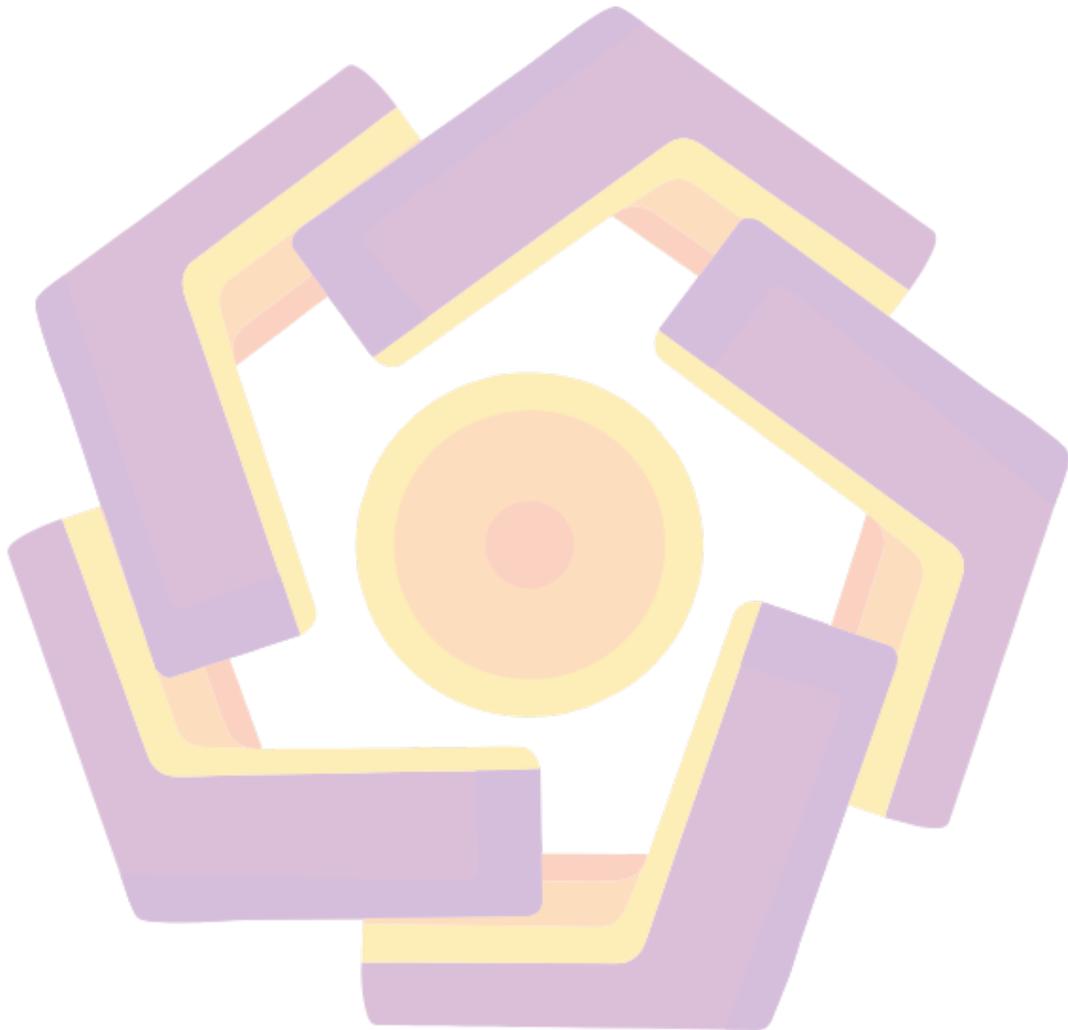


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh model karakter “Battlefield 3” – Henry Blackburn	4
Gambar 2.2 Desain Karakter 2D	5
Gambar 2.3 Contoh detail gambar konsep props	5
Gambar 2.4 Art Drawing manual	6
Gambar 2.5 Art Drawing manual realistik	6
Gambar 2.6 Contoh Art Drawing Digital	7
Gambar 2.7 Sketch karakter 2D Jonathan Diva	13
Gambar 3.1 Desain Konsep Karakter 2D Jonathan Diva	17
Gambar 3.2 Proses menggambar konsep artis karakter Jonathan Diva	18
Gambar 3.3 Colour Scripts Karakter Jonathan Diva	19
Gambar 3.4 Background / Environment Hutan Ka’u di Pulau Pasifik	22
Gambar 3.5 Desain gambar aset pepohonan dan rumput	25
Gambar 3.6 Desain gambar senjata props	26
Gambar 3.7 Desain gambar Kendaraan, tenda dan api unggun	27
Gambar 3.8 Referensi props Attachment senjata	28
Gambar 3.9 Referensi props senjata dan box	29
Gambar 4.1 Variasi warna pakaian pada karakter	31

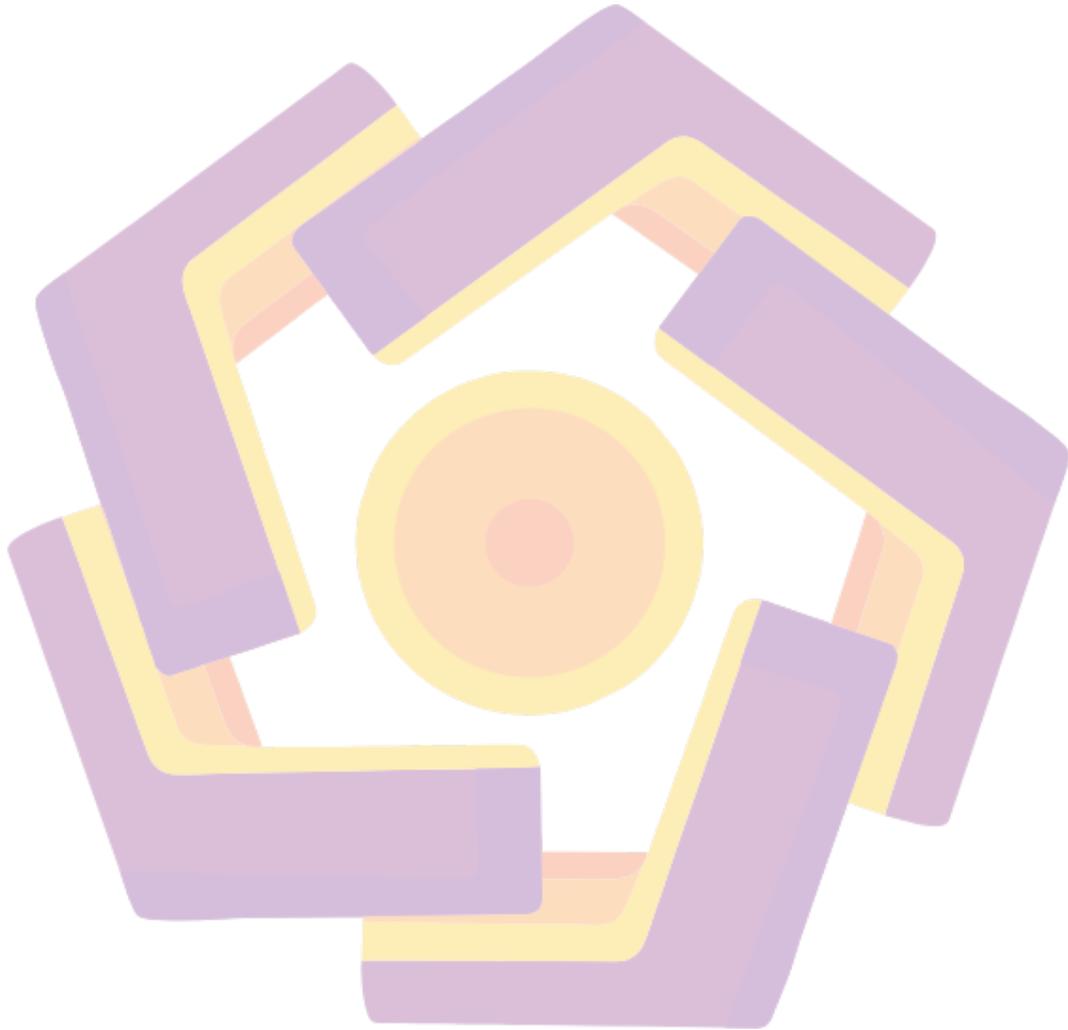
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	34
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	35



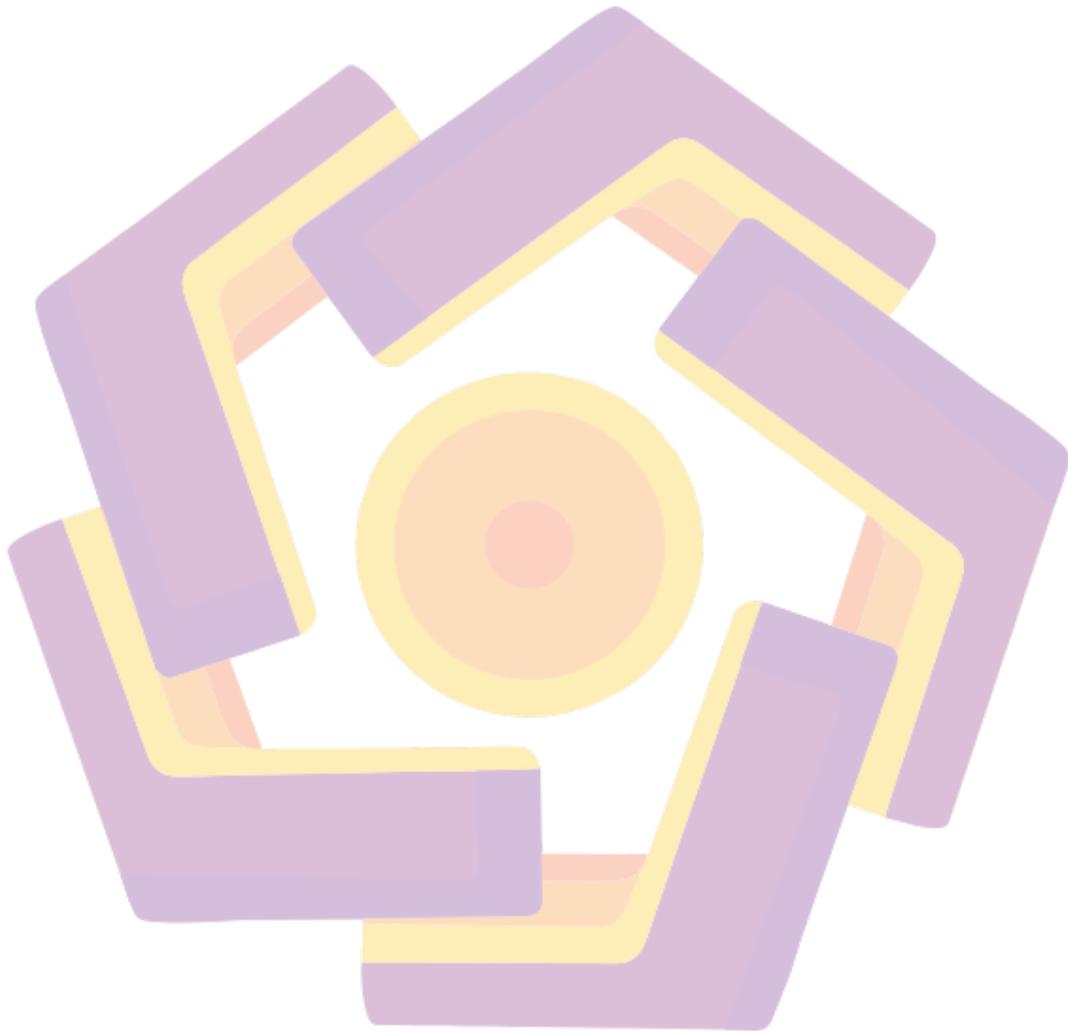
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

- ❖ ADM Art Drawing Manual
- ❖ ADD Art Drawing Digital
- ❖ CA Concept Art
- ❖ ANMS Animasi



DAFTAR ISTILAH

2 Dimensi	dalam konteks ruang dua dimensi
Art modeling	merambah ke dalam eksplorasi kreatif



INTISARI

Intisari pada proyek animasi dan gambar adalah elemen kunci yang memainkan peran penting dalam kesuksesan proyek kreatif seperti ini. Ini mencakup esensi atau inti dari apa yang ingin Anda sampaikan melalui animasi dan gambar yang Anda buat. Perpanjangan kata-kata ini akan menggali lebih dalam ke dalam aspek-aspek yang terlibat dalam mengembangkan intisari yang kuat.

Pertama-tama, dalam konteks animasi, intisari dapat merujuk pada plot cerita, karakter utama, konflik utama, dan pesan yang ingin disampaikan. Ini menciptakan dasar dari mana semua elemen visual dan naratif akan dibangun. Selain itu, intisari dapat berkaitan dengan gaya artistik yang akan digunakan, seperti gaya animasi 2D klasik atau animasi 3D modern.

Sementara itu, dalam proyek gambar, intisari dapat merujuk pada tema umum yang ingin Anda jelajahi atau pesan yang ingin Anda komunikasikan melalui gambar. Hal ini juga dapat mencakup teknik seni yang akan digunakan, seperti lukisan minyak, sketsa pensil, atau ilustrasi digital.

Intisari juga terkait dengan visi dan tujuan proyek Anda. Apakah Anda ingin menghibur, mendidik, atau memprovokasi pemirsa Anda? Ini akan memengaruhi cara Anda mengembangkan intisari dan menyusun elemen-elemen proyek Anda.

Penting untuk diingat bahwa intisari bukanlah hal yang statis; seringkali, itu akan berkembang seiring dengan perkembangan proyek. Ini dapat disesuaikan dengan respons pemirsa dan perubahan dalam visi kreatif Anda.

Dalam rangka menciptakan karya seni yang bermakna dan memikat, selalu penting untuk memahami dan mengembangkan intisari proyek animasi dan gambar Anda dengan seksama. Ini akan menjadi fondasi yang kuat untuk membimbing Anda melalui setiap tahap pengembangan kreatif Anda dan menghasilkan hasil akhir yang memuaskan.

Kata kunci: gambar, seni, animasi, digital, konsep.

ABSTRAK

Pada proyek animasi dan gambar adalah elemen kunci yang mempengaruhi keberhasilan kreatif dan teknis dari setiap produksi visual. Proyek animasi dan gambar melibatkan proses kompleks yang mencakup perencanaan, desain, pengembangan, produksi, dan pengeditan. Intisari merujuk pada esensi atau pesan utama yang ingin disampaikan melalui karya ini.

Dalam konteks animasi, intisari mungkin mencakup narasi yang kuat, karakter yang menarik, dan pemilihan teknik animasi yang sesuai. Sementara dalam gambar, intisari bisa berarti penggunaan komposisi yang efektif, palet warna yang cocok, dan eksekusi teknis yang berkualitas tinggi.

Intisari ini juga menjadi panduan untuk pengambilan keputusan selama seluruh siklus produksi. Memahami intisari proyek memungkinkan tim kreatif untuk tetap fokus pada tujuan akhir dan menjaga konsistensi pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Oleh karena itu, penting bagi tim proyek animasi dan gambar untuk selalu menjaga kejelasan dan konsistensi intisari selama proses produksi guna mencapai hasil yang memuaskan.

Kata kunci: gambar, seni, animasi, digital, konsep.

ABSTRACT

In animation and drawing, projects are key elements that influence the creative and technical success of any visual production. Animation and drawing projects involve complex processes that include planning, design, development, production, and editing. Digest refers to the essence or main message to be conveyed through this work.

In the context of animation, the gist might include a strong narrative, interesting characters, and a selection of appropriate animation techniques. In images, the digest can mean the use of an effective composition, a suitable color palette, and high-quality technical execution.

This digest also serves as a guide for decision-making throughout the entire production cycle. Understanding the essence of the project allows the creative team to stay focused on the end goal and maintain the consistency of the message to be conveyed to the audience. Therefore, it is important for the animation and image project team to always maintain clarity and consistency of the essence during the production process to achieve satisfactory results.

Keyword: drawing, art, animation, digital, concept

