

**PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER ARTIST

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



disusun oleh

PORTO MAURITIO HARTLEY

20.82.0909

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER ARTIST

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



disusun oleh

PORTO MAURITIO HARTLEY

20.82.0909

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C PADA
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**


yang disusun dan diajukan oleh

PORTO MAURITIO HARTLEY

20.82.0909

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 JUNI 2024

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C PADA
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

yang disusun dan diajukan oleh

PORTO MAURITIO HARTLEY

20.82.0909

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 JUNI 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.

NIK. 190302281

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 JUNI 2024

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 : Porto Mauritio Hartley
NIM : 20.82.0909

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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 Tim 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, 21 JUNI 2024

Yang Menyatakan,



Porto Mauritio Hartley

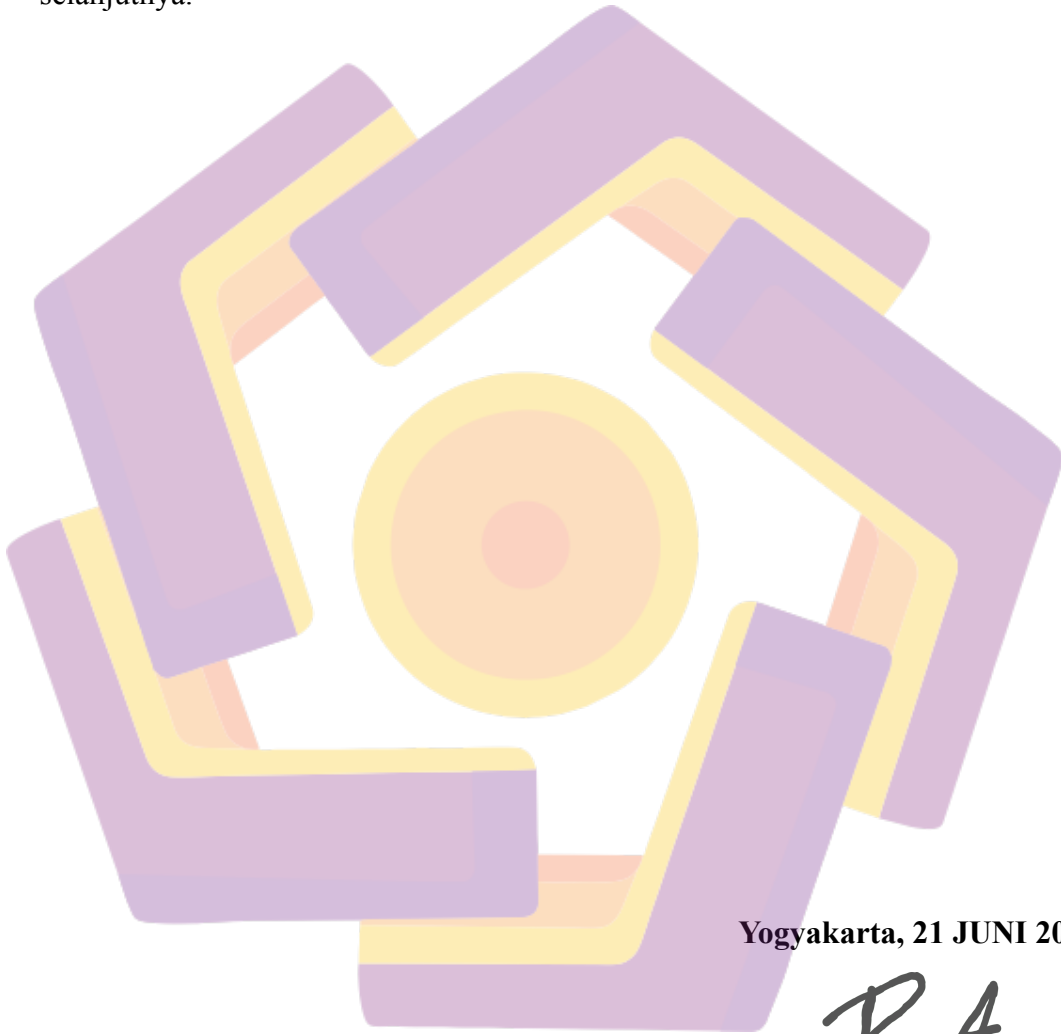
KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER C PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA" dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari jika penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang luar biasa kepada:

1. Kedua orang tua dan kakak yang telah senantiasa memberikan dukungan, doa, serta nasehat hingga sekarang.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kami menempuh studi.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis meminta maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan pengetahuan lebih lanjut tentang penerapan teknik *digital painting* untuk *background* yang akan dibuat selanjutnya.



Yogyakarta, 21 JUNI 2024

Porto

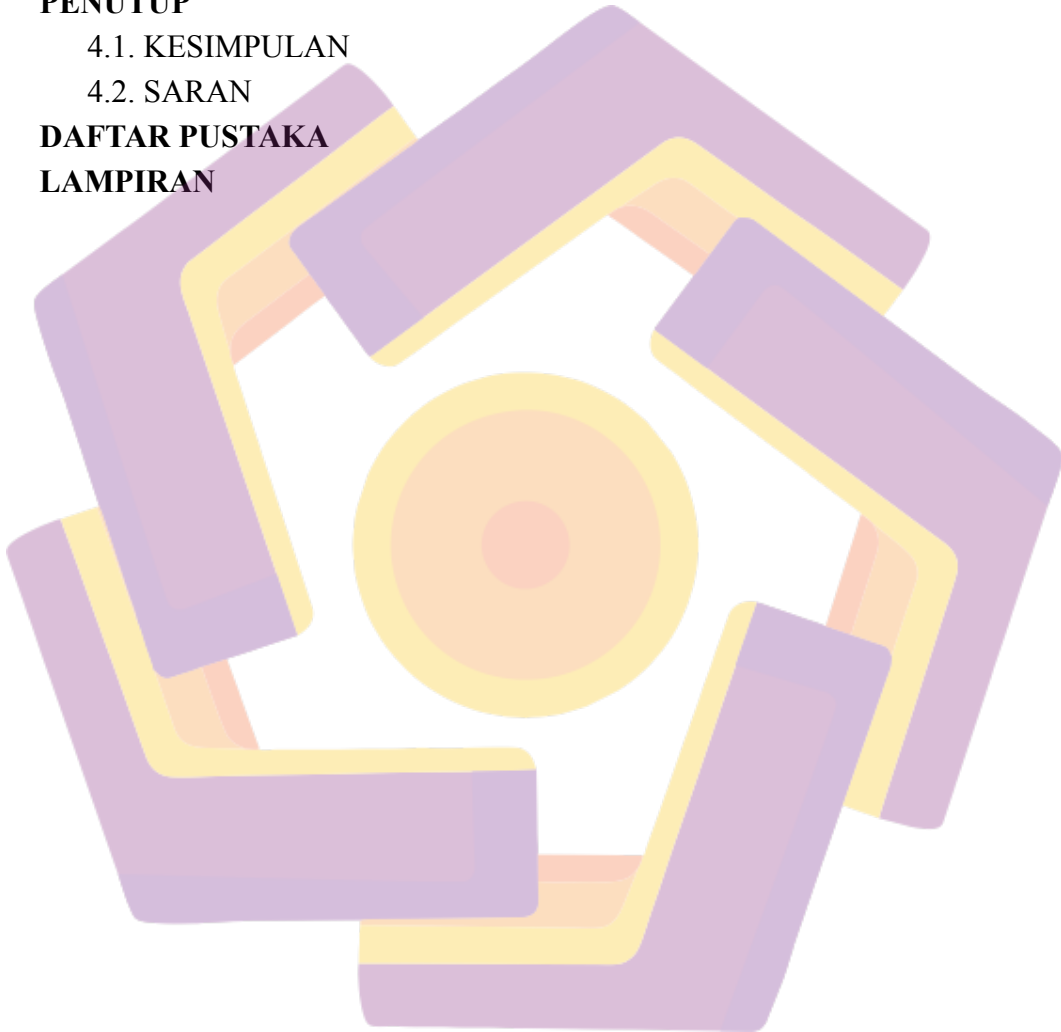
Porto Mauritio Hartley

20.82.0909

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
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	
TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP BACKGROUND ANIMASI 2D3	
2.1.1 ANIMASI	3
2.1.2 ANIMASI 2D	3
2.1.3 BACKGROUND	4
2.1.4 KOMPOSISI	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	5
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	5
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	6
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	7
2.3.1. ASPEK KREATIF DAN ASPEK TEKNIS	7
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	9
2.4.1. IDE DAN KONSEP	9
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	9
2.4.3. DESAIN	10
BAB III	
PEMBAHASAN	11
3.1. PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI	11
3.1.1. PENGAMBILAN REFERENSI UNTUK BACKGROUND	11

3.1.2. PRODUKSI SKETSA BACKGROUND DI PHOTOSHOP	11
3.1.3. PEMBUATAN GAMBAR KASAR UNTUK BACKGROUND	12
3.1.4. KOMPOSISI UNTUK BACKGROUND	13
3.1.5. RENDERING UNTUK BACKGROUND	13
3.2. EVALUASI	14
BAB IV	
PENUTUP	15
4.1. KESIMPULAN	15
4.2. SARAN	15
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN	17



DAFTAR TABEL

BAB II

TABEL 2.1 PERANGKAT KERAS/HARDWARE	6
TABEL 2.2 PERANGKAT LUNAK/SOFTWARE	6
TABEL 2.3 TENAGA KERJA	6
TABEL 2.4 ASPEK KREATIF DAN ASPEK TEKNIS	7

BAB III

TABEL 3.1 HASIL DARI PENILAIAN PROJEK	5
--	----------



DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Contoh dari gambar animasi 2D	3
Gambar 2.2 Animasi tradisional di lembaran kertas	4
Gambar 2.3 Contoh background untuk sebuah animasi	4
Gambar 2.4 Komposisi berdasarkan peletakan layer yang ada di Adobe Photoshop	5
Gambar 2.5 Storyboard untuk background A	9
Gambar 2.6 Storyboard untuk background B	9
Gambar 2.7 Storyboard untuk background C	9
Gambar 2.8 Storyboard untuk background D	9
Gambar 2.9 Referensi untuk background A	10
Gambar 2.10 Referensi untuk background B	10

BAB III

Gambar 3.1 Referensi yang akan digunakan untuk background 4	11
Gambar 3.2 Pengaturan brush yang digunakan untuk background 4	12
Gambar 3.3 Sketsa untuk background 4	12
Gambar 3.4 Flat color untuk background 4	13
Gambar 3.5 Pengaturan layer yang ada di background 4 agar setiap objek berada di tempatnya	14
Gambar 3.6 Hasil akhir untuk background 4 dengan warna-warna yang digunakan di dalam gambar ini	15

INTISARI

Teknik pembuatan *background* dengan penerapan teknik *digital painting* ini merupakan teknik dimana seseorang membuat *background* atau yang biasa disebut gambar latar belakang menggunakan mesin komputer dengan bantuan *software* yang dirancang untuk mempermudah proses pembuatan gambar tersebut. Teknik tersebut digunakan pada proses pembuatan *background-background* untuk film animasi pendek format 2D dengan judul "Punggawa".

"Punggawa" adalah film animasi pendek dengan format 2D yang menceritakan tentang dosen-dosen dari Universitas Amikom Yogyakarta dimana dosen-dosen ini akan ditunjukkan dalam adegan bertarung melawan satu sama lain seperti *intro anime*. Penulis akan membahas proses pembuatan *background* yang dibuat oleh penulis sendiri, *background* yang ada dibuat menggunakan teknik *digital painting*. Proses ini dimulai dari pengambilan referensi, sketsa dari referensi yang sudah ada, *flat color* untuk *background*, *compositing layer* yang sudah dibuat, dan akhirnya *finishing* dan *rendering* untuk *background*.

Dalam proses pembuatan *background* ini, diharapkan agar hasil akhir yang sudah dibuat dapat memberikan pengetahuan lebih dalam penerapan teknik *digital painting* dalam pembuatan *background* untuk film animasi pendek format 2D dengan judul "Punggawa" yang termasuk ke dalam **program skripsi khusus "Pandawa"**.

Kata kunci: PROGRAM PANDAWA, *Background*, *Digital Painting*, *Compositing*, *Rendering*.

ABSTRACT

The technique of background creation with the application of digital painting is a technique where someone made a background using a computer with the help of a software that is designed to help with the process of said drawing creation. This technique will be used in the background creation process for the short animated film with a 2D format titled “Punggawa”.

“Punggawa” is a short film with a 2D format that tells a story about the lecturers from “Universitas Amikom Yogyakarta” where said lecturers will be showcased in a fighting scene against each other, just like an anime intro.

Writers will be explaining the process of the background that was made by themselves, the background will be created with digital painting. The process begins with picking up some references, then making a sketch based on said references, flat color over the sketch for the background, compositing process for the layers that have been created, and lastly finishing and rendering for the background creation.

*In the background creation process, it is hoped that the end result will be giving the writer more knowledge about the application of digital painting in the creation process of the background for the short-animated film with a 2D format titled “Punggawa” that was made for **a special final script program called “Pandawa”.***

Keywords: PANDAWA. Background, Digital Painting, Compositing, Rendering.