

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

SKRIPSI NON REGULER PROJECT BESAR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

DHERY MARLIANSYAH

20.82.1054

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

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

SKRIPSI NON REGULER PROJECT BESAR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

DHERY MARLIANSYAH

20.82.1054

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

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


yang disusun dan diajukan oleh

DHERY MARLIANSYAH

20.82.1054

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

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

yang disusun dan diajukan oleh

DHERY MARLIANSYAH

20.82.1054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dhery Marliansyah
NIM : 20.82.1054

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER B 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 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, 2 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Dhery Marliansyah

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul PEMBAHASAN PRODUKSI BACKGROUND CHAPTER B PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA" pada animasi 2D "Punggawa".

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas pula dari bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

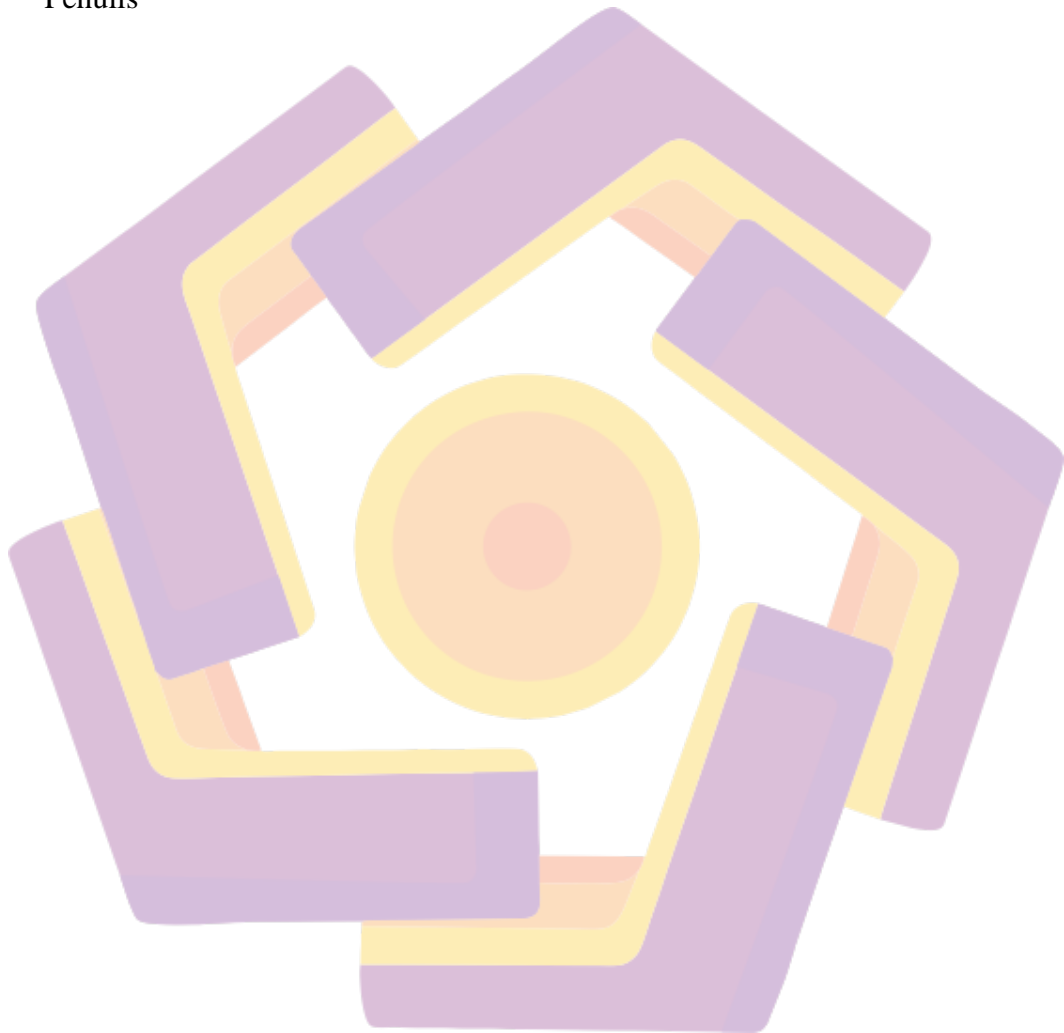
1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah

dilakukan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian- penelitian selanjutnya..

Yogyakarta, 2 Juli 2024

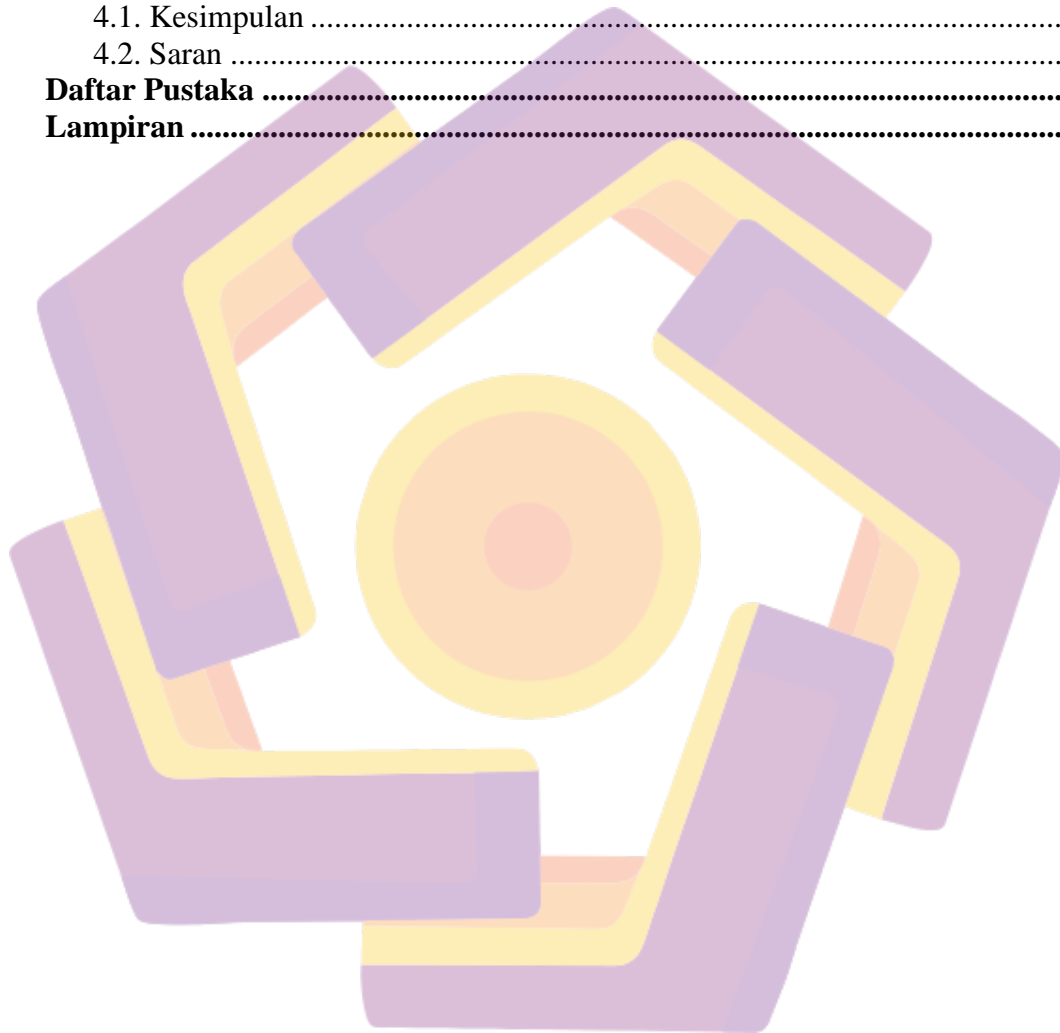
Penulis



DAFTAR ISI

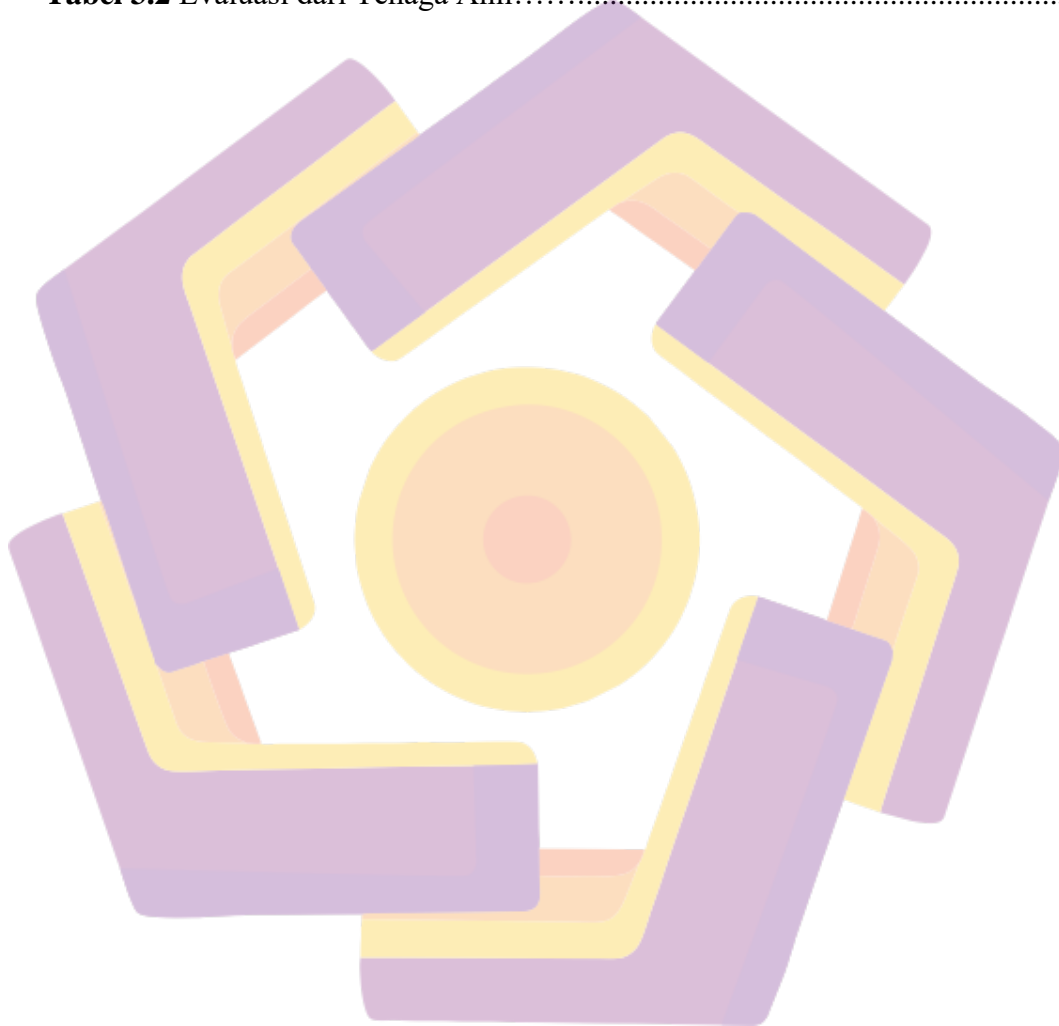
| | |
|--|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| INTISARI | xi |
| ABSTRACT | xii |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 2 |
| BAB II | |
| TEORI DAN PERANCANGAN..... | 3 |
| 2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas | 3 |
| 2.1.1. Background Animasi | 3 |
| 2.1.2. Komposisi | 4 |
| 2.1.3. Staging Dan Perspective | 4 |
| 2.1.4. Kamera | 5 |
| 2.1.5. Color Script..... | 6 |
| 2.1.6. Warna | 6 |
| 2.1.7. Sumber Cahaya | 7 |
| 2.1.8. Compositing | 8 |
| 2.1.9. Element Placement..... | 9 |
| 2.2. Teori Analisis Kebutuhan | 10 |
| 2.2.1. Brief Produksi | 10 |
| 2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional..... | 11 |
| 2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional | 11 |
| 2.3. Analisis Aspek Produksi | 12 |
| 2.3.1. Aspek Kreatif | 12 |
| 2.3.2. Aspek Teknis | 12 |
| 2.4. Tahapan Pra Produksi | 13 |
| 2.4.1. Ide Dan Konsep..... | 13 |
| 2.4.2. Naskah Dan Storyboard | 14 |
| 2.4.3. Desain | 15 |
| Bab III | |
| Pembahasan..... | 17 |
| 3.1. Produksi Atau Pasca Produksi | 17 |
| 3.1.1. Membuat Background Gedung Amikom..... | 17 |
| 3.1.2. Membuat Background Ruang Parkir | 19 |
| 3.1.3. Compositing | 22 |
| 3.1.3.1. Pergerakan Kamera 3d Parallax | 23 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.3.2. Membuat Animasi Pegerakan Awan | 25 |
| 3.1.3.3. Membuat Animasi Pegerakan Bayangan..... | 26 |
| 3.1.3.4. Membuat Effect Lens Flare | 28 |
| 3.2. Evaluasi..... | 29 |
| 3.2.1. Perbandingan Kebutuhan Informasi Dengan Hasil Akhir .. | 29 |
| 3.2.2. Evaluasi Hasil Akhir dengan Tenaga Profesional | 30 |
| Bab IV | |
| Pembahasan..... | 31 |
| 4.1. Kesimpulan | 31 |
| 4.2. Saran | 31 |
| Daftar Pustaka | 32 |
| Lampiran | 34 |



DAFTAR TABEL

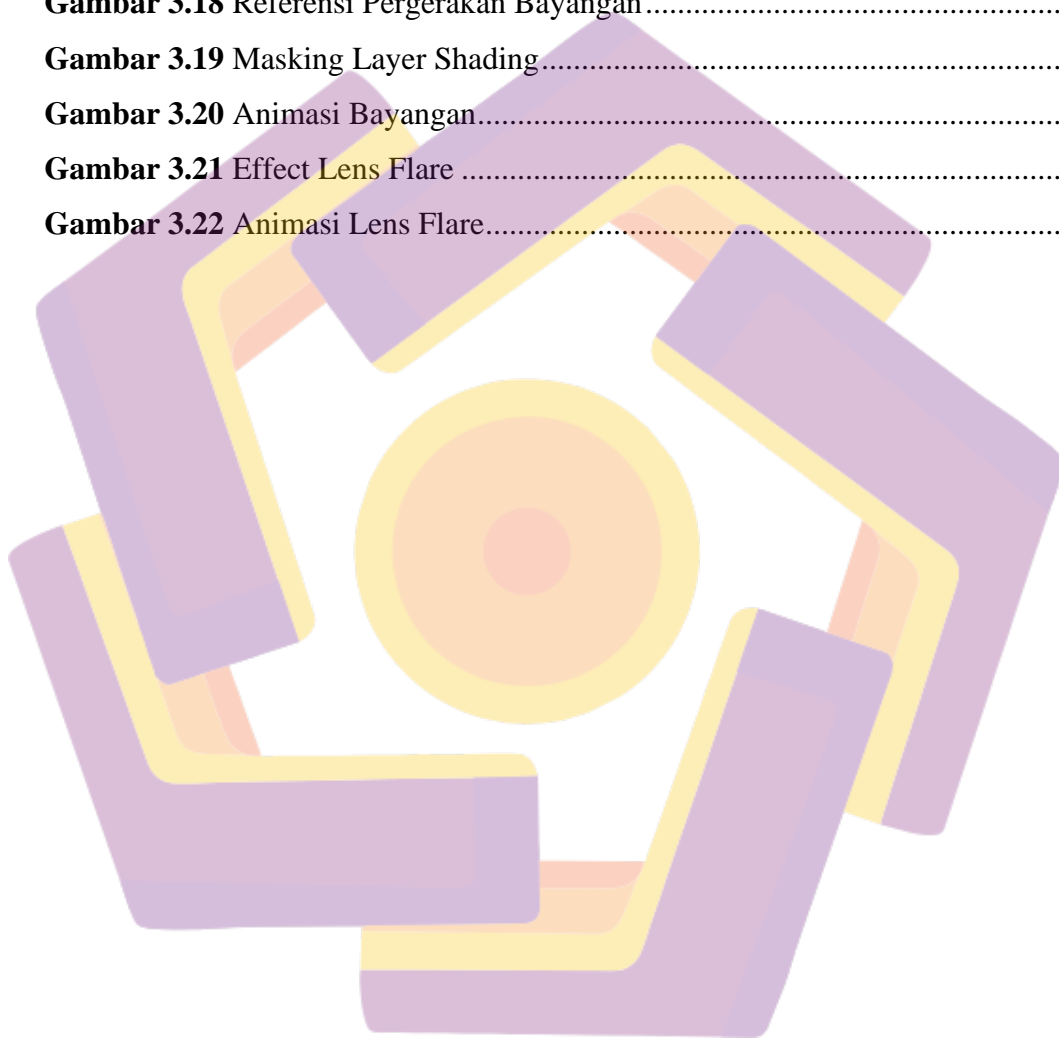
| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 11 |
| Tabel 2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 12 |
| Tabel 3.1 Perbandingan Kebutuhan dengan Hasil Akhir..... | 29 |
| Tabel 3.2 Evaluasi dari Tenaga Ahli..... | 30 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh Background Animasi | 3 |
| Gambar 2.2 Contoh Komposisi | 4 |
| Gambar 2.3 2 Point Perspective | 5 |
| Gambar 2.4 Wide Shot | 5 |
| Gambar 2.5 Color Script | 6 |
| Gambar 2.6 Sumber Cahaya..... | 7 |
| Gambar 2.7 Light Source | 8 |
| Gambar 2.8 Compositing | 9 |
| Gambar 2.9 Element Placement | 10 |
| Gambar 2.10 Storyboard | 14 |
| Gambar 2.11 Karakter Pak Agus..... | 15 |
| Gambar 2.12 Karakter Pak Haryoko | 15 |
| Gambar 2.13 Karakter Pak Dhimas..... | 16 |
| Gambar 2.14 Karakter Pak Ibnu | 16 |
| Gambar 3.1 Gedung Amikom | 17 |
| Gambar 3.2 Sketsa Gedung Amikom..... | 18 |
| Gambar 3.3 Coloring Gedung Amikom | 18 |
| Gambar 3.4 Detail Gedung Amikom | 19 |
| Gambar 3.5 Hasil Akhir Gambar Gedung Amikom..... | 19 |
| Gambar 3.6 Gedung Parkiran Lantai 2 Amikom | 20 |
| Gambar 3.7 Guideline Perspective Fisheye..... | 20 |
| Gambar 3.8 Sketsa Ruang Parkir..... | 21 |
| Gambar 3.9 Base Color Gedung Parkir | 21 |
| Gambar 3.10 Detail Gedung Parkir | 22 |
| Gambar 3.11 Hasil Akhir Gambar Gedung Parkir | 22 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.12 Referensi Background 3D parallax..... | 23 |
| Gambar 3.13 3D Layer Set Up..... | 24 |
| Gambar 3.15 CC RepeTile | 25 |
| Gambar 3.16 Referensi Pergerakan awan | 25 |
| Gambar 3.17 Animasi Awan | 26 |
| Gambar 3.18 Referensi Pergerakan Bayangan..... | 26 |
| Gambar 3.19 Masking Layer Shading..... | 27 |
| Gambar 3.20 Animasi Bayangan..... | 27 |
| Gambar 3.21 Effect Lens Flare | 28 |
| Gambar 3.22 Animasi Lens Flare..... | 27 |



INTISARI

Pembahasan ini bertujuan untuk membahas proses produksi background dari film animasi 2D "Punggawa". Film animasi ini bertujuan sebagai film animasi perkenalan dosen - dosen program studi Teknologi Informasi dari Universitas Amikom Yogyakarta. Animasi ini dibuat seperti intro film animasi dari Jepang. Fokus pembahasan ini adalah pada tahap pembuatan latar belakang (background) yang mendukung alur cerita dan atmosfer yang ingin disampaikan. Pembuatan background menggunakan cara digital painting agar memberikan kesan alami. Software yang digunakan untuk menggambar background menggunakan software Clip Studio Paint EX dan dianimasikan menggunakan software Adobe After Effect untuk menggerakkan elemen pada background. Proses pembuatan background meliputi beberapa tahap, yaitu pra-produksi (konsep), produksi (sketsa dan pewarnaan), dan pasca-produksi (penyempurnaan). Pada tahap pra-produksi, konsep visual dibuat berdasarkan referensi. Tahap produksi melibatkan pembuatan sketsa awal yang kemudian diberi warna dasar. Pada tahap pasca-produksi dilakukan penyempurnaan detail, penyesuaian warna, dan animasi pada background untuk membuat background lebih hidup. Hasil pembahasan ini menunjukkan bahwa latar belakang (background) mampu meningkatkan kualitas visual dari film animasi. Penggunaan teknologi digital dalam pembuatan background juga terbukti mempercepat proses produksi.

Kata kunci: background, 2d animasi, digital painting

ABSTRACT

This discussion aims to examine the background production process of the 2D animation film "Punggawa." This animation serves as an introductory animation for the lecturers of the Information Technology program at Universitas Amikom Yogyakarta. The animation is created in the style of Japanese animated film intros. The focus of this discussion is on the stages of creating backgrounds that support the storyline and the intended atmosphere. The background creation uses digital painting techniques to provide a natural impression. The software used for drawing the backgrounds is Clip Studio Paint EX, and the backgrounds are animated using Adobe After Effects to move elements within the background. The background creation process includes several stages: pre-production (concept), production (sketching and coloring), and post-production (refinement). In the pre-production stage, visual concepts are created based on references. The production stage involves creating initial sketches which are then given base colors. In the post-production stage, details are refined, colors adjusted, and the background is animated to make it more lively. The results of this discussion show that the background significantly enhances the visual quality of the animated film. The use of digital technology in background creation also proves to speed up the production process.

Keyword : background, 2d animation, digital painting