

**PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA
REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

RADIAN FATHURROZI

19.82.0662

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA
REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

RADIAN FATHURROZI

19.82.0662

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA
REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

RADIAN FATHURROZI

19.82.0662

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA
REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

RADIAN FATHURROZI

19.82.0662

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229



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

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 : Radian Fathurrozi
NIM : 19.82.0662

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

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 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, 27 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Radian Fathurrozi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kasih sayang, serta kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pembahasan Environment 2d Scene Pedesaan Pada Remake Jingle Amikom**. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

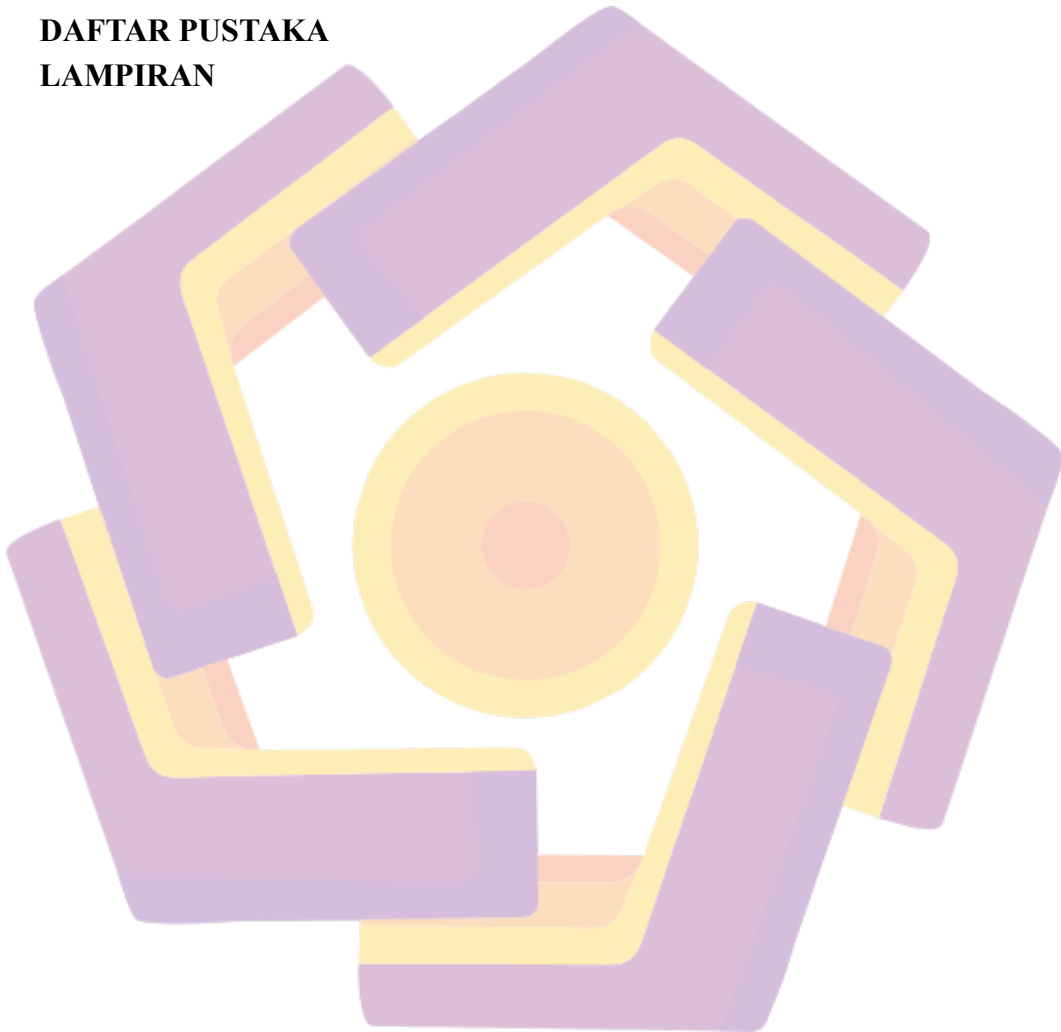
Penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yaitu ibu Keju Budiari, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari serta selalu memberikan semangat dan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
6. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah berkontribusi membimbing penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Semua teman-teman yang ikut terlibat dalam pembuatan proyek animasi “Remake Jingle Amikom”.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan karya skripsi ini yang penulis tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

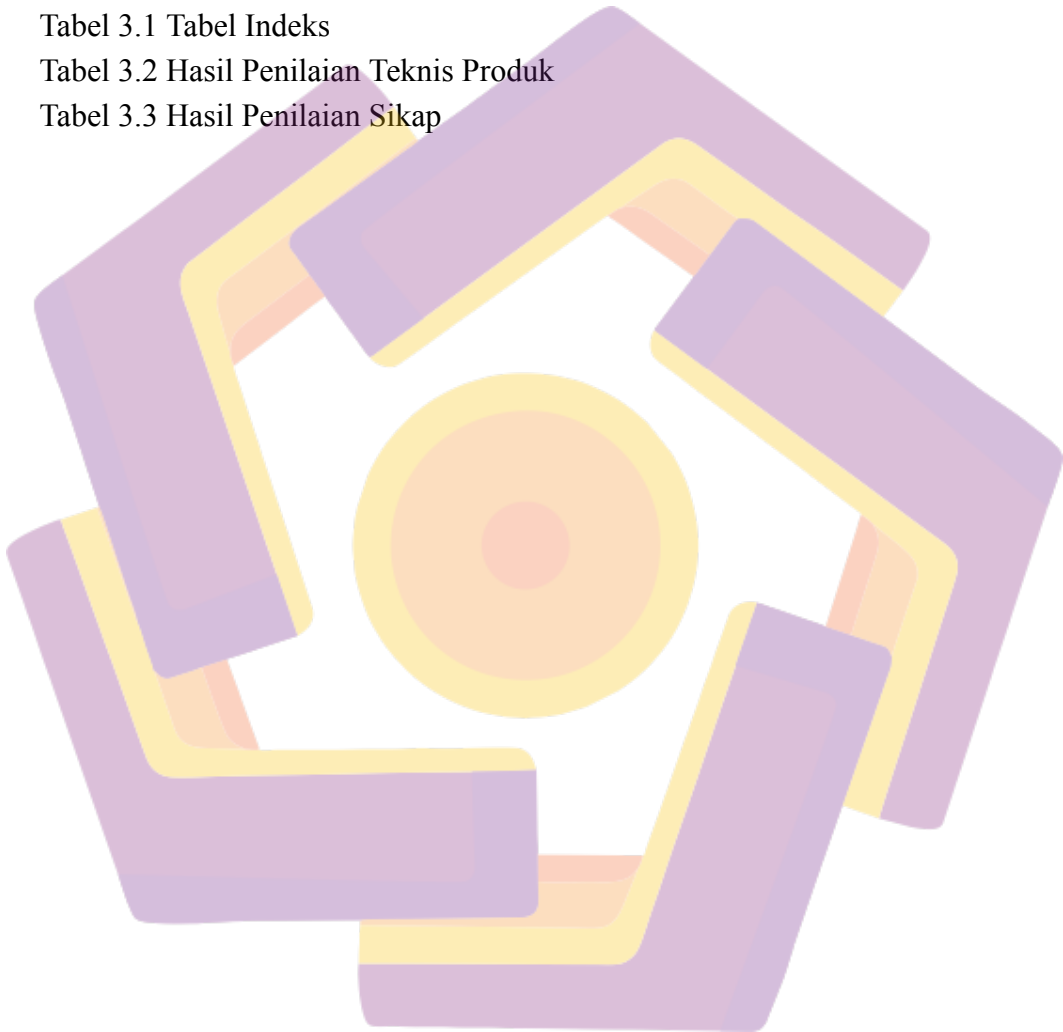
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	4
2.1. LANDASAN TEORI	4
2.1.1. PENGERTIAN ANIMASI 2D	4
2.1.2. ENVIRONMENT 2D	4
2.1.3. DIGITAL PAINTING	6
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	7
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	7
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	7
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	8
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	10
2.3.1. ASPEK KREATIF	10
2.3.2. ASPEK TEKNIS	11
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	14
2.4.1. IDE DAN KONSEP	14
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	16
2.4.3. DESAIN	16
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	20
3.1. PRODUKSI	20

3.1.1. PRODUKSI VISUAL	20
3.1.2. PASCA PRODUKSI	32
3.2. EVALUASI	33
BAB IV	
PENUTUP	36
4.1. KESIMPULAN	36
4.2. SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat keras	8
Tabel 2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	9
Tabel 2.3 Analisis Kebutuhan Tenaga Kerja	9
Tabel 3.1 Tabel Indeks	32
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Teknis Produk	32
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap	33



DAFTAR GAMBAR

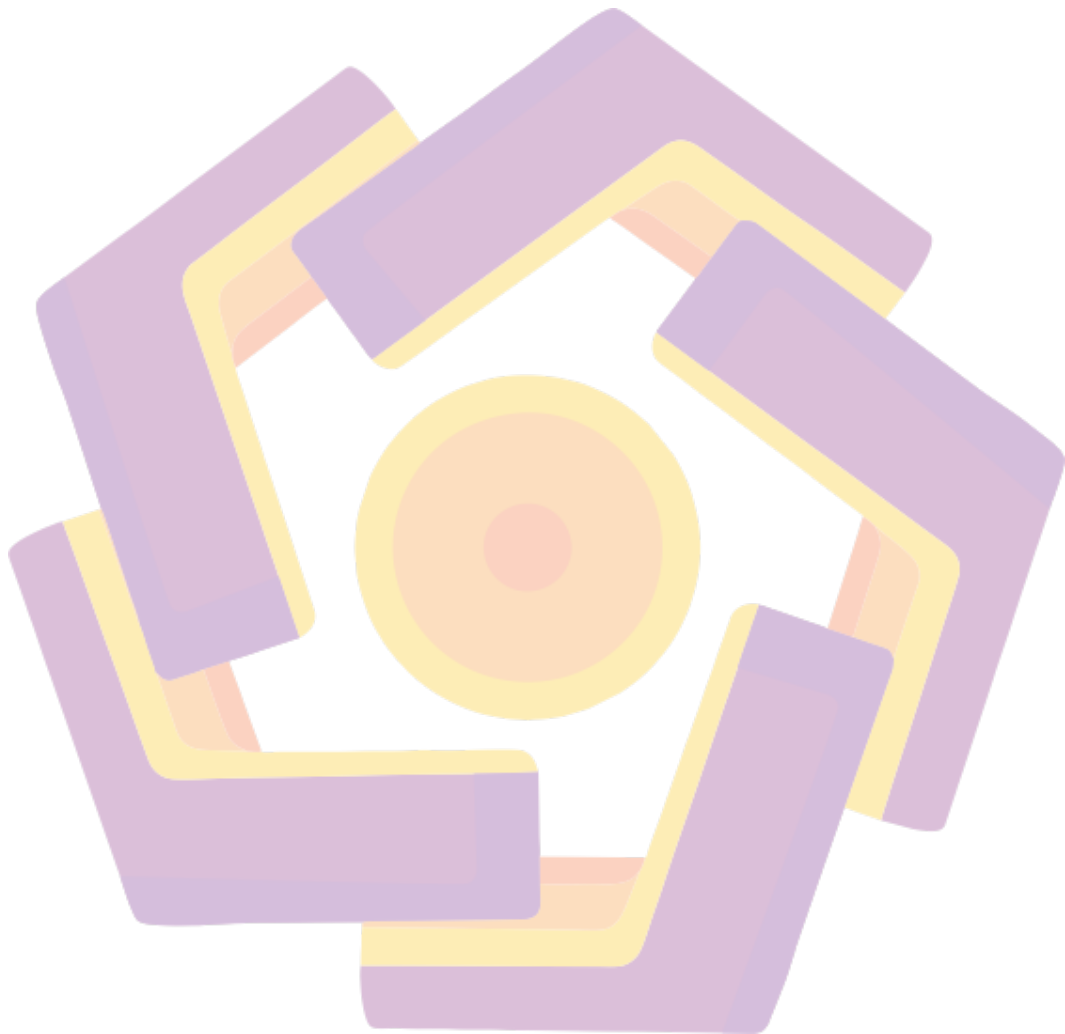
Gambar 2.1 Rumah Adat Bale Di Lombok	14
Gambar 2.2 Hutan Hujan Tropis Di Indonesia	15
Gambar 2.3 Awan Cumulus	15
Gambar 2.4 Komposisi Reference dan Color Palette	15
Gambar 2.5 Naskah dan <i>Storyboard</i>	16
Gambar 2.6 Desain Rumah	17
Gambar 2.7 Desain Komposisi 1	17
Gambar 2.8 Desain Komposisi 2	17
Gambar 2.9 Desain Komposisi 3	18
Gambar 2.10 Desain Pohon	18
Gambar 2.11 Desain Karakter Petualang	19
Gambar 2.12 Desain Karakter Penyihir	19
Gambar 2.13 Desain Karakter Monster	19
Gambar 3.1 Tampilan Pengaturan New Image Dalam Krita	20
Gambar 3.2 Tampilan New Image Dalam Krita	21
Gambar 3.3 Tampilan Tahapan Thumbnailing	21
Gambar 3.4 Tampilan Tahapan Sketching Komposisi	22
Gambar 3.5 Tampilan Tahapan Grayscale Komposisi	22
Gambar 3.6 Tampilan Tahapan Sketching Grayscale Rumah Keris	23
Gambar 3.7 Tampilan Tahapan Coloring Rumah Keris	23
Gambar 3.8 Tampilan Tahapan Rendering Rumah Keris	24
Gambar 3.9 Tampilan Sketching Grayscale Rumah Robot	24
Gambar 3.10 Tampilan Tahapan Coloring Rumah Robot	25
Gambar 3.11 Tampilan Tahapan Rendering Rumah Robot	25
Gambar 3.12 Tampilan Tahapan Sketching Grayscale Rumah Background	26
Gambar 3.13 Tampilan Tahapan Coloring Rumah Background	26
Gambar 3.14 Tampilan Tahapan Rendering Rumah Background	27
Gambar 3.15 Tampilan Tahapan Sketching Grayscale Objek Tumbuhan	27
Gambar 3.16 Tampilan Tahapan Coloring Objek Tumbuhan	28
Gambar 3.17 Tampilan Tahapan Rendering Objek Tumbuhan	28
Gambar 3.18 Tampilan Tahapan Sketching Grayscale Pohon Middleground	29
Gambar 3.19 Tampilan Tahapan Coloring Pohon Middleground	29
Gambar 3.20 Tampilan Tahapan Rendering Pohon Middleground	30
Gambar 3.21 Tampilan Pembuatan Langit	30
Gambar 3.22 Tahapan Sketching Tumbuhan Foreground	31

Gambar 3.23 Tahapan Coloring Pohon Foreground

31

Gambar 3.24 Tampilan Rendering Objek Tanaman Foreground

32



INTISARI

Environment merupakan kumpulan gambar yang digunakan sebagai aspek pendukung untuk membentuk adegan dimana sebuah karakter akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, serta *environment* dalam animasi 2D sering disebut dengan istilah *background*. *Environment* 2D adalah rancangan latar atau dunia visual yang berbentuk dua dimensi dimana tempat aksi dan cerita berlangsung. Dalam membuat *environment* animasi, diperlukan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan bagi perancang, seperti *visual development*, komposisi, perspektif, warna, cahaya, dan penyusunan *foreground*, *middleground* serta *background*.

Perancangan *Environment* 2D disini berperan sebagai pendukung untuk animasi *remake jingle* Amikom yang berlatar belakang sebuah pedesaan. Pada pembuatan ulang *jingle* Amikom terdapat *scene* pedesaan yang dibuat dengan menggabungkan karakter *live-action* dengan *environment* dua dimensi. Dalam proses pembuatan *environment* menggunakan metode *digital painting*. *Digital painting* digunakan oleh penulis untuk merancang keseluruhan *environment* karena pada *scene* pedesaan dalam *remake jingle* Amikom dibutuhkan lukisan digital yang bergaya semi realis. Oleh karena itu, teknik *digital painting* menjadi metode yang dipilih oleh penulis untuk menciptakan *environment* 2D pada *scene* pedesaan dalam pembuatan ulang *jingle* Amikom.

Kata kunci: *Environment, visual development, digital painting, background, 2D*

ABSTRACT

The environment refers to a collection of images used as supporting elements to create a scene where a character can live, move, and interact with the surrounding setting. In 2D animation, the environment is often referred to as the background. A 2D environment is the design of a setting or visual world in two dimensions, where the action and story take place. When creating an animation environment, several aspects need to be considered by the designer, such as visual development, composition, perspective, color, lighting, and the arrangement of foreground, middleground, and background elements.

The design of the 2D environment here serves as a supporting element for the remake of Amikom's jingle animation, which is set in a rural area. In this remake, the rural scenes combine live-action characters with a two-dimensional environment. The process of creating the environment employs the digital painting method. Digital painting is used by the designer to craft the entire environment because the rural scenes in the remake of Amikom's jingle require semi-realistic digital artwork. Therefore, the digital painting technique is the chosen method to create the 2D environment for the rural scenes in the Amikom jingle remake.

Keywords: *Environment, visual development, digital painting, background, 2D*