

**VIRONMENT 2D SCENE ROOFTOP PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

TROY AKBAR RAMADHIAN

18.60.0045

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

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

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
TROY AKBAR RAMADHAN
18.60.0045

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

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

yang disusun dan diajukan oleh

TROY AKBAR RAMADHAN
18.60.0045

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

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

yang disusun dan diajukan oleh

TROY AKBAR RAMADHAN

18.60.0045

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Januari 2025

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 : Troy Akbar Ramadhian
NIM : 18.60.0045

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE ROOFTOP PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 2 Januari 2025

Yang Menyatakan



METERAI TEMPEL
18.60.0045

Troy Akbar Ramadhian

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembahasan Environment 2D Scene Rooftop Pada Remake Jingle Amikom”. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis ingin menyampaikan terima kasihnya kepada:

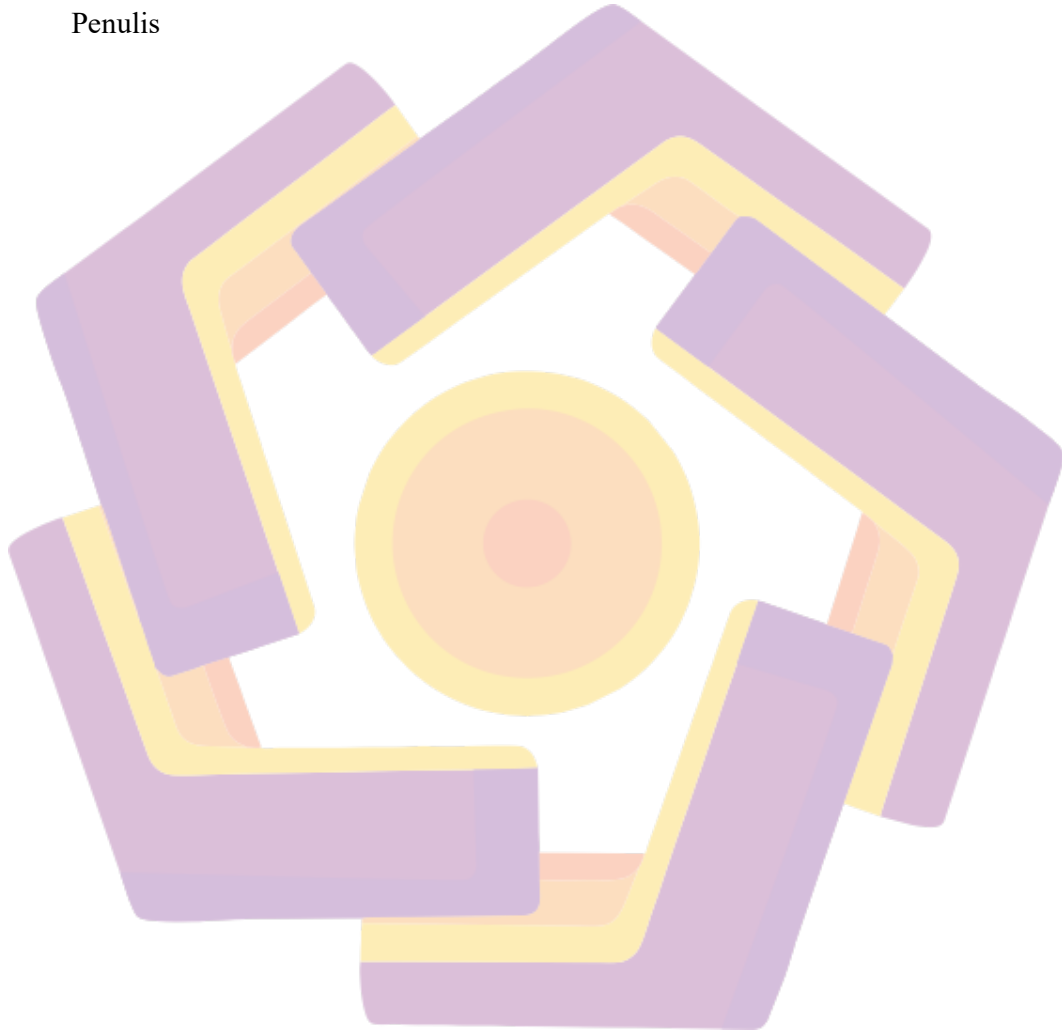
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang tua, terutama Ibu Yuda yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis. Tidak lupa kepada Bapak Asfriadadi yang juga sudah memberikan doa, dukungan dan semangat hingga akhir hayatnya. Juga kepada anggota keluarga lainnya
6. Teman-teman dekat penulis baik teman offline maupun teman didunia maya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2018.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang telah memberikan doa, dukungan serta semangat

Sebagai penutup, penulis sadar bahwa skripsi yang dibuat masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan adanya skripsi ini semoga memberikan manfaat

dan memberi informasi yang berguna bagi pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Desember 2024

Penulis



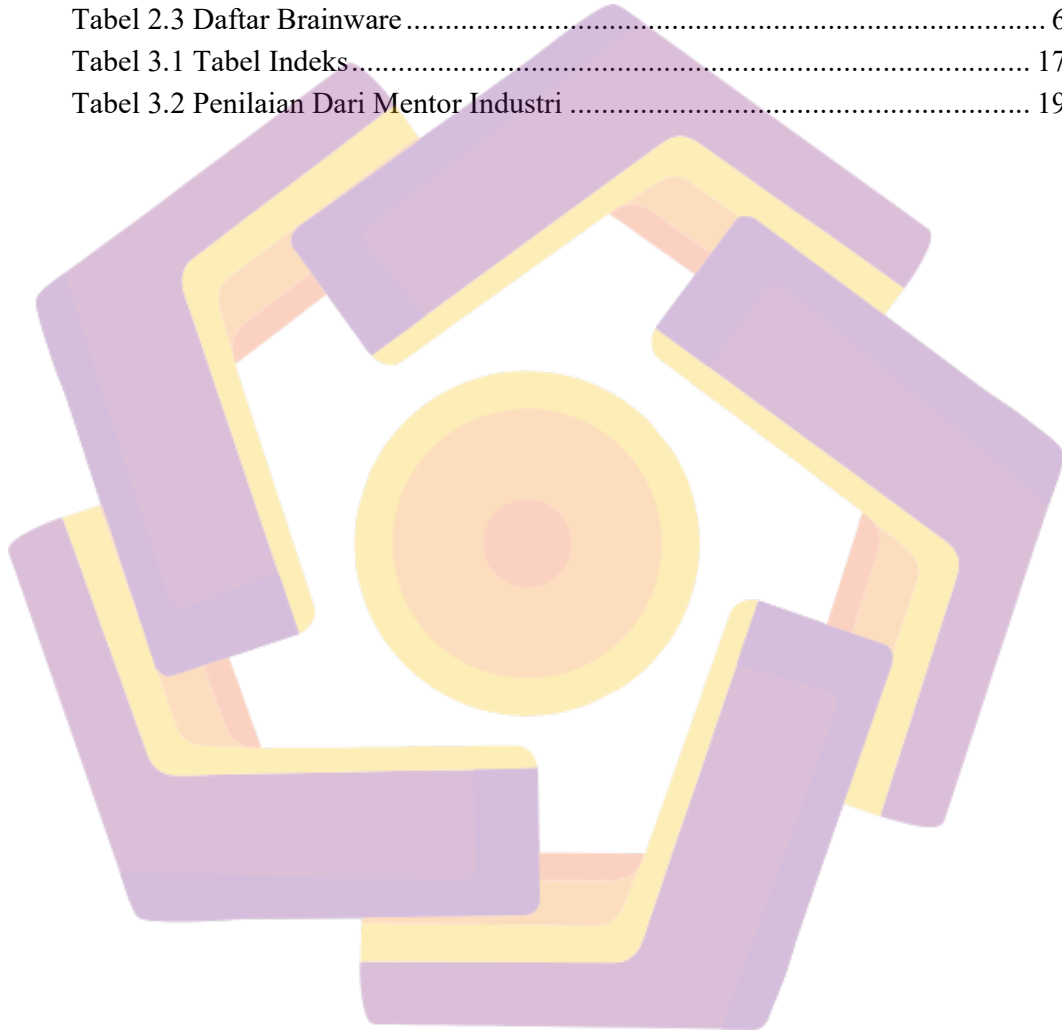
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
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. Dasar Teori.....	3
2.1.1. Pengertian Animasi	3
2.1.2. Environment.....	3
2.1.3. Digital Painting	4
2.2. Analisis Kebutuhan	4
2.2.1. Brief Produksi	4
2.2.2. Kebutuhan Fungsional.....	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	5
2.2.3.1. Kebutuhan Hardware	5
2.2.3.2. Kebutuhan Software.....	6
2.2.3.3. Kebutuhan Brainware.....	6
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif.....	7
2.3.2. Aspek Teknis	7
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	8
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	8
2.4.2. Naskah Dan Storyboard.....	9

2.4.3. Desain	10
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
3.1. Produksi	11
3.1.1. Produksi Visual.....	11
3.1.1.1. Latar Belakang Luar Angkasa yang Menampilkan Galaksi dan Bintang-bintang	11
3.1.1.2. Planet Saturnus Sebagai Latar Belakang.....	12
3.1.1.3. Awan dan Siluet Bangunan-Dangunan yang Terlihat Di Kejauhan	14
3.1.1.4. Bangunan-Bangunan Futuristik	14
3.1.1.5. Gedung 7 Amikom Bertemakan Futuristik	16
3.2. Evaluasi.....	17
3.2.1. Penilaian Teknis Produk	18
3.2.2. Perhitungan Penilaian Teknis Produk.....	19
BAB IV	
PENUTUP	21
4.1. Kesimpulan	21
4.2. Saran	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Hardware	5
Tabel 2.2 Jenis Software	6
Tabel 2.3 Daftar Brainware	6
Tabel 3.1 Tabel Indeks	17
Tabel 3.2 Penilaian Dari Mentor Industri	19

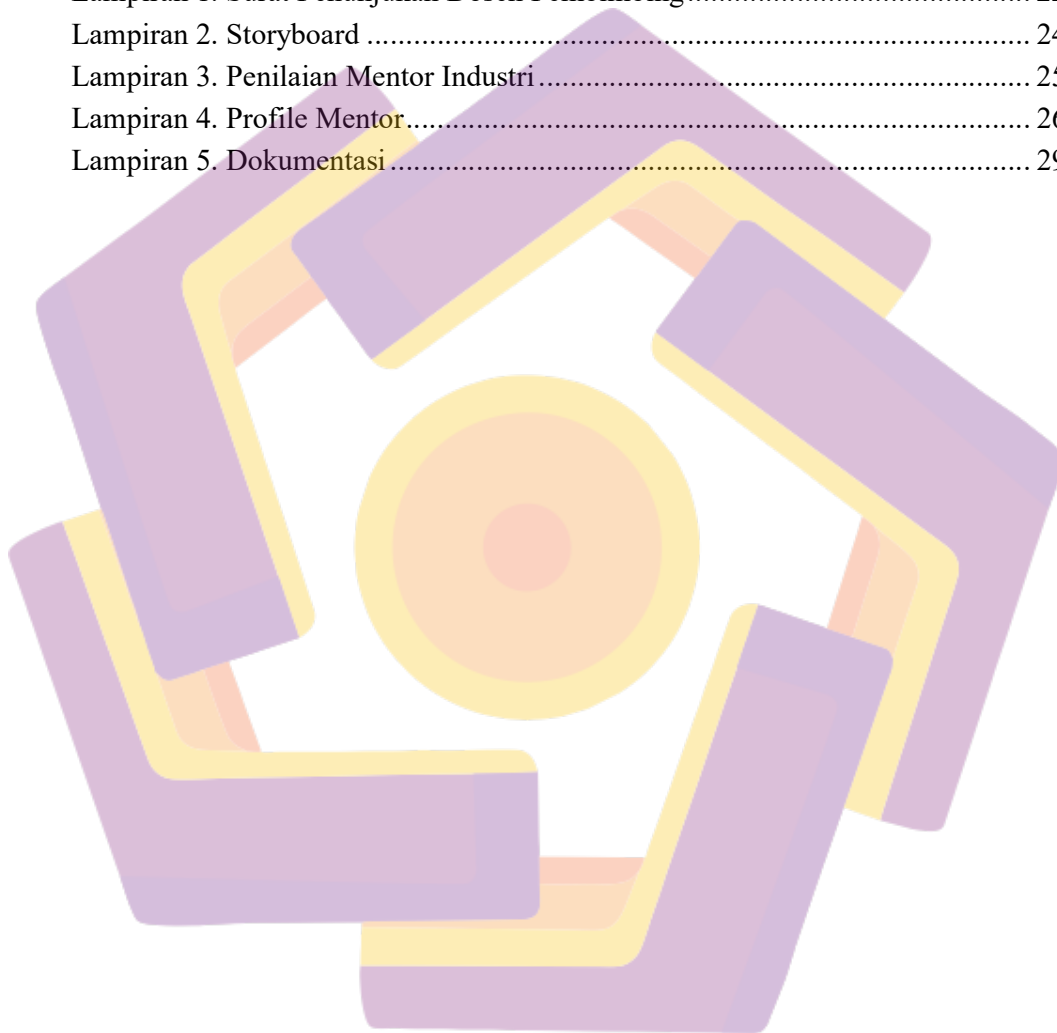


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Digital Painting.....	4
Gambar 2.2 Referensi Tema Cyberpunk.....	8
Gambar 2.3 Referensi Latar Belakang Luar Angkasa	9
Gambar 2.4 Storyboard	10
Gambar 2.5 Konsep Environment	10
Gambar 2.6 Color Palette.....	11
Gambar 3.1 Perbandingan Layer Setelah (kiri) dan Sebelum (kanan) Diberi Overlay	11
Gambar 3.2 Hasil Background Setelah Diberi Bintang	12
Gambar 3.3 Rough Sketch Planet Saturnus	12
Gambar 3.4 Grayscale Planet Saturnus.....	13
Gambar 3.5 Perbandingan Sebelum (kiri) dan Setelah (kanan) Diberi Efek Overlay	14
Gambar 3.6 Awan dan Siluet Bangunan.....	14
Gambar 3.7 Rough Sketch Bangunan Futuristik dan Gedung 7 Amikom.....	15
Gambar 3.8 Line Art Bangunan	15
Gambar 3.9 Gambar yang Telah Diwarnai	16
Gambar 3.10 Line Art Gedung 7 Amikom	16
Gambar 3.11 Gedung 7 Amikom.....	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	22
Lampiran 2. Storyboard	24
Lampiran 3. Penilaian Mentor Industri	25
Lampiran 4. Profile Mentor.....	26
Lampiran 5. Dokumentasi	29



INTISARI

Di era modern seperti saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi berkembang sangat cepat. Bukti nyata dari perkembangan yang sangat pesat ini dapat dilihat dari keberadaan internet yang sudah tersebar luas. Dengan keberadaan internet segala informasi yang ada di dunia dapat diakses dalam hitungan detik. Selain itu, animasi pun mengalami perkembangan yang cukup pesat seiring dengan berkembangnya teknologi. Contohnya animasi 2D yang semula pengerjaannya menggunakan media tradisional, sekarang semua sudah bisa dibuat menggunakan media digital. Begitu pula dengan *environment* untuk animasi 2D. Semula *environment* dibuat dengan menggunakan kaca yang berperan sebagai *layer*, namun *layer* tersebut sekarang dapat dibuat dengan mudah menggunakan aplikasi menggambar.

Dalam pembuatan *environment* pada “2D Scene Rooftop Remake Jingle Amikom” ini menggunakan software menggambar PaintTool SAI. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat didalam PaintTool SAI penulis membuat background yang akan digunakan untuk melengkapi scene animasi yang dibuat.

Hasil karya tulis ini merupakan dokumentasi pembuatan *environment* 2D menggunakan fitur-fitur yang tersedia dari aplikasi PaintTool SAI. Penulis berharap dengan adanya karya tulis ini, dapat menjadi pembelajaran dan referensi baik dalam pembuatan *environment* 2D atau dalam pembuatan karya tulis ilmiah untuk kedepannya..

Kata kunci: 2D, animasi 2D, *environment*, *background*

ABSTRACT

In this modern era, there is no disagreement when it comes to the advancement of technology. The conclusive evidence of this fast advancement can be seen from the vast availability of the internet. With this existence of the internet, every form of information can be accessed in a snap of a second. Besides, animation is also advancing along with the advancement of technology. For example 2D animation, at first the process of animating is using the traditional medium, but now it all can be made using the digital medium. This also happened for the making of environments for 2D animation. At first the environment was made using a glass panel that acts like a layer, but now that layer can be made easily using a drawing application.

In the making of the environment for “2D Rooftop Scene Amikom’s Jingle Remake” using a drawing software called PaintTool SAI. Utilizing features that are offered from the PaintTool SAI, writers were able to create backgrounds that will be used to complete the animation scene.

The results of this paper is a documentation for the making of 2D environments utilizing features that is available in the PaintTool SAI. Writers hope that with the existence of this paper, it can be used as a learning tool and reference either to make 2D environments or to write scientific literature in the future.

Keywords: 2D, 2D animation, environment, background