PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi

Disusun oleh

FEBRA SUKMA KURNIAWAN

19.82.0771

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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

Disusun oleh

FEBRA SUKMA KURNIAWAN

19.82.0771

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

FEBRA SUKMA KURNIAWAN

19.82.0771

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 17 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

FEBRA SUKMA KURNIAWAN 19.82.0771

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Raditya Wardhana, M.Kom. **NIK. 190302208**	
Ibnu Hadi Purwanto S.Kom., M.Kom **NIK. 190302390**	
Bernadhed S.Kom., M.Kom. **NIK. 190302243**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Desember 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 : Febra Sukma Kurniawan
NIM : 19.82.0771

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE DERMAGA 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, 17 Desember 2024
Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
9BCEDAMX189551395

Febra Sukma Kurniawan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, pertolongan , ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul " *Pembahasan Environment 2D Scene Dermaga Pada Remake Jingle Amikom*". Sebagai hasil dari produk remake dari Parama Creative. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yaitu ayahanda dan Ibunda tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari serta selalu memberikan semangat dan motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto , M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan
5. Bapak Bernadhed, S.Kom, M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Teman-Teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan.
8. Kepada Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 17 Desember 2024

Penulis

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**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
INTISARI ..... **xiii**
ABSTRACT ..... **xiv**
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. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS 4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN 16
2.2.1. BRIEF PRODUKSI 16
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL 16
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL 17
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI 18
2.3.1. ASPEK KREATIF 18
2.3.2. ASPEK TEKNIS 19
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI 20
2.4.1. IDE DAN KONSEP 20
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD 20
2.4.3. DESAIN 22
BAB III
HASIL DAN PEMBAHASAN **25**
3.1. PRA PRODUKSI DAN PRODUKSI 25
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN 25
3.1.2. PRODUKSI VISUAL 27
3.2. EVALUASI 34
BAB IV
PENUTUP **36**
4.1. KESIMPULAN 36

4.2. SARAN 36
DAFTAR PUSTAKA 37
LAMPIRAN 38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi) 17
Tabel 2.2 Jenis Perangkat lunak (Software) 17
Tabel 2.3 Kebutuhan Tenaga Kerja (*Brainware*).....18
Tabel 3.1 Tabel Indeks.....34
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Teknis Produksi 35
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap 35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Koordinat 2D 4
Gambar 2.2 Contoh *Squash & Stretch* 9
Gambar 2.3 Contoh *Anticipation* 10
Gambar 2.4 Contoh *Staging* 10
Gambar 2.5 Contoh *Slow in - Slow Out* 12
Gambar 2.6 Contoh *Arcs* 12
Gambar 2.7 Contoh *Secondary action* 13
Gambar 2.8 Naskah "Remake Jingle Amikom" pada *scene* Dermaga 21
Gambar 2.9 Storyboard "Remake Jingle Amikom" *scene* Dermaga 21
Gambar 2.10 Desain *Environment* 2D 22
Gambar 2.11 Desain *Creature* Burung Camar 22
Gambar 2.12 Desain *Creature* Lumba-lumba 23
Gambar 2.13 Desain Karakter Pemancing 23
Gambar 2.14 Desain Properti Mobil Pick up 24
Gambar 2.15 Desain Properti Rumah 24
Gambar 3.1 Lembar Kerja Photoshop 26
Gambar 3.2 Referensi *Background* 26
Gambar 3.3 Pengerjaan Bahan untuk Produksi dan Pasca Produksi 27
Gambar 3.4 Timeline pada Pengerjaan Efek Asap 27
Gambar 3.5 Penggunaan Onion Skin pada Efek Asap 28
Gambar 3.6 Layers Utama: Rough, Clean up and Coloring 29
Gambar 3.7 Rough Sketch Burung 29
Gambar 3.8 Clean Up Creature Burung 30
Gambar 3.9 *Paint Bucket Tool* 30
Gambar 3.10 Hasil *Coloring Creature* Burung 31
Gambar 3.11 *Frame* pada *Line Art* 31
Gambar 3.12 *Keyframe* diantara *Inbetween* 32
Gambar 3.13 *Frame* disetiap *Sketch* 32
Gambar 3.14 *Frame* dan Pergerakan Air 33

Gambar 3.15 *Timeline* pada Pembuatan Pergerakan Ombak..... 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah.....39
Lampiran 2. Desain dan Concept Art 39
Lampiran 3. Storyboard.....41
Lampiran 4. Foto Hasil Video 42
Lampiran 5. Foto Bootcamp.....43
Lampiran 6. Hasil evaluasi..... 44
Lampiran 6. Foto Behind The Scene Produksi..... 44

INTISARI

Pembuatan skripsi non reguler dengan produk "remake jingle amikom" yang awalnya atau produk aslinya tersebut menggunakan *live action* 3D dan di remake ini produk diubah menjadi menggunakan *live action* 2D dikarenakan studi konsentrasi yang diambil adalah animasi 2D. Skripsi yang dibuat dari hasil produk ini mengambil latar tempat di sebuah dermaga/pelabuhan dan dibuatlah konsep dari latar tersebut untuk penggunaan *background*, *middle ground* dan *foreground*. Pengambilan konsep ini sebenarnya sudah ditentukan oleh mentor yang bersangkutan pada program yang sedang ditempuh dan telah dibagi ke beberapa anggota atau kelompok yang dibentuk. Juga menggunakan teknik dan tahapan produksi yang telah diajarkan oleh mentor/dosen seperti *Frame by Frame*, compositing, Editing, Meng-*Concept Art*, dan lain sebagainya. Sebenarnya untuk hasil final dari produk ini terbagi menjadi 6 *scene*/latar tempat dan salah satunya mengambil latar dermaga yang dikerjakan saya dan teman-teman. Oleh karena itu setiap orang juga dibagi tugas untuk setiap pekerjaan, salah satunya yang dikerjakan adalah 2D environment yang berupa pantai, pulau, jalan yang digunakan model live action serta berbagai macam efek animasi lainnya. Pembuatan skripsi ini juga didampingi langsung oleh dosen pembimbing. Dan juga, Skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan studi/kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Menganimasikan

ABSTRACT

The creation of a non-regular thesis with the product 'remake of the Amikom jingle', which originally used live-action 3D, was remade into live-action 2D due to the concentration of study being 2D animation. The thesis, based on this product, takes place in a dock/harbor setting, and a concept was developed for the background, middle ground, and foreground. This concept was actually determined by the mentor in the program being taken and was divided among several members or groups that were formed. The process also involves techniques and production stages that were taught by the mentor/lecturer, such as Frame by Frame, compositing, editing, concept art, and so on. The final product is divided into 6 scenes/settings, one of which takes place at the dock, which was worked on by my friends and me. Therefore, tasks were divided among each person, including the creation of a 2D environment featuring a beach, island, road for live-action models, and various animation effects. The creation of this thesis was also supervised directly by the thesis advisor. Additionally, this thesis aims to complete the study at Amikom University Yogyakarta.

Keywords: *Information Technology, Animate*