

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN APLIKASI IBISPAINTX
UNTUK PENGOLAHAN MEDIA DIGITAL

SKRIPSI

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



disusun oleh

RANGGAYUDHA BHAGASKARA

21.82.1237

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

i

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN APLIKASI IBISPAINX
UNTUK PENGOLAHAN MEDIA DIGITAL

SKRIPSI

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



disusun oleh

RANGGAYUDHA BHAGASKARA

21.82.1237

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN APLIKASI
IBISPAINTX UNTUK PENGOLAHAN MEDIA DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Ranggayudha Bhagaskara

21.82.1237

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29-04-2025

Dosen Pembimbing,



Rizky, M. Kom
NIK. 190302311

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN APLIKASI IBISPAINTX UNTUK
PENGOLAHAN MEDIA DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Ranggayudha Bhagaskara

21.82.1237

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21-05-2025

Nama Penguji **Susunan Dewan Penguji**

Tanda Tangan

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

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302390

Rizky, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302311



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21-05-2025

Yang bertandatangan di bawah ini
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr, Kusrini, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302106

Nama mahasiswa : Ranggayudha Bhagaskara
NIM : 21.82.1237

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

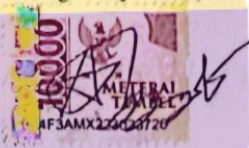
**PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN APLIKASI IBISPAINTX
UNTUK PENGOLAHAN MEDIA DIGITAL**

Dosen Pembimbing : Rizky, M.Kom dan Gelar

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, 19-05-2025

Yang Menyatakan,



Ranggayudha Bhagaskara

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatnya penulis telah diberikan kemampuan, Kesehatan dan kekuatan sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan lancar dan baik. Penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini, dengan penuh rasa bersyukur penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

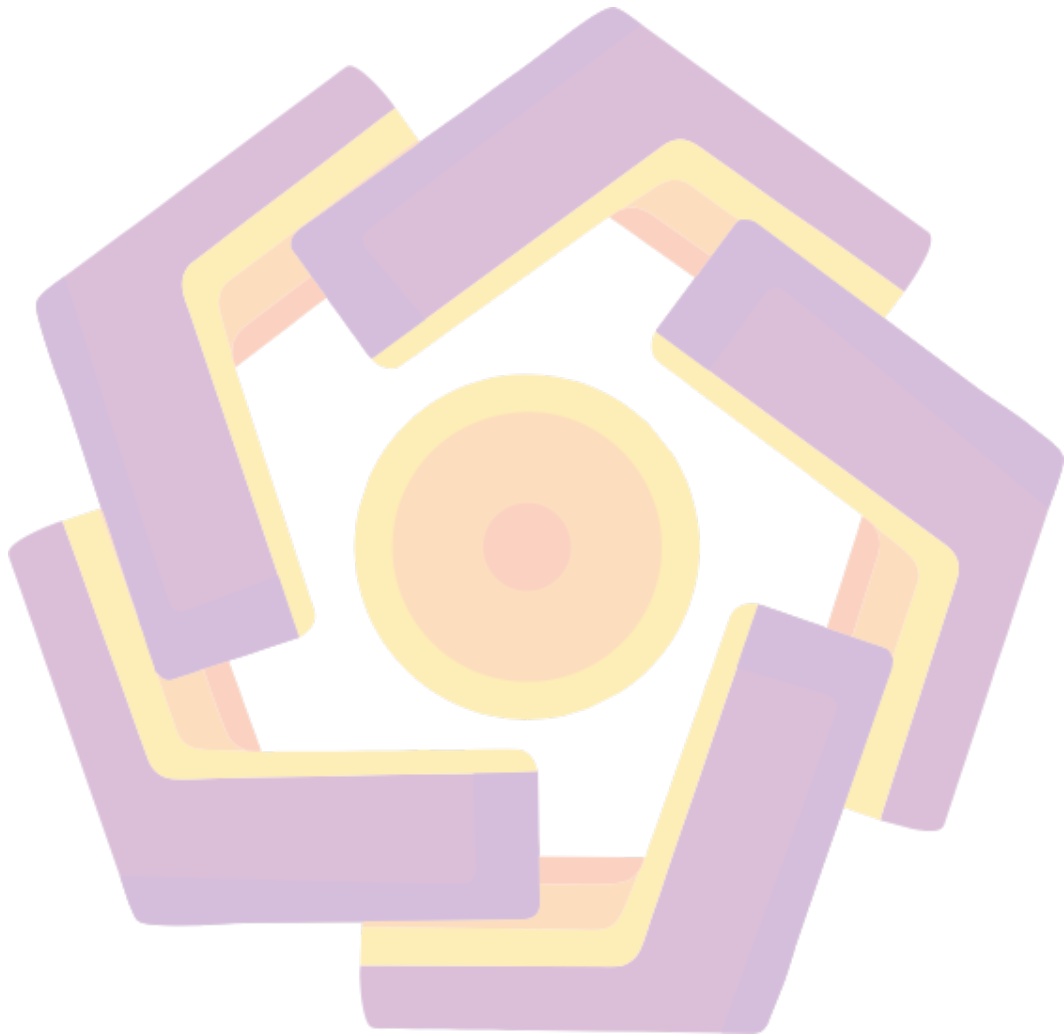
1. Seluruh keluarga tersayang, terutama kepada bapak Eko dan ibu Atik kedua orang tua penulis yang telah sabar mendukung dan mendidik penulis sehingga mampu menjalankan Pendidikan hingga ke jenjang perkuliahan.
2. Kakak Perempuan saya Zhafira, yang selalu membantu ketika penulis lelah dalam mengerjakan skripsi terimakasih telah menjadi pengingat bagi penulis agar cepat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dosen pembimbing bapak Rizky M.KOM. yang telah membimbing penulis dalam pembuatan karya ilmiah sehingga dapat berjalan dengan baik sesuai dengan arahan dan pedoman penulisan
4. Sahabat yang telah menemani penulis selama berkuliah dari semester 1 hingga sekarang sehingga dapat mengerjakan skripsi dengan benar.
5. Semua pihak yang tidak tercantum namanya saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas

akhir ini.

6. Kepada diri saya sendiri, banyak hal yang penulis dapatkan dari proses ini rintangan halangan telah terlewati saatnya mencoba rintangan-rintangan baru yang telah menunggu . Perjalanan untuk menggapai impian tentu tidak mudah, seberapa besar halangan dan rintangan jika kita lewati dengan lapang dada maka tidak akan



menjadi hal yang menyulitkan. Proses penyelesaian skripsi ini yang juga menjadi motivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu.



DAFTAR ISI

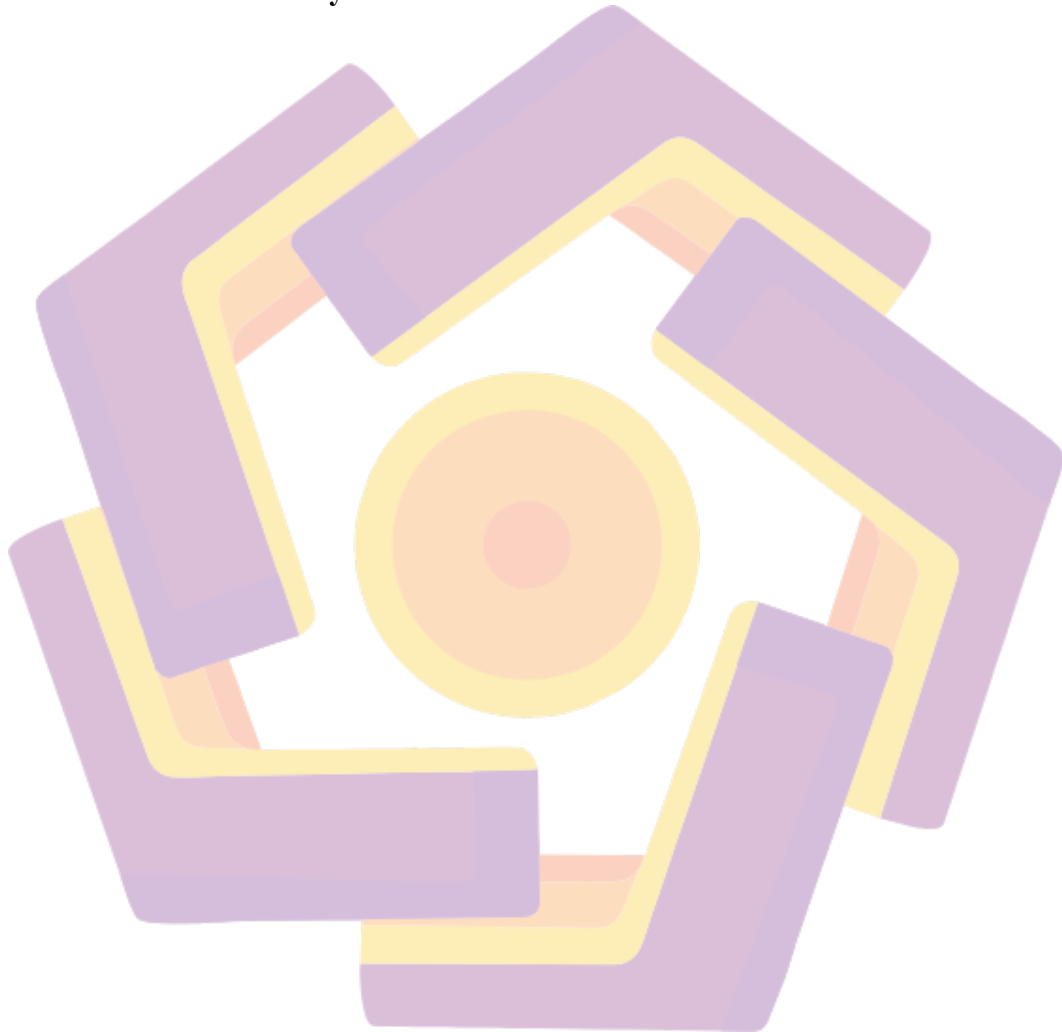
HALAMAN JUDUL.....	ii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	10
2.3 Pengertian Gambar Digital.....	10
2.4 Sejarah Gambar Digital.....	10
2.5 Pengertian Gambar 2D.....	11

2.6	Definisi Gambar 2D.....	11
2.7	Karakteristik Gambar 2D.....	12
2.8	Konsep Dasar 2D.....	12
2.9	Tujuan Dasar.....	14
2.10	Pra Produksi.....	14
2.11	Pasca Produksi 2D.....	15
2.12	Tahap Pengonsepan (concept).....	16
2.13	Design.....	16
2.14	Assembly.....	18
2.15	Testing.....	18
2.16	Distribution.....	19
2.17	Pengujian Skala Likert.....	19
2.18	Menentukan Interval.....	19
2.19	Perhitungan Skaka Likert.....	20
2.19.1	Perhitungan Kuesioner Umum.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Gambaran Umum.....	24
3.2	Alur Penelitian.....	24
3.3	Pengumpulan Data.....	25
3.4	Alat dan Bahan.....	26
3.5	Analisis Kebutuhan.....	26
3.6	Referensi Gambar Digital.....	28
3.7	Storyboard.....	30
3.8	Aspek Gambar Digital.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1.1 Produksi 2D.....	33
4.1.2 Pembuatan Gambar 2D.....	33
4.1.3 Editing Video.....	38
4.1.4 Teknik Compositing Gambar.....	41
4.1.5 Shoot Camera.....	42
4.1.6 Background.....	45
4.1.7 Rendering.....	47
4.1.8 Final Editing.....	50
4.2 Pembahasan.....	51
4.2.1 Review Gambar Logo 2D.....	52
4.2.2 Review Gambar Vektor 2D.....	52
4.2.3 Penayangan Gambar 2D.....	53
4.2.4 Penggambaran Gambar 2D.....	54
4.2.5 Produk Desain.....	55
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
1. Diagram Hasil Kuesioner.....	63

DAFTAR TABEL

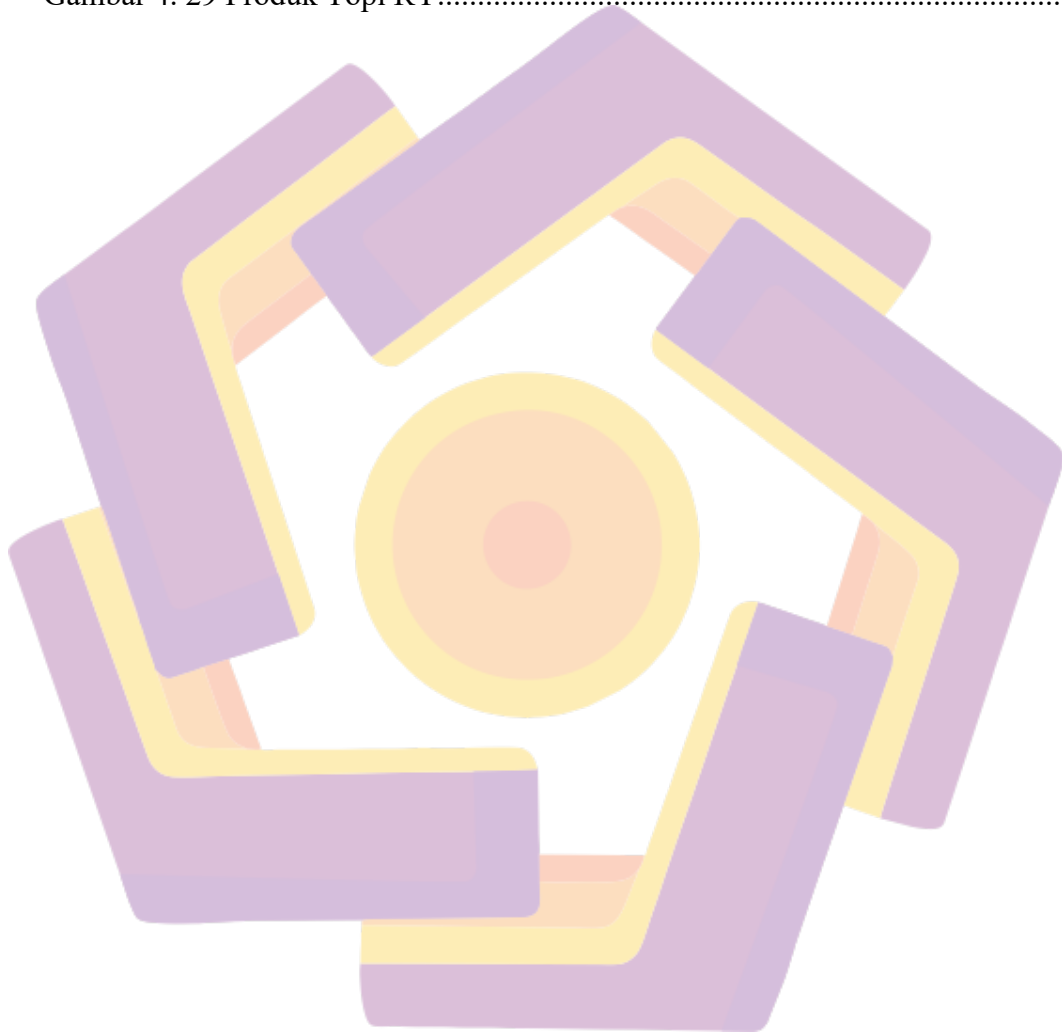
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2. 2 Interval Tingkat Intensitas.....	20
Tabel 2. 3 Kuisioner Umum.....	22
Tabel 3. 1 Tabel Device.....	27
Tabel 3. 2 Tabel Referensi.....	28
Tabel 3. 3 Tabel Storyboard.....	30



DAFTAR GAMBAR

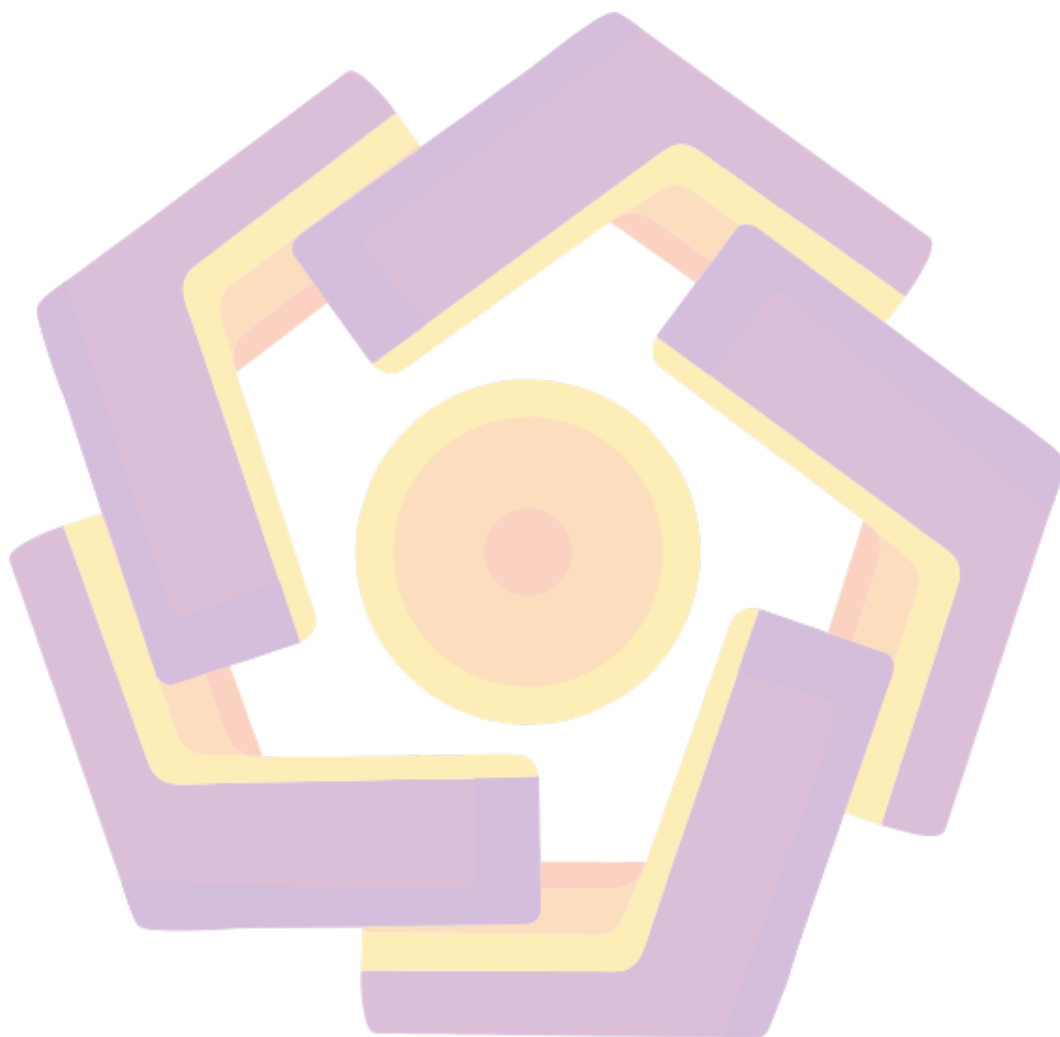
Gambar 2. 1 Contoh Gambar Vektor.....	12
Gambar 2. 2 2 Contoh Pewarnaan.....	16
Gambar 2. 3 Table Gambar.....	17
Gambar 3. 1 logo 2D Vektor.....	24
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Pembuatan Vektor Motor.....	34
Gambar 4. 2 Pembuatan Vektor Ikan Koi.....	35
Gambar 4. 3 Pembuatan Logo Produk RY.....	36
Gambar 4. 4 Pembuatan Contoh Produk Ry.....	37
Gambar 4. 5 Editing Video Pada Logo RY.....	38
Gambar 4. 6 Editing Video Pada Vektor Ikan Ko.....	39
Gambar 4. 7 Editing Video Pada Vektor Motor Custom.....	40
Gambar 4. 8 Editing Pada Backsound Effect.....	42
Gambar 4. 9 Shoot camera samping.....	43
Gambar 4. 10 Shoot camera atas.....	44
Gambar 4. 11 Shoot camera depan.....	45
Gambar 4. 12 Background Vektor Motor.....	45
Gambar 4. 13 Background Vektor Ikan Koi.....	46
Gambar 4. 14 Background Vektor Mobil.....	46
Gambar 4. 15 Rendering Pada Vekto Ikan Koi di IbispaintX.....	48
Gambar 4. 16 Rendering Pada Logo RY di Ibispaint.....	48
Gambar 4. 17 Rendering Pada Vektor Motor di IbispaintX.....	49
Gambar 4. 18 Rendering Video di Vneditor.....	50
Gambar 4. 19 Memposting Video Tutorial Melalui Tiktok.....	51
Gambar 4. 20 Kedua logo RY yang digunakan di produk.....	52
Gambar 4. 21 Kedua Vektor yang diunakan pada tutorial gambar.....	53
Gambar 4. 22 Hasil Gambar Vektor Motor.....	54
Gambar 4. 23 Hasil Logo Ry.....	55

Gambar 4. 24 Hasil Vektor Ikan Koi.....	55
Gambar 4. 25 Produk Kaos RY 2.....	56
Gambar 4. 26 Produk Hoodie RY 2.....	56
Gambar 4. 27 Produk Hoodie RY.....	57
Gambar 4. 28 Produk Kaos RY.....	57
Gambar 4. 29 Produk Topi RY.....	58



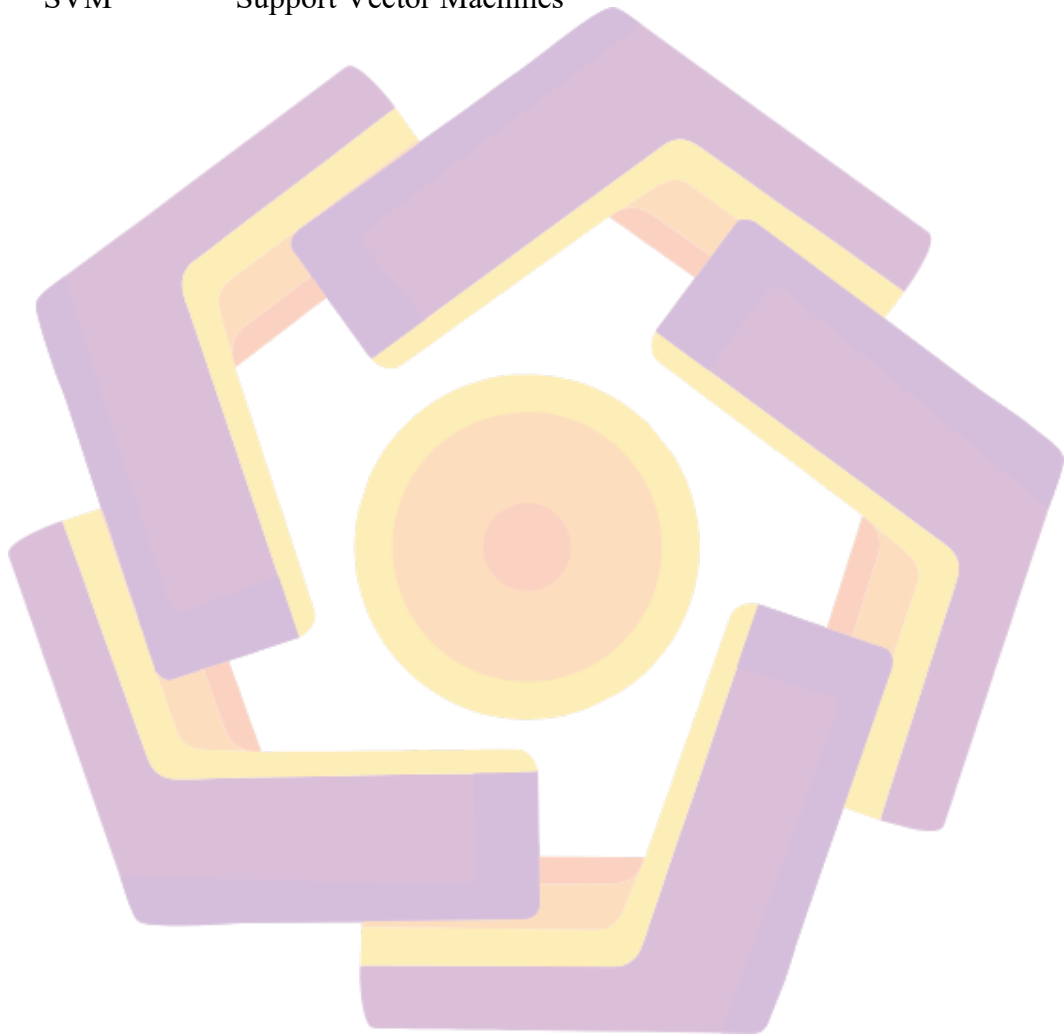
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Diagram Hasil Kuesioner	
.....	60
Lampiran 2 Hasil Kuesioner	
.....	61



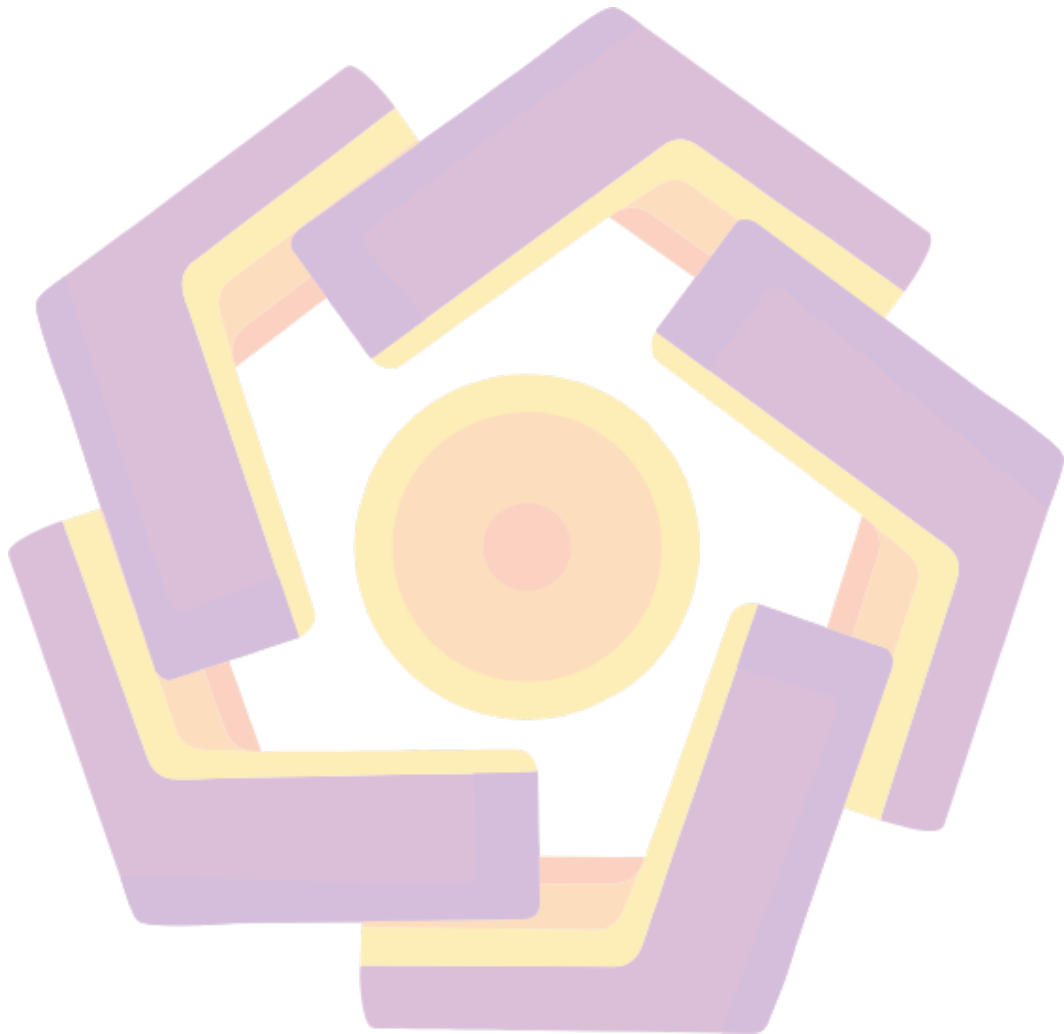
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Aplikasi gambar adalah aplikasi yang digunakan untuk menggambar ilustrasi atau gambaran lain seperti 3D dan 2D. Aplikasi ini bisa membantu untuk menampilkan gambaran yang menarik dan mudah bagi kalangan pengguna, aplikasi ini bernama ibispaintx untuk 2 dimensi dan aplikasi ini banyak ilustrasi yang bisa digunakan dan bisa membuat vektor, animasi 2D, sketsa gambar dan lain-lain. Ada juga aplikasi 3D yaitu Blender yang hanya bisa di komputer dan laptop, aplikasi ini digunakan untuk membuat gambar 3 dimensi yang akhirnya menjadi bentuk yang indah mirip seperti bentuk aslinya. Penggunaan Aplikasi kedua ini sekarang banyak di gunakan oleh anak kalangan sekarang. Dan di harapkan kedepannya makin banyak aplikasi yang baru agar anak muda sekarang bisa lebih mudah untuk belajar dan memahami materi gambar 2D dan 3D yang dibuat. Produk 2D yang digunakan adalah ibispaintx yang tersedia di handphone dan kalau 3d adalah Blender3d yang tersedia di komputer, dua aplikasi ini sangat bagus untuk memudahkan para pemula untuk memulai gambar ilustrasi 3D dan 2D. Dengan menyoroti banyak peminat aplikasi tersebut juga memberikan banyak pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi para pemula.

Kata kunci: Aplikasi, gambar 2D dan 3D, Digital Ilustrasi.



ABSTRACT

The drawing application is an application that is used to draw illustrations or other images such as 3D and 2D. This application can help to display attractive and easy imager for users, this applications is called ibispaintsx for 2 dimensions and this application there are many illustrations that can be used and can create vectors, 2D animations, sketch images and so on. There is also a 3D application, namely Blender, which can only used on computers and laptops. This application is used to create 3 dimensional images which ultimately become beautiful shapes that are similar to the original. The use of this second application is now widely used by today's children. And it is hoped that in future there will be more and more ne applications so that today's young people can more easily learn and understand the 2D and 3D drawing material that is created. The 2D product used is the ibispaintx application which is available on mobile phone and if 3D is Blender3D which is available on computers, there two applications are very good for making it easier foe beginners to start darawing 3D and 2D ilustrations. By highlighting the many people interested in the application, it also provides a lot of interesting and fun learning for the beginners.

Keyword: Applications, Drawing 3D and 2D, Digital Illustrations.

