

**PENERAPAN TEKNIK DIGITAL *PAINT* PADA FILM ANIMASI 2
DIMENSI “ABDAN” UNTUK *SCENE 08 SHOT 01, 03, 04, 11, 13***

SKRIPSI



disusun oleh
Aulia Annisa
17.82.0220

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PENERAPAN TEKNIK DIGITAL *PAINT* PADA FILM ANIMASI 2
DIMENSI “ABDAN” UNTUK *SCENE 08 SHOT 01, 03, 04, 11, 13***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Aulia Annisa
17.82.0220

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN TEKNIK DIGITAL *PAINT* PADA FILM ANIMASI 2

DIMENSI “ABDAN”

UNTUK *SCENE 08 SHOT 01, 03, 04, 11, 13*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aulia Annisa

17.82.0220

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK DIGITAL *PAINT* PADA FILM ANIMASI 2
DIMENSI “ABDAN”**

UNTUK *SCENE 08 SHOT 01, 03, 04, 11, 13*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aulia Annisa

17.82.0220

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK : 190302164

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK : 190302375

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

HANIF AL FATTA, M.kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Sleman, 24 Februari 2022



Aulia Annisa

17.82.0220

MOTTO

Artist must suffer for the art that's why it's called *painting*
(Ongo Gablogian-Always Sunny in Philadelphia)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah dib sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Penerapan Teknik Digital *Paint* pada Film Animasi 2 Dimensi “Abdan” untuk *Scene 08 Shot 01, 03, 04, 11, 13*”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Puji syukur yang tak terhingga pada-Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala doa.
 2. Ibu dan keluarga saya yang telah memberi dukungan selama proses pembuatan skripsi hingga selesai.
 3. Gagas Waskita Harimurti yang selalu memberikan support dalam segala bentuk kepada saya.
 4. Sahabat serta teman-teman yang membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi.
 5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar memberikan ilmu serta masukan-masukan guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.
 6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun

dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

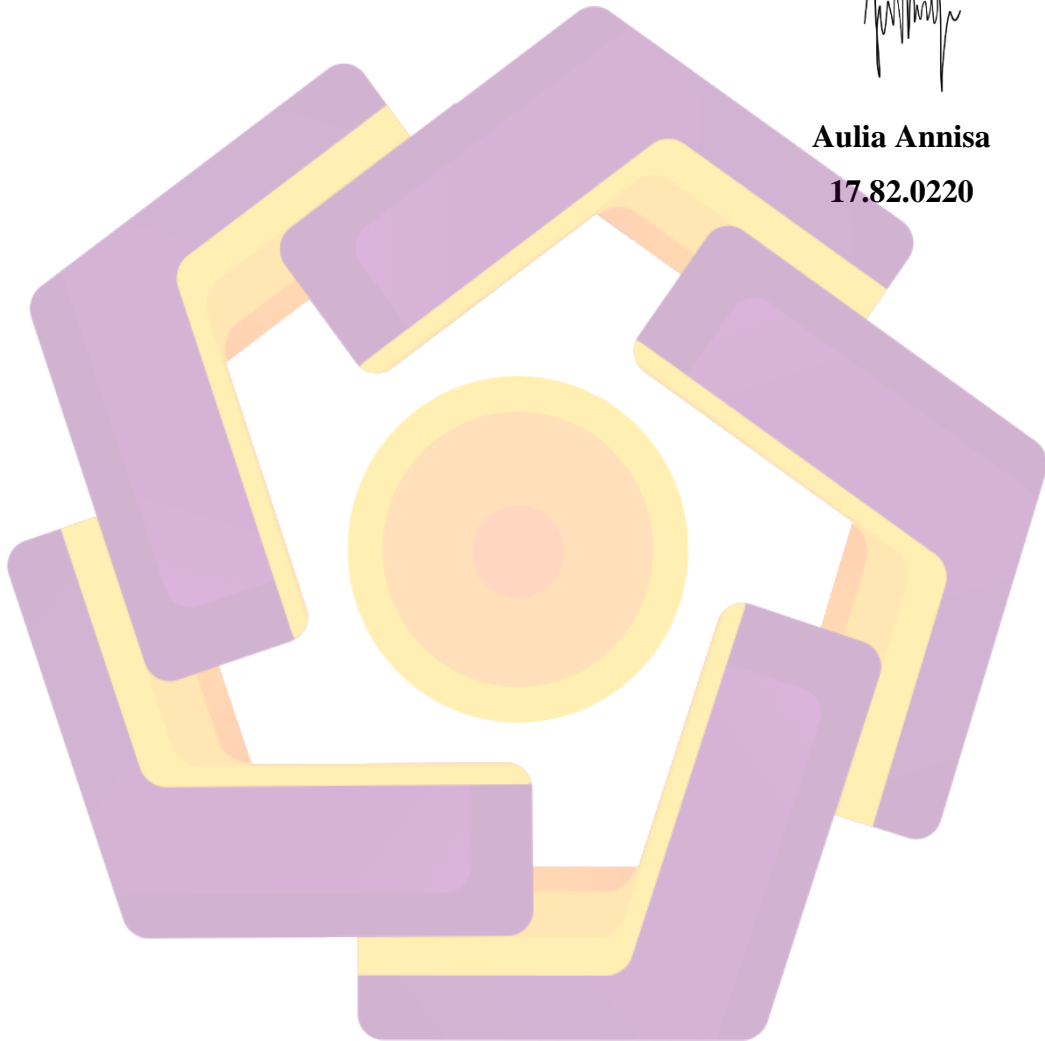
Wasslamu'alaikum Wr Wb

Sleman, 24 Februari 2022



Aulia Annisa

17.82.0220



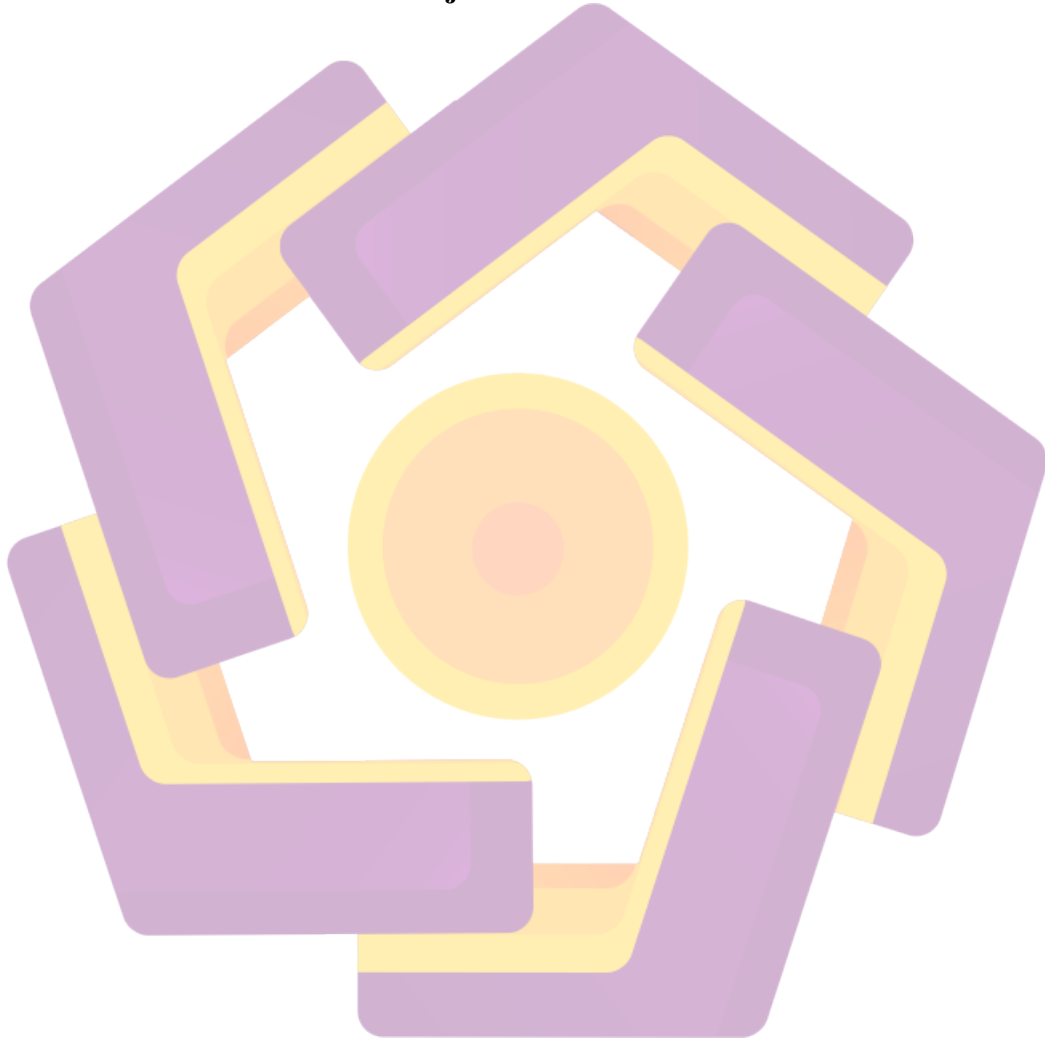
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Animasi	3
2.2 Background	3
2.3 Digital painting	4
2.4.1 Style	4
2.4.2 Brush	5
2.4.3 Teori Warna	5
2.4.4 Anatomi	6
2.4.5 Lighting	7
2.4 Pipeline Animasi 2 Dimensi	8
2.5.1 Pra Produksi	8
2.5.2 Produksi	10
2.5.3 Pasca produksi	11
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Gambaran Umum Project	14

3.2	Metode Pengumpulan Data	14
3.2.1	Briefing	14
3.2.2	Pembentukan grup	14
3.2.3	Diskusi	14
3.2.4	Assignment	14
3.2.5	Storyboard.....	15
3.3	Kebutuhan Informasi	16
3.4	Kebutuhan Fungsional	17
3.5	Aspek Perencanaan Produksi	17
3.5.1	Aspek Kreatif	17
3.5.2	Aspek Teknis	18
3.6	Pra Produksi	19
3.6.1	Ide.....	19
3.6.2	Concept art.....	19
3.6.3	Asset & Rigging	26
3.6.4	Animatic	27
3.6.5	Layout	30
3.6.6	<i>Background</i>	33
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
3.7	Proses Produksi <i>Background</i> pada Perusahaan MSV Studio	36
4.2	Proses Produksi <i>Background</i> Film Animasi Petualangan Abdan ...	37
4.2.1	Tools and reference	37
4.2.2	Asset	38
4.2.3	Teknik Brushing	41
4.2.4	<i>Lighting</i>	50
4.2.5	<i>Background</i>	54
4.3	Hasil Evaluasi Kerja	69
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	69
4.3.2	Evaluasi dari MSV Studio	71
BAB V	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	70
Tabel 4. 2 Tabel Evaluasi Kerja.....	72

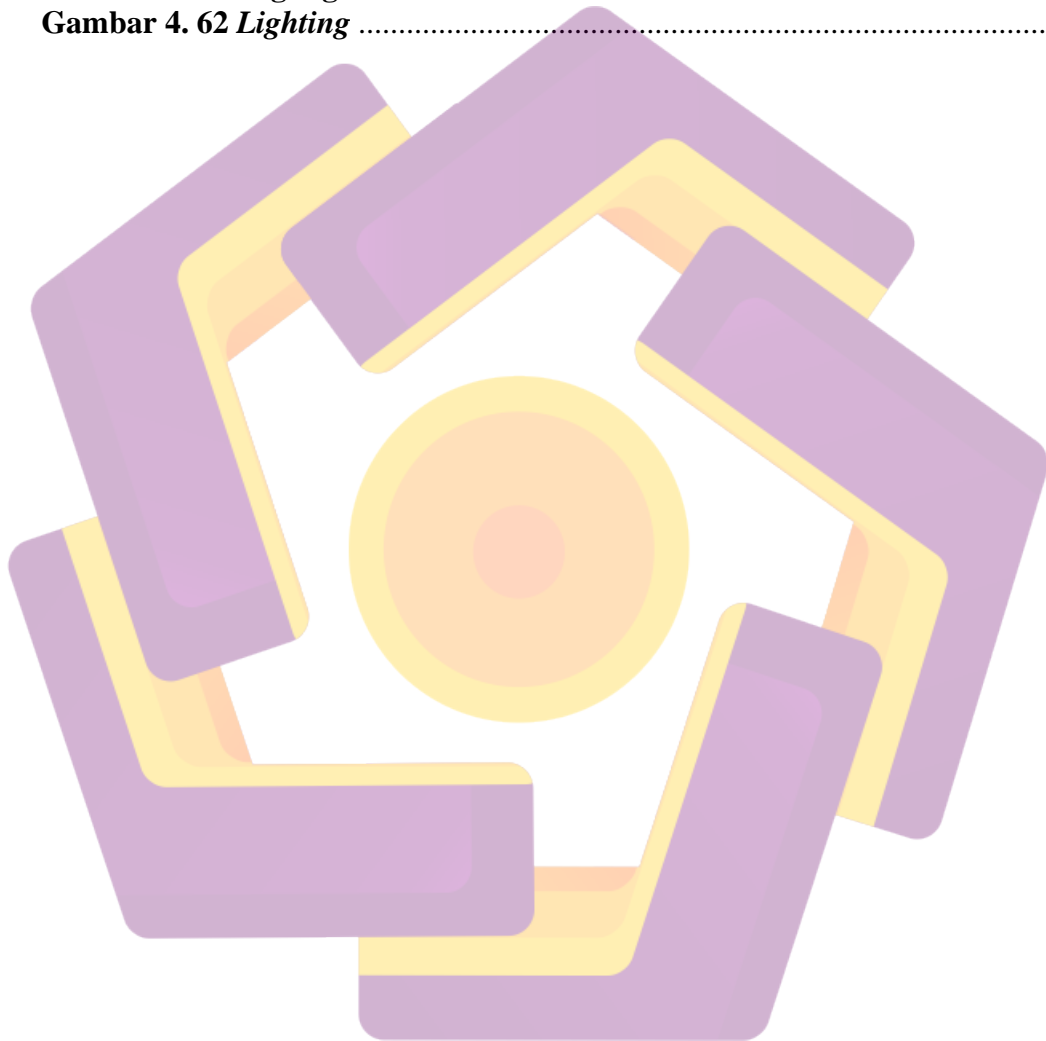


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Art Style 2 Dimensi	4
Gambar 2. 2 Brush	5
Gambar 2. 3 Color Palette	5
Gambar 2. 4 Anatomi Manusia	6
Gambar 2. 5 <i>Lighting</i>	7
Gambar 2. 6 Pipline Produksi Animasi 2D	8
Gambar 3. 1 Storyboard Animasi	15
Gambar 3. 2 Storyboard 2D Animasi	16
Gambar 3. 3 Abdan Color Scheme	20
Gambar 3. 4 Abdan Fullbody Turn Around	20
Gambar 3. 5 Miskan Color Scheme	21
Gambar 3. 6 Miskan Fullbody Turn Around	21
Gambar 3. 7 Jono Color Scheme	22
Gambar 3. 8 Jono Fullbody Turn Around	22
Gambar 3. 9 Nenek Abdan Color Scheme	23
Gambar 3. 10 Nenek Abdan Fullbody Turn Around	23
Gambar 3. 11 Pak Umar Color Scheme	24
Gambar 3. 12 Pak Umar Fullbody Turn Around	24
Gambar 3. 13 Gambar Kambing Wedan Color Scheme	25
Gambar 3. 14 Gambar Kambing Wedan Fullbody Turn Around	25
Gambar 3. 15 Gambar Enviroment rumah Abdan	26
Gambar 3. 16 Asset-Asset Abdan	26
Gambar 3. 17 Perbandingan Tangan Karakter	27
Gambar 3. 18 Perbandingan Tinggi Karakter	27
Gambar 3. 19 Animatic Scene 08 Shot 01	28
Gambar 3. 20 Animatic Scene 08 Shot 03	28
Gambar 3. 21 Animatic Scene 08 Shot 04	29
Gambar 3. 22 Animatic Scene 08 Shot 11	29
Gambar 3. 23 Animatic Scene 08 Shot 13	30
Gambar 3. 24 Layout Scene 08 shot 01	31
Gambar 3. 25 Layout Scene 08 shot 03	31
Gambar 3. 26 Layout Scene 08 shot 04	32
Gambar 3. 27 Layout Scene 08 shot 11	32
Gambar 3. 28 Layout Scene 08 shot 13	33
Gambar 3. 29 Background Scene 08 shot 01	33
Gambar 3. 30 Background Scene 08 shot 03	34
Gambar 3. 31 Background Scene 08 shot 04	34
Gambar 3. 32 Background Scene 08 shot 11	35
Gambar 3. 33 Background Scene 08 shot 13	35
Gambar 4. 1 Workflow divisi <i>background</i>	36
Gambar 4. 2 Photoshop brush	37
Gambar 4. 3 Autodesk sketchbook brush	38
Gambar 4. 4 Style reference	38

Gambar 4. 5 Asset pohon pisang.....	39
Gambar 4. 6 Asset pohon bambu.....	39
Gambar 4. 7 Asset pohon kelapa.....	40
Gambar 4. 8 Layer baru	41
Gambar 4. 9 Brush solid	41
Gambar 4. 10 Ground batang pohon pisang.....	42
Gambar 4. 11 Layer <i>painting</i>	42
Gambar 4. 12 Brush <i>painting</i>	43
Gambar 4. 13 hasil <i>painting</i>	43
Gambar 4. 14 Layer shadow.....	44
Gambar 4. 15 Brush shadow	44
Gambar 4. 16 Hasil shadow	45
Gambar 4. 17 Layer lining.....	45
Gambar 4. 18 Brush untuk line.....	46
Gambar 4. 19 Hasil lining	46
Gambar 4. 20 Layer tekstur	47
Gambar 4. 21 Brush tekstur	47
Gambar 4. 22 Hasil texturing	48
Gambar 4. 23 Finishing layer	48
Gambar 4. 24 Solid brush	49
Gambar 4. 25 Hasil jadi batang pohon pisang.....	49
Gambar 4. 26 Layer <i>lighting</i>	50
Gambar 4. 27 Brush solid	51
Gambar 4. 28 Light pertama.....	51
Gambar 4. 29 Layer <i>lighting</i> kedua	52
Gambar 4. 30 Brush airbrush	52
Gambar 4. 31 Hasil <i>lighting</i> layer kedua.....	53
Gambar 4. 32 Layer shadow.....	53
Gambar 4. 33 Brush solid	54
Gambar 4. 34 Hasil shadow	54
Gambar 4. 35 Layout canvas.....	55
Gambar 4. 36 Storyboard	56
Gambar 4. 37 Layout	56
Gambar 4. 38 Penempatan asset	57
Gambar 4. 39 pembuatan warung pak umar	57
Gambar 4. 40 pembuatan pos kamling.....	58
Gambar 4. 41 pembuatan langit.....	58
Gambar 4. 42 finishing <i>background</i>	59
Gambar 4. 43 Layout canvas.....	59
Gambar 4. 44 Layout	60
Gambar 4. 45 Storyboard	60
Gambar 4. 46 Ground	61
Gambar 4. 47 Pembuatan rak	61
Gambar 4. 48 Menggambar isi warung.....	62
Gambar 4. 49 <i>Lighting</i>	62
Gambar 4. 50 Layout canvas.....	63
Gambar 4. 51 Layout	63

Gambar 4. 52 Storyboard	64
Gambar 4. 53 Ground	64
Gambar 4. 54 membuat detail	65
Gambar 4. 55 Layout canvas	65
Gambar 4. 56 Layout	66
Gambar 4. 57 Storyboard	66
Gambar 4. 58 Ground	67
Gambar 4. 59 Piring dan nagasari	67
Gambar 4. 60 gelas berisi teh	68
Gambar 4. 61 Highlight	68
Gambar 4. 62 <i>Lighting</i>	69



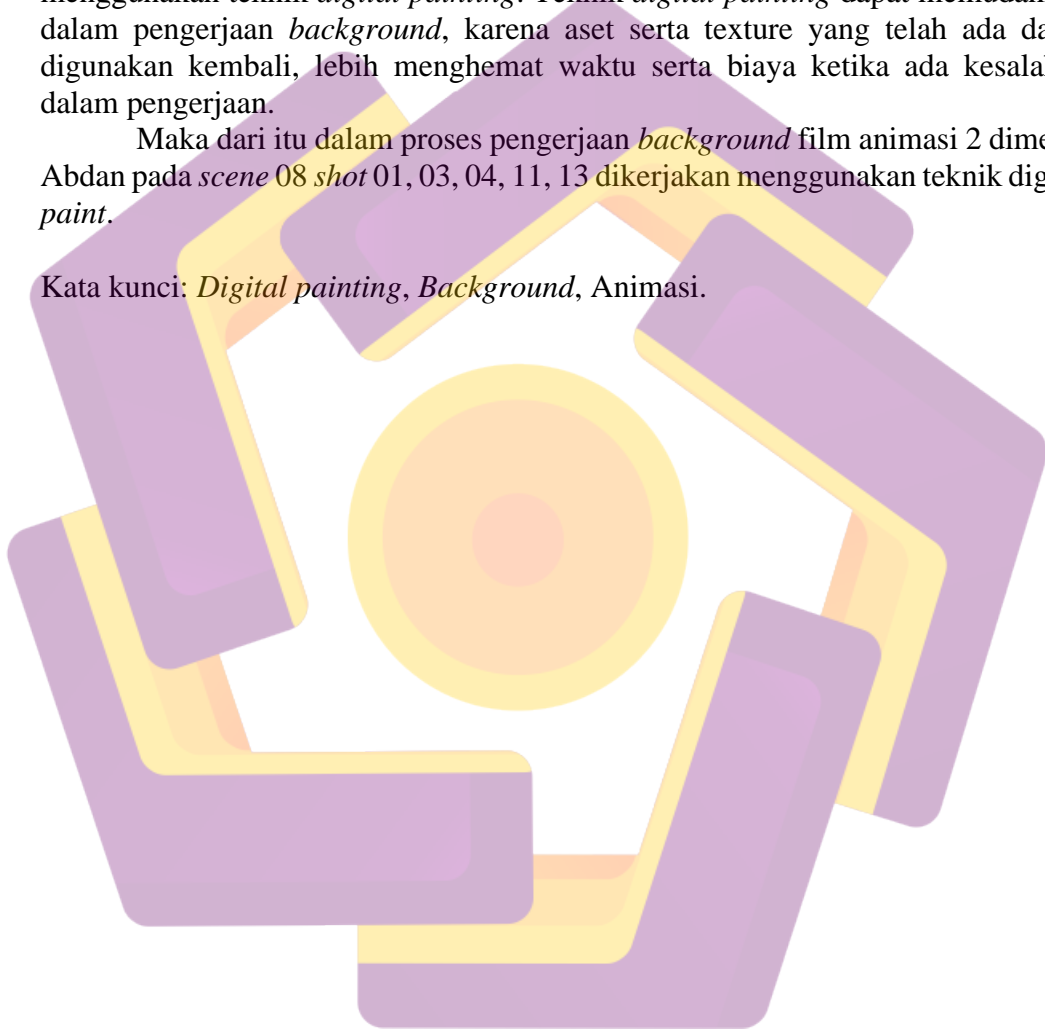
INTISARI

Film animasi 2 dimensi Abdan menceritakan tentang keseharian seorang anak yang bernama Abdan, nenek serta teman-teman Abdan yaitu Miskan dan Jono. Dalam pembuatan film animasi terdapat beberapa aspek penting untuk membangun sebuah film 2 dimensi yang padu, salah satunya merupakan *background*.

Dalam pembuatan film “Abdan” *background* dikerjakan secara digital menggunakan teknik *digital painting*. Teknik *digital painting* dapat memudahkan dalam pengerjaan *background*, karena aset serta texture yang telah ada dapat digunakan kembali, lebih menghemat waktu serta biaya ketika ada kesalahan dalam pengerjaan.

Maka dari itu dalam proses pengerjaan *background* film animasi 2 dimensi Abdan pada *scene 08 shot 01, 03, 04, 11, 13* dikerjakan menggunakan teknik *digital paint*.

Kata kunci: *Digital painting, Background, Animasi*.



ABSTRACT

Abdan 2 dimensional animated film tells about the daily life of a child named Abdan, his grandmother and his friends, Miskan and Jono. To build a coherent animated films there needed several important aspects, one of them is background.

In the making of "Abdan" background is done digitally using digital painting techniques. Digital painting techniques can make it easier to work on backgrounds, because existing assets and textures can be reused, saving more time and money when there are errors in the process.

Therefore, on the 08 shot scene 01, 03, 04, 11, 13 in the process of working on Abdan's background it was done using digital painting techniques.

Keyword: *Digital painting, Background, Animation.*

