

**IMPLEMENTASI TEKNIK DIGITAL COLORING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 01 CUT 18**

**SKRIPSI**

*Jalur Skripsi Non Reguler Magang Artis*



disusun oleh

**Martino Suba Andriyanta**

**17.82.0070**

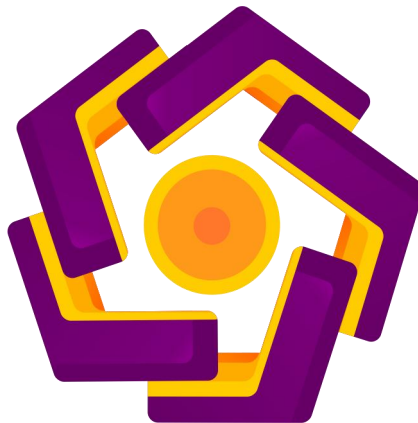
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**IMPLEMENTASI TEKNIK DIGITAL COLORING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 01 CUT 18**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana pada program  
Teknologi Informasi



disusun oleh

**Martino Suba Andriyanta**

**17.82.0070**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **IMPLEMENTASI TEKNIK DIGITAL COLORING PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH” UNTUK SCENE 01 CUT 18**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Martino Suba Andriyanta**

**17.82.0070**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 27 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing**

**Agus Purwanto, M. Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**IMPLEMENTASI TEKNIK DIGITAL COLORING PADA  
PEMBUATAN ANIMASI 2D “NEGERI KASIH”  
UNTUK SCENE 01 CUT 18**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Martino Suba Andriyanta**

**17.82.0070**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Oktober 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Ko**

**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.kom., M.Kom**

**NIK. 190302427**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Oktober 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 30 Oktober 2021



Martino Suba Andriyanta

NIM. 17.82.0070

**MOTTO**

“Where other men blindly follow the truth, Remember, nothing is true”

**Ezio auditore**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Implementasi Teknik Coloring pada animasi 2D “negeri kasih” untuk scene 01 cut 18”, sesuai dengan yang diharapkan penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini pada:

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. Orang tua saya yang selalu memberi dukungan doa kepada saya
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar memberikan ilmu serta masukan- masukan guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan besar kita Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Digital Coloring pada Pembuatan Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 01 Cut 18” disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu serta adik saya yang telah memberikan doa dan dukungannya selama proses pembuatan skripsi hingga selesai
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya



dengan sepenuh hati.

5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom dan Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Teman-teman discord saya : Aji ,Barra ,Cakra ,Galang ,Naraji, Surya, dan senior karyawan di MSV Studio yang telah memberikan ilmu serta pengalaman kerja di dunia industri animasi. 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.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

**Yogyakarta 30 Oktober 2021**



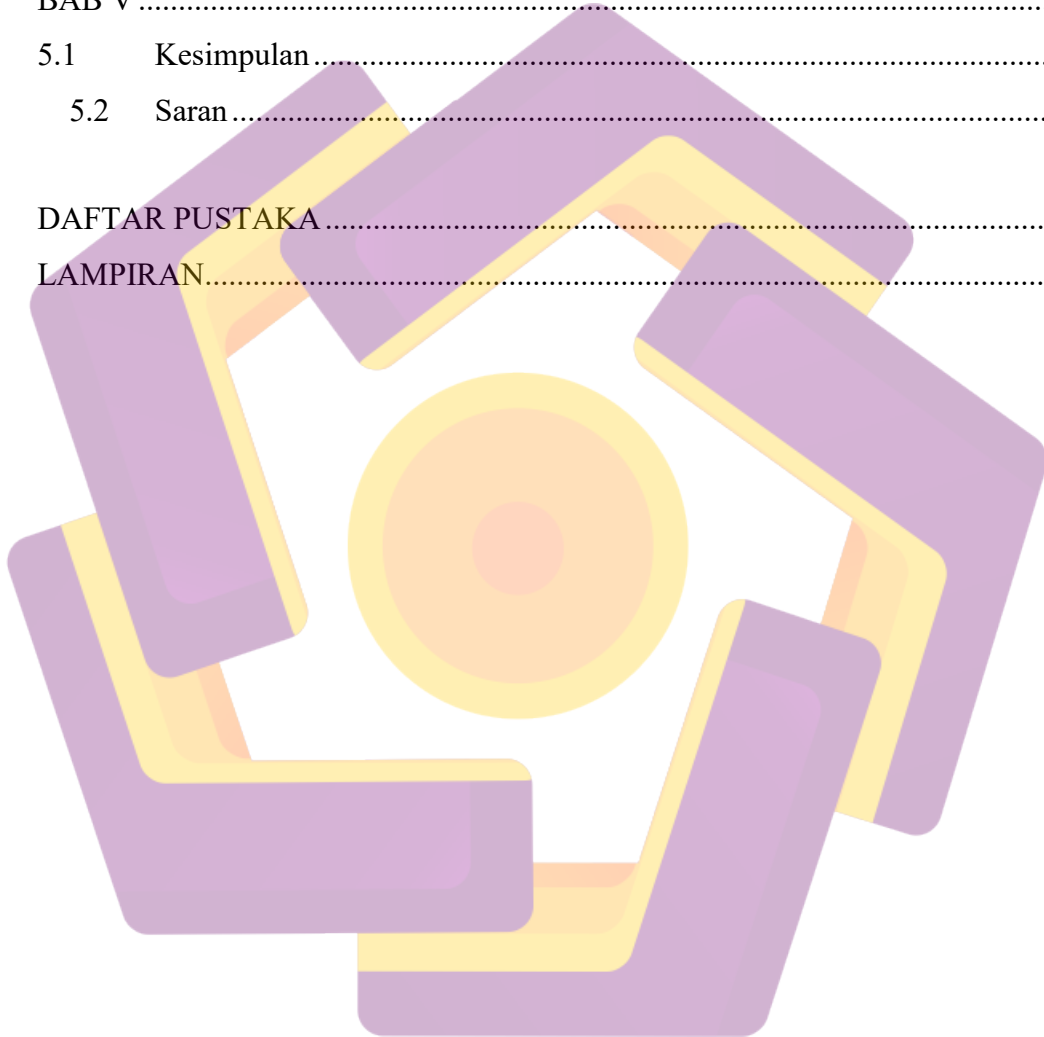
**Martino Suba Andriyanta**

**NIM. 17.82.0070**

## DAFTAR ISI

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| JUDUL .....                           | i    |
| PERSETUJUAN.....                      | ii   |
| PENGESAHAN.....                       | iii  |
| PERNYATAAN.....                       | iv   |
| MOTTO.....                            | v    |
| PERSEMBAHAN.....                      | vi   |
| DAFTAR ISI .....                      | x    |
| INTISARI .....                        | xii  |
| ABSTRACT.....                         | xiii |
| BAB I.....                            | 12   |
| 1.1 Latar Belakang.....               | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....              | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah.....              | 2    |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3    |
| BAB II.....                           | 4    |
| 2.1 Animasi Frame by Frame.....       | 4    |
| 2.2 Teknik Digital Coloring.....      | 4    |
| 2.3 Pipeline Animasi 2D.....          | 4    |
| BAB III.....                          | 13   |
| 3.1 Gambaran Umum Project.....        | 13   |
| 3.2 Kebutuhan Informasi.....          | 13   |
| 3.3 Aspek Perencanaan Produksi.....   | 14   |
| 3.3.1 Aspek Kreatif.....              | 14   |
| 3.3.2 Aspek Teknis.....               | 15   |
| 3.4 Pra Produksi.....                 | 16   |
| 3.4.1 Concept Art.....                | 16   |
| 3.4.3 Storyboard.....                 | 30   |
| BAB IV.....                           | 31   |

|                      |  |    |
|----------------------|--|----|
| 4.1                  | Proses Produksi pada MSV Studio .....      | 31 |
| 4.2                  | Proses Produksi Animasi Negeri Kasih ..... | 32 |
| 4.2.1                | Digital Coloring .....                     | 32 |
| 4.3                  | Hasil Evaluasi Kerja .....                 | 50 |
| 4.3.1                | Evaluasi dari MSV Studio .....             | 54 |
| BAB V .....          |  | 57 |
| 5.1                  | Kesimpulan .....                           | 57 |
| 5.2                  | Saran .....                                | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |  | 53 |
| LAMPIRAN .....       |  | 54 |



## INTISARI

Negeri Belas Kasih merupakan film animasi dua dimensi yang diadaptasi dari sebuah novel Bahasa Inggris “Land of Mercy”. Film ini berlatar di dataran tinggi Tibet, bercerita tentang salah satu dari pengelana caravan yang mampu melihat sosok “Yama” yama sendiri adalah roh pembawa pesan kematian bagi mereka yang dihadapinya. Namun pengelana tersebut dikutuk oleh seorang biksu lantaran ia menghabisi seorang bandit yang sudah menyerah.

Pembuatan film ini semua berbasis digital dengan masa produksi hingga 3 bulan, mulai dari Pra-Produksi hingga pasca produksi. Untuk adegan 1 cut 18 berisi 5 bandit 5 kuda dan 5 yama dengan palet warna yang berbeda-beda untuk pewarnaan tiap frame.

Implementasi digital coloring menggunakan software toonboom harmony. Oleh karena itu tujuan penulisan ini memberikan contoh penerapan digital coloring yang sesuai dengan SOP industri animasi.

**Kata kunci :** Film Animasi ,Animasi 2D ,Coloring dalam Animasi

## ABSTRACT

*The Land of Mercy is a two-dimensional animated movie adapted from an English novel "Land of Mercy". This film is set in the highlands of Tibet, telling the story of one of the caravan explorers who is able to see the figure of "Yama" yama himself is a spirit that carries a message of death for those he inhabits. But the traveler was cursed by a monk because he killed a bandit who had surrendered.*

*The making of this movie is all digital based with a production period of up to 3 months, from Pre-Production to post-production. For scene 1 cut 18 contains 5 bandits 5 horses and 5 yama with a different color palette for coloring each frame.*

*Implementation digital coloring technique using toonboom harmony software Therefore, the purpose of this paper is to provide examples of the application of digital coloring in accordance with the SOP for the animation industry.*

*Keywords : Animated movie, 2D Animation ,Coloring*