

**IMPLEMENTASI TEKNIK PHOTOBASHING 3D DALAM
PEMBUATAN BACKGROUND 2D KANNAGI PROJECT PADA
PLATFORM FIVERR**

SKRIPSI NON REGULER - DIGITAL ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

ARIQ ALTHAF FAUZAN

22.82.1589

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK PHOTOBASHING 3D DALAM
PEMBUATAN BACKGROUND 2D KANNAGI PROJECT PADA
PLATFORM FIVERR**

SKRIPSI NON REGULER - DIGITAL ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

ARIQ ALTHAF FAUZAN

22.82.1589

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK PHOTOBASHING 3D DALAM
PEMBUATAN BACKGROUND 2D KANNAGI PROJECT PADA
PLATFORM FIVERR**

yang disusun dan diajukan oleh

Ariq Althaf Fauzan

22.82.1589

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2026

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK PHOTOBASHING 3D DALAM
PEMBUATAN BACKGROUND 2D KANNAGI PROJECT PADA
PLATFORM FIVERR

yang disusun dan diajukan oleh

Ariq Althaf Fauzan

22.82.1589

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Buyut Khoirul Umri, M.Kom.
NIK. 190302652

Rifa'i Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ariq Althaf Fauzan
NIM : 22.82.1589

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK PHOTOBASHING 3D DALAM PEMBUATAN BACKGROUND 2D KANNAGI PROJECT PADA PLATFORM FIVERR

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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 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, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Ariq Althaf Fauzan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, serta pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Photobashing 3D dalam Pembuatan Background 2D Kannagi Project pada Platform Fiverr”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, 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 sekaligus dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen dan civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Klien penulis di platform Fiverr yang secara tidak langsung memberikan pengalaman profesional serta referensi nyata dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Teman-teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Yogyakarta, 20 Januari 2026

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.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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 ANALISIS.....	4
2.1 Teori Pendukung Teknik.....	4
2.1.1 Background 2D.....	4
2.1.2 Blender 3D.....	4
2.1.3 3D Modeling.....	5
2.1.4 Photobashing 3D.....	6
2.1.5 Clip Studio Paint.....	6
2.1.6 Digital Painting.....	7
2.2 Gambaran Tentang Fiverr Marketplace.....	8
2.2.1 Dashboard Seller Fiverr.....	8
2.2.2 Halaman Inbox.....	8
2.2.3 Halaman Orders.....	9
2.2.4 Gigs.....	11
2.2.5 Fiverr Ads.....	11
2.2.6 Profile.....	12
2.2.7 Analytics.....	13

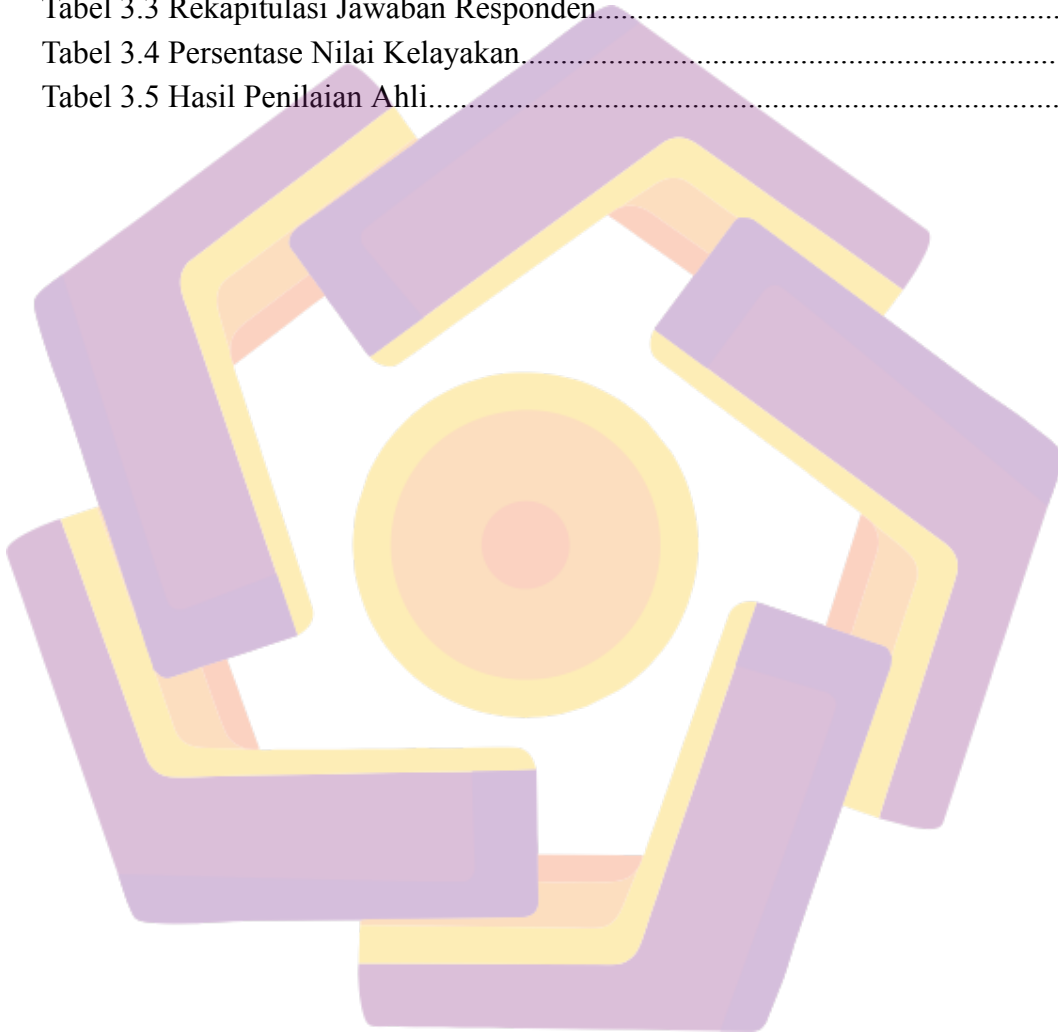
2.2.8 Seller Plus.....	15
2.2.9 Earnings.....	15
2.2.10 More (Fitur Tambahan).....	16
2.3 Pengumpulan Data.....	18
2.3.1 Permintaan Klien.....	19
2.3.2 Referensi.....	20
2.3.2.1 Studio Ghibli.....	20
2.3.2.2 Makoto Shinkai (CoMix Wave Films).....	21
2.3.2.3 Cyberpunk: Edgerunners.....	22
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
2.4.1 Brief Produksi.....	23
2.4.2 Kebutuhan Fungsional.....	24
2.4.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	25
2.4.2.1 Kebutuhan Hardware.....	25
2.4.2.2 Kebutuhan Software.....	25
2.5 Aspek Produksi.....	26
2.5.1 Aspek Kreatif.....	26
2.5.2 Aspek Teknis.....	27
2.6 Teori Evaluasi Produk.....	28
2.6.1 Skala Likert.....	29
2.6.2 Rating Scale.....	29
2.6.3 Analisis Persentase Kelayakan.....	30
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
3.1 Proses Produksi.....	31
3.1.1 Tahap Pra Produksi.....	31
3.1.1.1 Analisis Brief.....	31
3.1.1.2 Pengumpulan Referensi.....	32
3.1.2 Tahap Produksi.....	33
3.1.2.1 3D Modeling dan Layouting.....	33
3.1.2.2 Setup Lighting dan Texturing.....	34
3.1.2.3 3D Rendering.....	36
3.1.2.4 Sketching.....	37
3.1.2.5 Photobashing 3D dan Digital Painting.....	39
3.1.3 Tahap Pasca Produksi.....	40
3.1.3.1 Penambahan Efek Visual.....	40
3.1.3.2 Pembuatan Variasi Waktu.....	41

3.1.3.3 Exporting dan Pengiriman File.....	42
3.2 Evaluasi.....	43
3.2.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	43
3.2.2 Evaluasi Kannagi Project.....	46
3.2.3 Evaluasi Performa Gigs pada Fiverr.....	50
3.2.4 Proyek Fiverr dengan Teknik Photobashing 3D.....	53
3.2.5 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Rating Klien.....	63
3.2.6 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Evaluasi Ahli.....	65
BAB IV	
PENUTUP	69
4.1 Kesimpulan.....	69
4.2 Saran.....	70
REFERENSI	71
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bobot Nilai Skala Likert.....	29
Tabel 2.2 Persentase Nilai Kelayakan.....	30
Tabel 3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	44
Tabel 3.2 Bobot Nilai Skala Likert.....	63
Tabel 3.3 Rekapitulasi Jawaban Responden.....	63
Tabel 3.4 Persentase Nilai Kelayakan.....	65
Tabel 3.5 Hasil Penilaian Ahli.....	66



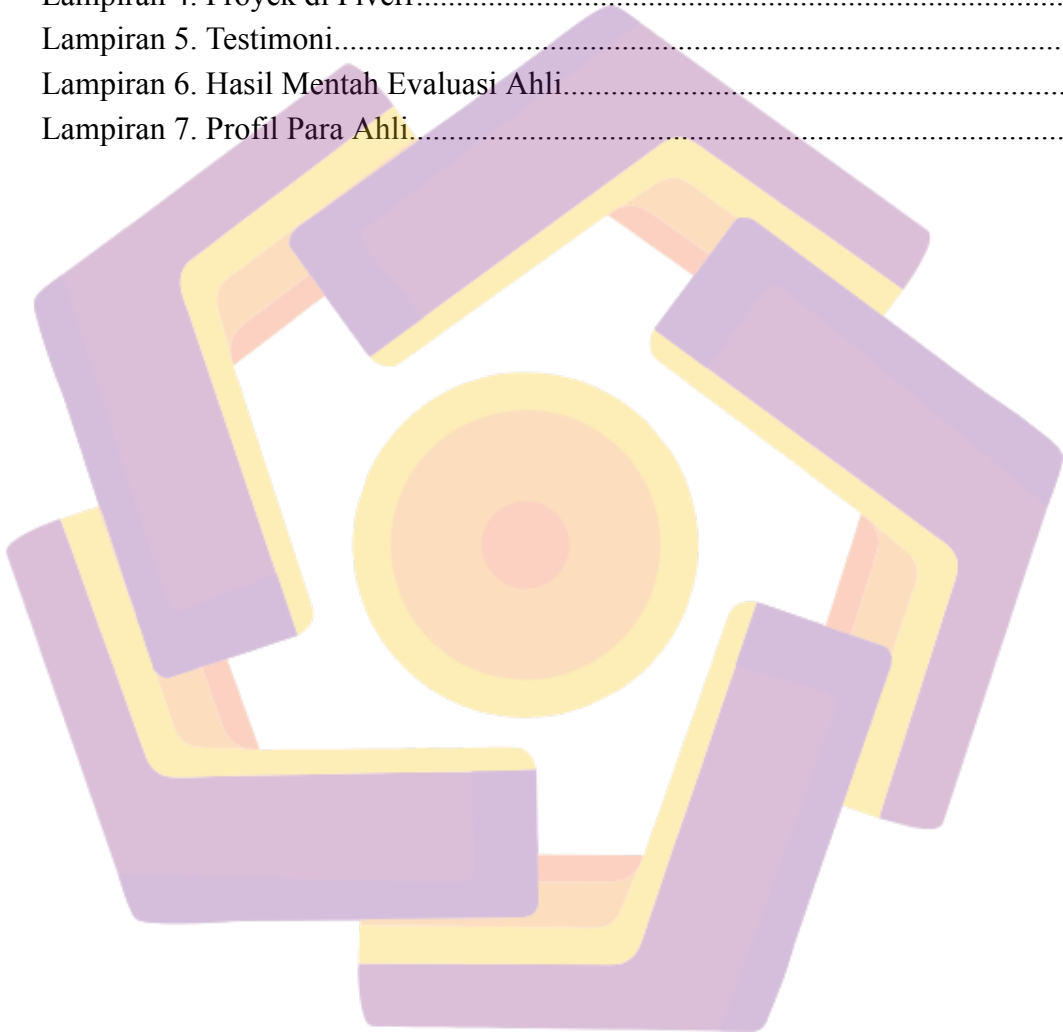
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Background 2D.....	4
Gambar 2.2. 3D Modeling.....	5
Gambar 2.3. Photobashing 3D.....	6
Gambar 2.4. Digital Painting.....	7
Gambar 2.5. Halaman Dashboard Seller.....	8
Gambar 2.6. Halaman Inbox.....	9
Gambar 2.7. Halaman Manage Orders.....	10
Gambar 2.8. Halaman Order.....	10
Gambar 2.9. Halaman Gigs.....	11
Gambar 2.10. Halaman Fiverr Ads.....	12
Gambar 2.11. Halaman Profile.....	13
Gambar 2.12. Halaman Analytics.....	14
Gambar 2.13. Halaman Level Overview.....	14
Gambar 2.14. Halaman Seller Plus.....	15
Gambar 2.15. Halaman Earnings.....	16
Gambar 2.16. Halaman Fiverr Community.....	16
Gambar 2.17. Halaman Briefs.....	17
Gambar 2.18. Halaman My Contacts.....	18
Gambar 2.19. Referensi Background Art Studio Ghibli.....	21
Gambar 2.20. Referensi Background Art Karya Makoto Shinkai.....	22
Gambar 2.21. Referensi Background Art Cyberpunk: Edgerunners.....	23
Gambar 3.1. Brief Klien Leochuatw.....	32
Gambar 3.2. Referensi dari Klien Leochuatw.....	32
Gambar 3.3. Referensi yang Penulis Kumpulkan.....	33
Gambar 3.4. Proses 3D Modeling dan Layouting.....	34
Gambar 3.5. Proses Setup Lighting.....	35
Gambar 3.6. Proses Texturing.....	36
Gambar 3.7. Proses 3D Rendering.....	36
Gambar 3.8. Output 3D Rendering.....	37
Gambar 3.9. Proses Sketching.....	38
Gambar 3.10. Proses Pengaktifan Perspective Ruler.....	39
Gambar 3.11. Proses Photobashing 3D dan Digital Painting.....	39
Gambar 3.12. Proses Pengaktifan Lock Transparent Pixels dan Clipping Mask.....	40
Gambar 3.13. Proses Penambahan Efek Visual.....	41
Gambar 3.14. Pembuatan Background Versi Sore Hari.....	41

Gambar 3.15. Pembuatan Background Versi Musim Dingin.....	42
Gambar 3.16. Pengiriman File.....	43
Gambar 3.17. Preview 1 Classroom Background Versi Siang Hari.....	47
Gambar 3.18. Preview 1 Classroom Background Versi Sore Hari.....	47
Gambar 3.19. Preview 1 Classroom Background Versi Musim Dingin.....	48
Gambar 3.20. Permintaan Revisi oleh Klien untuk Versi Siang dan Sore Hari....	48
Gambar 3.21. Permintaan Revisi oleh Klien untuk Versi Musim Dingin.....	48
Gambar 3.22. Preview 2 Classroom Background Versi Siang Hari.....	49
Gambar 3.23. Preview 2 Classroom Background Versi Sore Hari.....	49
Gambar 3.24. Preview 2 Classroom Background Versi Musim Dingin.....	50
Gambar 3.25. Rating dan Review Klien Leochuatw.....	50
Gambar 3.26. Halaman Profil Akun.....	51
Gambar 3.27. Statistik Performa Gig Utama.....	52
Gambar 3.28. Kannagi Project Classroom Background.....	53
Gambar 3.29. Rating dan Review Klien Leochuatw.....	53
Gambar 3.30. Futuristic Locker Room Background.....	54
Gambar 3.31. Rating dan Review Klien Kelshaded.....	54
Gambar 3.32. Futuristic Bar Background.....	55
Gambar 3.33. Rating dan Review Klien Kelshaded.....	55
Gambar 3.34. Cafe Background.....	56
Gambar 3.35. Rating dan Review Klien Yoru.....	56
Gambar 3.36. College Classroom Background.....	57
Gambar 3.37. Rating dan Review Klien Terxsu.....	57
Gambar 3.38. College Cafeteria Background.....	58
Gambar 3.39. Rating dan Review Klien Terxsu.....	58
Gambar 3.40. Medieval Storage Room Background.....	59
Gambar 3.41. Rating dan Review Klien Diamondhenge.....	59
Gambar 3.42. Basketball Club Room Background.....	60
Gambar 3.43. Rating dan Review Klien Vulture.....	60
Gambar 3.44. Throne Room Background.....	61
Gambar 3.45. Rating dan Review Klien Rainbowvtuber.....	61
Gambar 3.46. Makappu Beach Background.....	62
Gambar 3.47. Rating dan Review Klien Hawaiiimusician.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	77
Lampiran 2. Surat Pengantar Skripsi Non Reguler.....	78
Lampiran 3. Screenshot Akun Fiverr.....	79
Lampiran 4. Proyek di Fiverr.....	79
Lampiran 5. Testimoni.....	81
Lampiran 6. Hasil Mentah Evaluasi Ahli.....	83
Lampiran 7. Profil Para Ahli.....	86



DAFTAR ISTILAH

<i>3D Modeling</i>	Proses pembuatan objek tiga dimensi secara digital menggunakan perangkat lunak
<i>Array</i>	<i>Modifier</i> pada Blender 3D untuk menggandakan objek secara teratur
<i>Background 2D</i>	Ilustrasi dua dimensi yang berfungsi sebagai latar visual
<i>Base Color</i>	Warna dasar objek sebelum penambahan detail lanjutan
<i>Bevel</i>	<i>Modifier</i> pada Blender 3D untuk menghaluskan sudut objek 3D
<i>Blocking</i>	Tahap awal penentuan bentuk dan komposisi utama
<i>Brief</i>	Arahan dan kebutuhan proyek dari klien
<i>Clipping Mask</i>	Fitur <i>layer</i> untuk membatasi area pewarnaan
<i>Digital Artist</i>	Individu yang berkarya menggunakan media digital
<i>Digital Painting</i>	Teknik melukis menggunakan perangkat lunak digital
<i>Edge</i>	Garis penghubung antara dua vertex pada objek 3D
<i>Face</i>	Bidang permukaan objek 3D yang dibentuk dari edge dan vertex
<i>Gig</i>	Halaman layanan jasa freelancer di Fiverr
<i>Hyperrealism</i>	Gaya visual dengan tingkat kemiripan tinggi terhadap objek nyata
<i>Layer</i>	Lapisan kerja digital dalam proses pengolahan gambar
<i>Layouting</i>	Proses pengaturan komposisi elemen visual
<i>Lock Transparent Pixels</i>	Fitur untuk mengunci area transparan pada <i>layer</i>
<i>Modifier</i>	Fitur Blender 3D untuk memodifikasi bentuk objek
<i>Perspective Ruler</i>	Alat bantu perspektif berdasarkan titik hilang

<i>Photobashing</i>	Teknik penggabungan berbagai elemen visual
<i>Photobashing 3D</i>	Teknik penggabungan render 3D dengan <i>digital painting</i>
<i>Plane</i>	Bidang datar dua dimensi dalam pemodelan 3D
<i>Point Light</i>	Sumber cahaya titik pada Blender 3D
<i>Polygon Mesh</i>	Struktur objek 3D yang tersusun dari <i>vertex</i> , <i>edge</i> , dan <i>face</i>
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan gambar akhir dari model 3D
<i>Revision</i>	Tahap perbaikan karya berdasarkan masukan klien
<i>Simple Deform</i>	Modifier untuk membengkokkan atau memutar objek
<i>Sketching</i>	Tahap pembuatan gambar rancangan cepat
<i>Sun Light</i>	Pencahayaan Blender 3D yang mensimulasikan cahaya matahari
<i>Texturing</i>	Proses pemberian detail permukaan objek
<i>Vertex</i>	Titik dasar pembentuk objek 3D
<i>Visual Novel</i>	Media interaktif berbasis cerita dan ilustrasi
<i>VTuber</i>	Karakter virtual sebagai representasi kreator

INTISARI

Teknik *photobashing* 3D merupakan metode yang menggabungkan model 3D dengan *digital painting* untuk menghasilkan ilustrasi dengan detail visual yang tinggi dan perspektif yang presisi. Dalam industri kreatif digital, kebutuhan terhadap karya visual berkualitas tinggi semakin meningkat, terutama pada proyek ilustrasi dan *visual novel* yang memerlukan penggambaran latar tempat yang kompleks dan imersif. Penelitian ini membahas penerapan teknik *photobashing* 3D dalam pembuatan *background* 2D untuk proyek bertema futuristik berjudul *Kannagi Project* yang dikerjakan melalui platform Fiverr. Permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan desain interior ruang kelas bergaya Jepang dengan nuansa teknologi tinggi sesuai dengan permintaan klien. Dalam penyelesaiannya, penulis menerapkan teknik *photobashing* berbasis model 3D untuk menyusun struktur ruangan, menentukan arah cahaya, serta membangun komposisi visual, yang kemudian dilanjutkan dengan proses *digital painting* guna menyatukan elemen visual menjadi satu kesatuan ilustrasi 2D yang utuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen 3D sebagai dasar visual dapat membantu *digital artist* dalam menjaga konsistensi bentuk, pencahayaan, dan arah perspektif. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh *freelance digital artist* dan mahasiswa seni digital yang ingin memahami penerapan teknik *photobashing* 3D dalam konteks profesional *digital artist*.

Kata kunci: *Photobashing* 3D, *Background* 2D, *Digital Painting*, Ilustrasi, Fiverr

ABSTRACT

The 3D photobashing technique is a method that combines 3D models with digital painting to produce illustrations with high visual detail and precise perspective. In the digital creative industry, the demand for high-quality visual works continues to increase, particularly in illustration and visual novel projects that require complex and immersive background designs. This research discusses the implementation of the 3D photobashing technique in creating 2D backgrounds for a futuristic-themed project titled Kannagi Project, completed through the Fiverr platform. The main challenge addressed in this project is how to design a Japanese-style classroom interior with a high-tech atmosphere according to the client's requirements. In its execution, the author applied a 3D-based photobashing technique to construct the room's structure, determine lighting direction, and build the overall visual composition, followed by digital painting to unify the visual elements into a cohesive 2D illustration. The findings show that utilizing 3D elements as the visual foundation helps digital artists maintain consistency in form, lighting, and perspective. This research can serve as a reference for freelance digital artists and digital art students who wish to understand the practical application of 3D photobashing techniques in the context of a professional digital artist.

Keyword: *3D Photobashing, 2D Background, Digital Painting, Illustration, Fiverr*