

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK PERSPEKTIF
DALAM PEMBUATAN BACKGROUND ANIMASI 2D “ONE
DISH, MANY STORIES”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NADIA ALIYAH PUTRI

22.82.1362

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK PERSPEKTIF
DALAM PEMBUATAN BACKGROUND ANIMASI 2D “ONE
DISH, MANY STORIES”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *(Tuliskan Prodi Anda)*



disusun oleh
Nadia Aliyah Putri
22.82.1362

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK PERSPEKTIF
DALAM PEMBUATAN BACKGROUND ANIMASI 2D “ONE
DISH, MANY STORIES”**

yang disusun dan diajukan oleh

Nadia Aliyah Putri

22.82.1362

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK PERSPEKTIF DALAM
PEMBUATAN BACKGROUND ANIMASI 2D “ONE DISH, MANY
STORIES”

yang disusun dan diajukan oleh

Nadia Aliyah Putri

22.82.1362

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nadia Aliyah Putri
NIM : 22.82.1362

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Implementasi Teknik Sudut Pandang Dalam Background Animasi 2D “One Dish, Many Stories”

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom, 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, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Nadia Aliyah Putri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana.

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga, atas doa, dukungan moral, kesabaran, dan pengorbanan yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis selama menempuh pendidikan.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, serta kepercayaan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bentuk kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT, serta skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Analisis dan Implementasi Teknik Sudut Pandang Dalam Background Animasi 2D “*One Dish, Many Stories*” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.
2. Ahli Multimedia yaitu Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom., Deni Sinaga, S.Kom., Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom., dan El Johan Kristama, M.Kom., yang telah memberikan dan masukan pada penyempurnaan penelitian ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman semasa perkuliahan.
4. Rekan-rekan tim produksi animasi 2D “*One Dish, Many Stories*”, yang senantiasa bekerja sama, saling mendukung, dan memberikan motivasi selama proses produksi animasi dan penyusunan penelitian ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun turut membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi pengembangan dan penyempurnaan pada masa yang mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam penggunaan perspektif pada background animasi 2D.

Yogyakarta, 21 Februari 2026

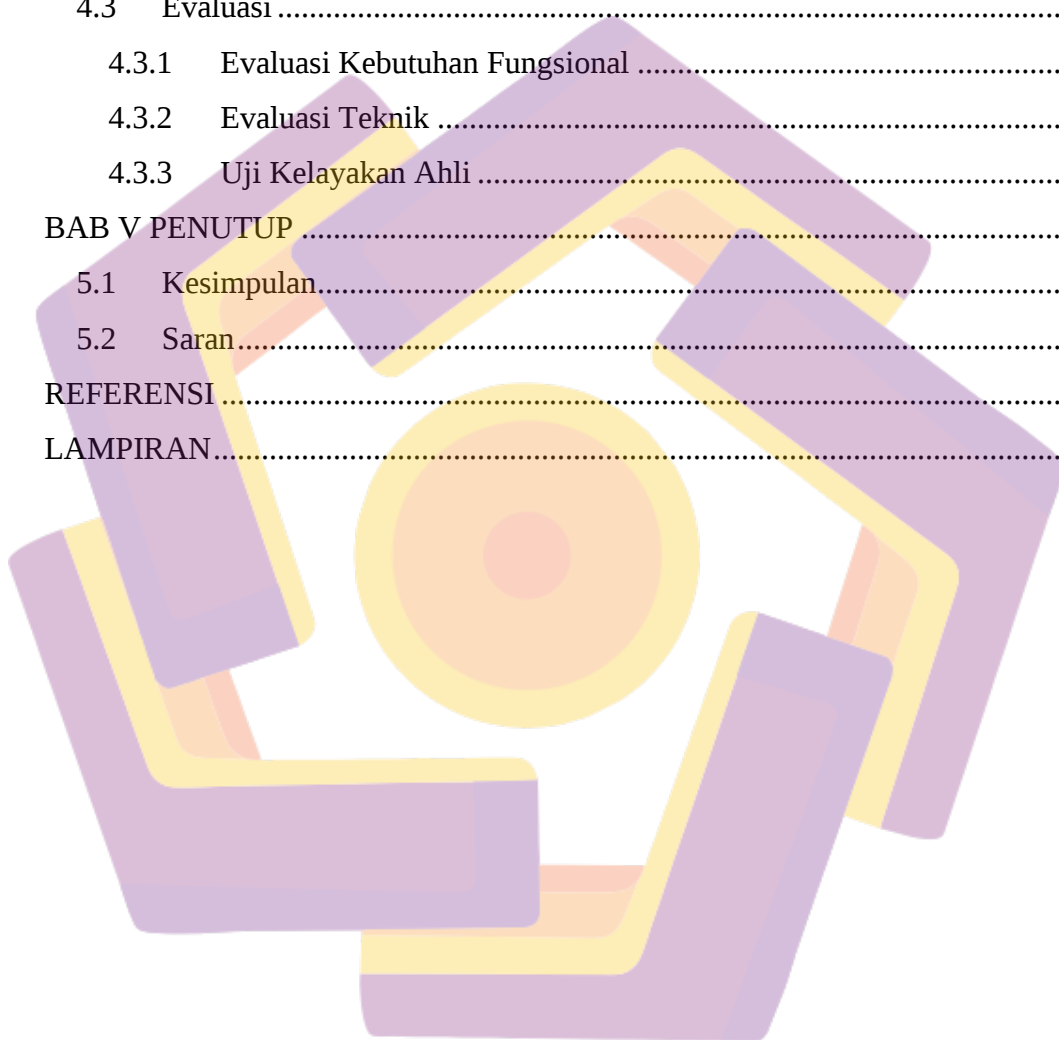
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori Perspektif.....	14
2.2.1 Perspektif dalam Visual Dua Dimensi	14
2.2.2 Perspektif Linear	14

2.2.3	Perspektif Atmosfer	17
2.2.4	Background dalam Animasi 2D	17
2.2.5	Proses Perancangan dan Peran Naratif Perspektif	18
2.3	Dasar Teori Produksi Background	18
2.3.1	Visual Research dan Pengumpulan Referensi	19
2.3.2	Layout dan Konstruksi Perspektif	19
2.3.3	Clean Line Layout	19
2.3.4	Digital Rendering dan Depth Layering	19
2.4	Teori Evaluasi	20
2.4.1	Evaluasi Oleh Ahli	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Gambaran Umum Penelitian	22
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Metode Pengumpulan Data	25
3.3.1	Metode Studi Pustaka	25
3.3.2	Metode Observasi	28
3.4	Analisis Kebutuhan	30
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.5	Analisis Aspek Produksi	33
3.5.1	Aspek Kreatif	34
3.5.2	Aspek Teknis	37
3.6	Tahapan Pra-Produksi	42
3.6.1	Ide Konsep	42
3.6.2	Sinopsis	42
3.6.3	<i>Concept Art</i>	44
3.6.4	Naskah Cerita	47
3.6.5	<i>Storyboard</i>	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Layout dan Konstruksi Perspektif	50

4.1.2	Clean Line	52
4.1.3	Digital Rendering dan Depth Layering.....	55
4.2	Pasca-Produksi	58
4.2.1	<i>Layouting Compositing</i>	58
4.2.2	<i>Final Rendering</i>	59
4.3	Evaluasi	60
4.3.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional	60
4.3.2	Evaluasi Teknik	63
4.3.3	Uji Kelayakan Ahli	65
BAB V PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
REFERENSI		72
LAMPIRAN.....		74



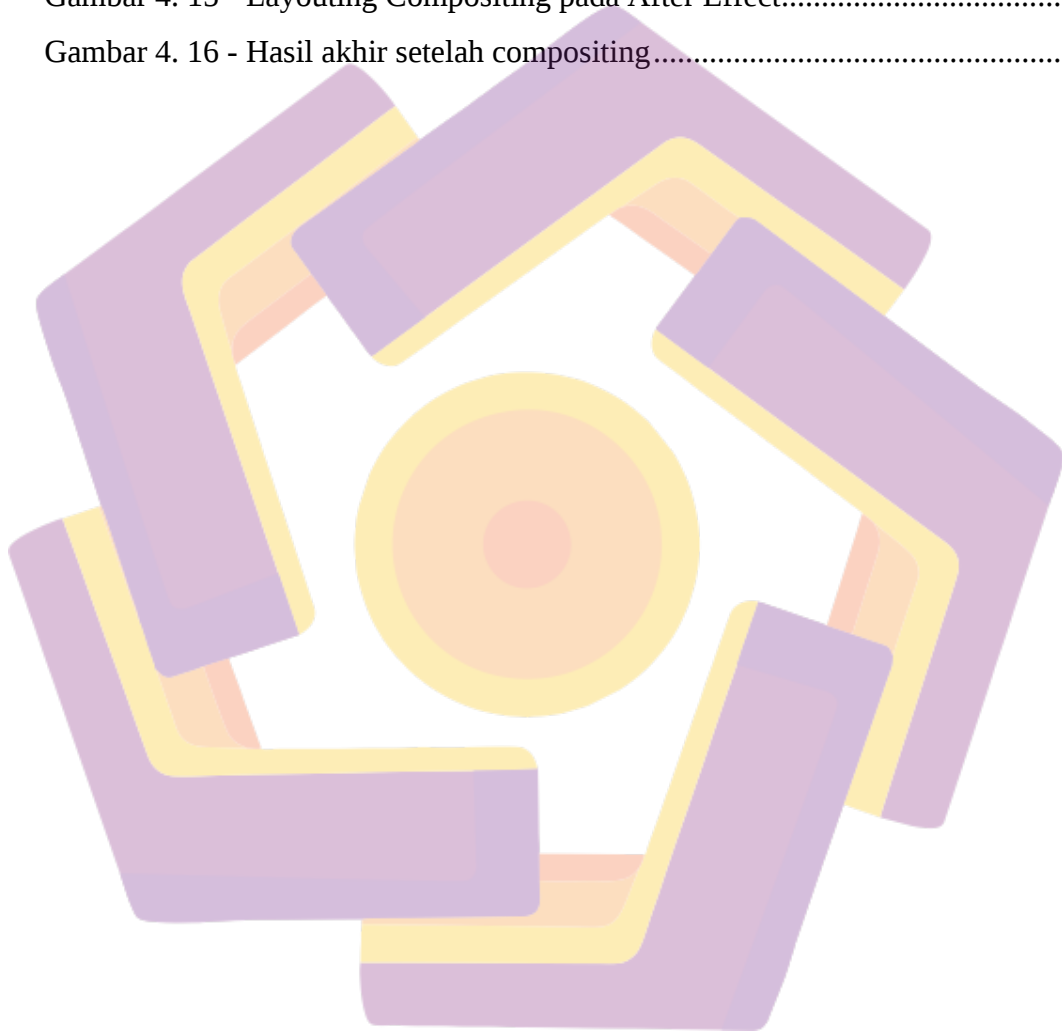
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 - Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 - Keterangan Skala Likert	20
Tabel 2. 3 - Kategori Skor Jawaban.....	21
Tabel 3. 1 - Tabel Kebutuhan Fungsional.....	30
Tabel 3. 2 - Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware).....	31
Tabel 3. 3 - Kebutuhan perangkat lunak (Software).....	32
Tabel 3. 4 – Kebutuhan tenaga kerja (Brainware)	32
Tabel 3. 5 - Aspek Kreatif.....	34
Tabel 3. 6 - Aspek Teknis	37
Tabel 4. 1 - Evaluasi Kebutuhan Fungsional	60
Tabel 4. 2 - Evaluasi Teknik	63
Tabel 4. 3 - Uji Kelayakan Ahli.....	66
Tabel 4. 4 - Skor Jawaban.....	67
Tabel 4. 5 - Kriteria Jawaban.....	68

DAFTAR GAMBAR

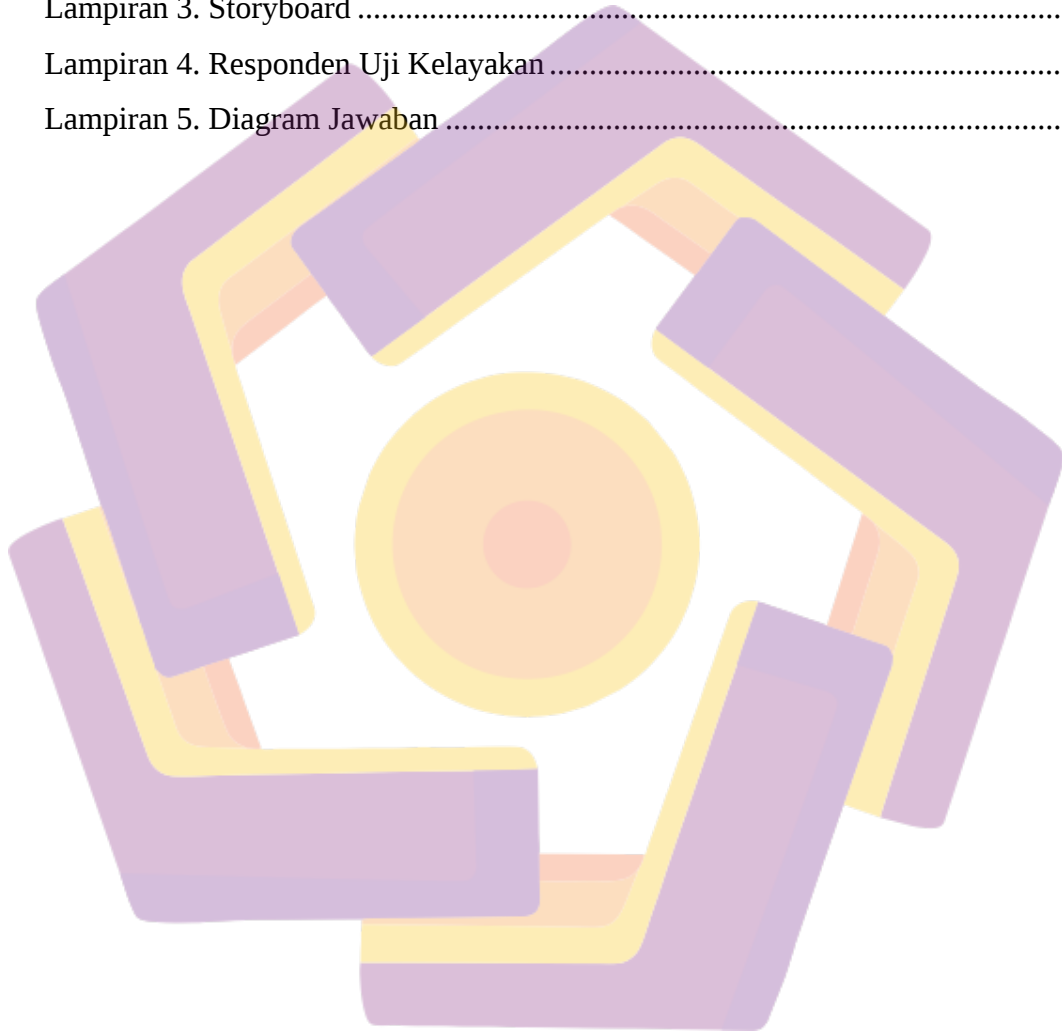
Gambar 2. 1 - Contoh Background 2D	14
Gambar 2. 2 - Contoh One-Point Perspective.....	15
Gambar 2. 3 - Contoh Two Point Perspective	16
Gambar 2. 4 - Contoh Three-point Perspective	16
Gambar 2. 5 - Contoh Atmospheric Perspetive	17
Gambar 2. 6 - Contoh background Studio Ghibli dengan penerapan perspektif yang kuat	18
Gambar 3. 1 - Buku Perspective Made Easy (1999).....	26
Gambar 3. 2 - Buku Successful Drawing (2011).....	27
Gambar 3. 3 - Restoran dalam film Ratatouille	28
Gambar 3. 4 - Kebun binatang dalam film Madagascar	29
Gambar 3. 5 - Jack	44
Gambar 3. 6 - Jane	45
Gambar 3. 7 - Anne.....	45
Gambar 3. 8 - Rusa	46
Gambar 3. 9 - Dapur	46
Gambar 3. 10 - Ruang Makan.....	47
Gambar 3. 11 - Kebun Binatang	47
Gambar 3. 12 - Naskah	48
Gambar 3. 13 - Storyboard.....	49
Gambar 4. 1 - Perspective Ruler	51
Gambar 4. 2 - Brush Tool	51
Gambar 4. 3 - Hasil Layout dan Konstruksi Perspektif	52
Gambar 4. 4 - Stabilization pada perangkat lunak Clip Studio Paint	53
Gambar 4. 5 - Stabilizer pada software Ibis Paint X.....	53
Gambar 4. 6 - Ellipse Tool pada software Clip Studio Paint.....	53
Gambar 4. 7 - Brush pen pada software Ibis Paint X.....	54
Gambar 4. 8 - Clean Line pada Clip Studio Paint.....	54
Gambar 4. 9 - Clean Line pada Ibis Paint X	54

Gambar 4. 10 - Layering pada Clip Studio Paint.....	56
Gambar 4. 11 - Layering pada Ibis Paint X	56
Gambar 4. 12 - Clipping Mask pada Clip Studio Paint	57
Gambar 4. 13 - Clipping Mask pada Ibis Paint X.....	57
Gambar 4. 14 - Hasil dari Digital Rendering	58
Gambar 4. 15 - Layouting Compositing pada After Effect.....	59
Gambar 4. 16 - Hasil akhir setelah compositing.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SPD.....	74
Lampiran 2. Naskah	75
Lampiran 3. Storyboard	77
Lampiran 4. Responden Uji Kelayakan	80
Lampiran 5. Diagram Jawaban	80



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

+	Plus
-	Minus
=	Sama dengan
×	Kali
%	Persen
2D	Dua Dimensi
3D	Tiga Dimensi
DPI	Dot Per Inch
PNG	Portable Network Graphic
.mov	Format video (umumnya QuickTime Movie)
px	Pixel

DAFTAR ISTILAH

<i>Background</i>	Latar dan lapisan belakang dalam komposisi gambar.
<i>Clean Line / Lineart</i>	Garis bersih sebagai batas pewarna.
<i>Clipping Mask</i>	Teknik pewarnaan pada garis batas layer.
<i>Depth Layering</i>	Teknik pemisahan elemen gambar.
<i>Foreground</i>	Lapisan terdepan dalam komposisi gambar.
<i>Midground</i>	Lapisan tengah pada komposisi gambar.
<i>Perspective Ruler</i>	Alat bantu untuk menentukan garis perspektif.
<i>Stabilizer</i>	Fitur atau alat untuk mengurangi getaran pada garis.
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai elemen.
<i>Blocking</i>	Tahap awal meletakkan bentuk dasar dan nilai pada detail kasar.
<i>Moodboard</i>	Kumpulan gambar, warna, tekstur yang digunakan sebagai referensi.
<i>Storyboard</i>	Rangkaian gambar yang menggambarkan urutan rangkaian cerita.
<i>Concept Art</i>	Kumpulan gambar awal yang menggambarkan desain karakter, latar, atau property.
<i>Horizon Line</i>	Garis imajiner horizontal yang menunjukkan level mata pengamat.
<i>Vanishing Point</i>	Titik konvergensi garis sejajar dalam perspektif linear.
<i>Software</i>	Perangkat lunak untuk mengoperasikan computer.
<i>Hardware</i>	Komponen fisik pada komputer atau system.
<i>Brainware</i>	Manusia yang terlibat dalam mengoperasikan system computer.
<i>Export</i>	Proses mengeluarkan hasil kerja ke format file tertentu.
<i>Anti-Aliasing</i>	Teknik untuk menghaluskan tepi gambar.
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan gambar

INTISARI

Penelitian ini berawal dari kebutuhan mendesak untuk menerapkan teknik perspektif dalam animasi dua dimensi. Tujuannya adalah menciptakan ilusi kedalaman dan realisme visual. Dalam proses produksi animasi, terutama pada tahap pembuatan latar belakang (background), perspektif memegang peranan krusial untuk membangun ruang yang tampak hidup dan proporsional. Namun, teknik ini sering belum dimanfaatkan secara maksimal oleh banyak kreator animasi karena kurangnya pemahaman tentang jenis-jenis perspektif (satu, dua, dan tiga titik hilang) serta cara penerapannya sesuai konteks visual.

Metode penelitian melibatkan analisis dan implementasi teknik perspektif dalam pembuatan latar belakang animasi 2D berjudul “One Dish, Many Stories.” Langkah-langkahnya mencakup studi literatur tentang teori perspektif, analisis kebutuhan visual berdasarkan naskah dan pembagian adegan, serta penerapan perspektif linear dan atmosfer menggunakan perangkat lunak digital painting. Fokus utama adalah konstruksi garis perspektif dan pengaturan lapisan warna untuk menghasilkan kedalaman ruang yang alami.

Hasil penelitian ini nantinya menunjukkan bahwa penerapan teknik perspektif yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan kualitas visual. Ini terlihat dari penggambaran ruang yang lebih proporsional dan realistis. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembuat animasi 2D untuk memahami dan mengimplementasikan teknik perspektif secara efektif, sehingga mampu memperkuat aspek penceritaan visual.

Kata kunci: Animasi, Background, 2D, Perspektif

ABSTRACT

This study originates from the necessity of applying perspective techniques to create the illusion of depth and visual realism in two-dimensional animation. Within the animation production process, especially in the background creation stage, perspective plays a crucial role in constructing a lively and proportional sense of space. However, many animators have not fully utilized these techniques due to limited understanding of one-point, two-point, and three-point perspectives and their contextual applications. This condition forms the basis of this research.

The method applied involves the analysis and implementation of perspective techniques in developing a 2D animation background titled “One Dish, Many Stories.” The research stages include literature review on perspective theory, visual requirement analysis based on scripts and scene divisions, and the application of linear and atmospheric perspective techniques using digital painting software. The workflow emphasizes perspective grid construction and layered color management to produce natural spatial depth.

The results indicate that proper implementation of perspective techniques can significantly enhance visual quality through more proportional and realistic spatial representation. This research is expected to serve as a reference for 2D animation creators to understand and apply perspective effectively in strengthening visual storytelling.

Keyword: Animation, Background, 2D, Perspective