

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA  
*BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D "UNGGAH-UNGGUH"**



Disusun oleh  
**Ivan Kurniawan**  
NIM: 2000319033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA  
*BACKGROUND FILM ANIMASI 2D "UNGGAH-UNGGUH"***

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Ivan Kurniawan**  
NIM: 2000319033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA  
*BACKGROUND FILM ANIMASI 2D "UNGGAH-UNGGUH"***

Disusun oleh:

**Ivan Kurniawan**  
2000319033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal.....**06 JAN 2025**.....

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0023078811


Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIDN. 0029057506


Koordinator Program Studi Animasi

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

  
**Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.**  
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Ivan Kurniawan**  
No. Induk Mahasiswa : **2000319033**  
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA *BACKGROUND FILM ANIMASI 2D "UNGGAH-UNGGUH"***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 26 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Ivan Kurniawan  
NIM. 2000319033



**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Ivan Kurniawan**  
No. Induk Mahasiswa : **2000319022**  
Program Studi : **D4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA  
*BACKGROUND FILM ANIMASI 2D "UNGGAH-UNGGUH"***

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 26 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Ivan Kurniawan  
NIM. 2000319033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Penerapan *Real World Base Digital Painting* pada *Background* Film Animasi 2D “Unggah-Ungguh” sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

Karya Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang sudah membantu secara material hingga dukungan, doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
4. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Wakil Pembantu Dekan I;
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Koordinator Program Studi Animasi;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 26 Januari 2025.

@Yulky"

Ivan Kurniawan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ARTBOOK</b> .....	<b>1</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>4</b>
A. Latar Belakang .....	4
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	6
<b>II. EKSPLORASI</b> .....	<b>7</b>
A. Ide Karya .....	8
B. Tinjauan Karya .....	9
C. Landasan Teori .....	13
D. Metode Penciptaan .....	17
<b>III. DESAIN KARYA</b> .....	<b>18</b>
A. Target Audiens .....	19
B. Desain Produksi .....	20
1. Uji Coba Gaya Visual Karya .....	32
2. <i>World Building Environment</i> .....	33
3. <i>Floor Plane</i> .....	33
4. Foto Potret .....	34
5. <i>Storyboard</i> .....	36
6. <i>Animatic</i> .....	36
7. <i>Karya Background</i> .....	37
8. <i>Editing dan Compose</i> .....	42
C. Indikator Capaian .....	21
D. Purwarupa .....	22
<b>IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>31</b>
<b>V. PENUTUP</b> .....	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	54
<b>KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>55</b>
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>56</b>

## ABSTRAK

Penelitian ini berupa penerapan lokasi dunia nyata sebagai *background* pada film animasi 2D dengan teknik *digital painting* guna menciptakan gaya visual yang terinspirasi oleh animasi Jepang. Melalui pendekatan ini, diharapkan film animasi yang dihasilkan dapat menarik perhatian audiens anak muda melalui keindahan *realisme* nuansa visual yang dihadirkan. Penelitian ini menerapkan beberapa teori penciptaan karya seperti *world building*, *real world base background*, *digital painting* dan *photobashing*. Metode penciptaan yang digunakan meliputi proses berpikir kreatif Graham Wallas, berupa empat tahapan *preparation*, *incubation*, *illumination* dan *verification*. Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan teknik produksi animasi 2D lokal sekaligus memperluas potensi daya tarik animasi lokal, khususnya terhadap anak muda sebagai target audiens.

**Kata kunci:** Lokasi dunia nyata, *background*, *digital painting*, gaya visual animasi Jepang

## ABSTRACT

*This study focuses on the application of real-world locations as backgrounds in 2D animated films using digital painting techniques to create a visual style inspired by Japanese animation. Through this approach, the resulting animated films aim to capture the interest of young audiences by presenting the beauty of realism in the visual nuances. This research incorporates several theoretical frameworks for creation, such as world-building, real-world-based backgrounds, digital painting, and photobashing. The creative process follows Graham Wallas' four-stage model, which includes preparation, incubation, illumination, and verification. The results of this study are expected to contribute to the development of local 2D animation production techniques with high aesthetic value while expanding the potential appeal of local animation, particularly among young audiences as the target demographic.*

**Keywords:** *Real-world locations, background, digital painting, Japanese animation visual style*





**ARTBOOK**  
***REAL WORLD BASE DIGITAL***  
***PAINTING BACKGROUND FILM***  
**ANIMASI 2D “UNGGAH-UNGGUH”**

**IVAN KURNIAWAN**  
**2000319033**

**PENERAPAN *REAL WORLD BASE DIGITAL PAINTING* PADA *BACKGROUND*  
FILM ANIMASI 2D “UNGGAH-UNGGUH”**

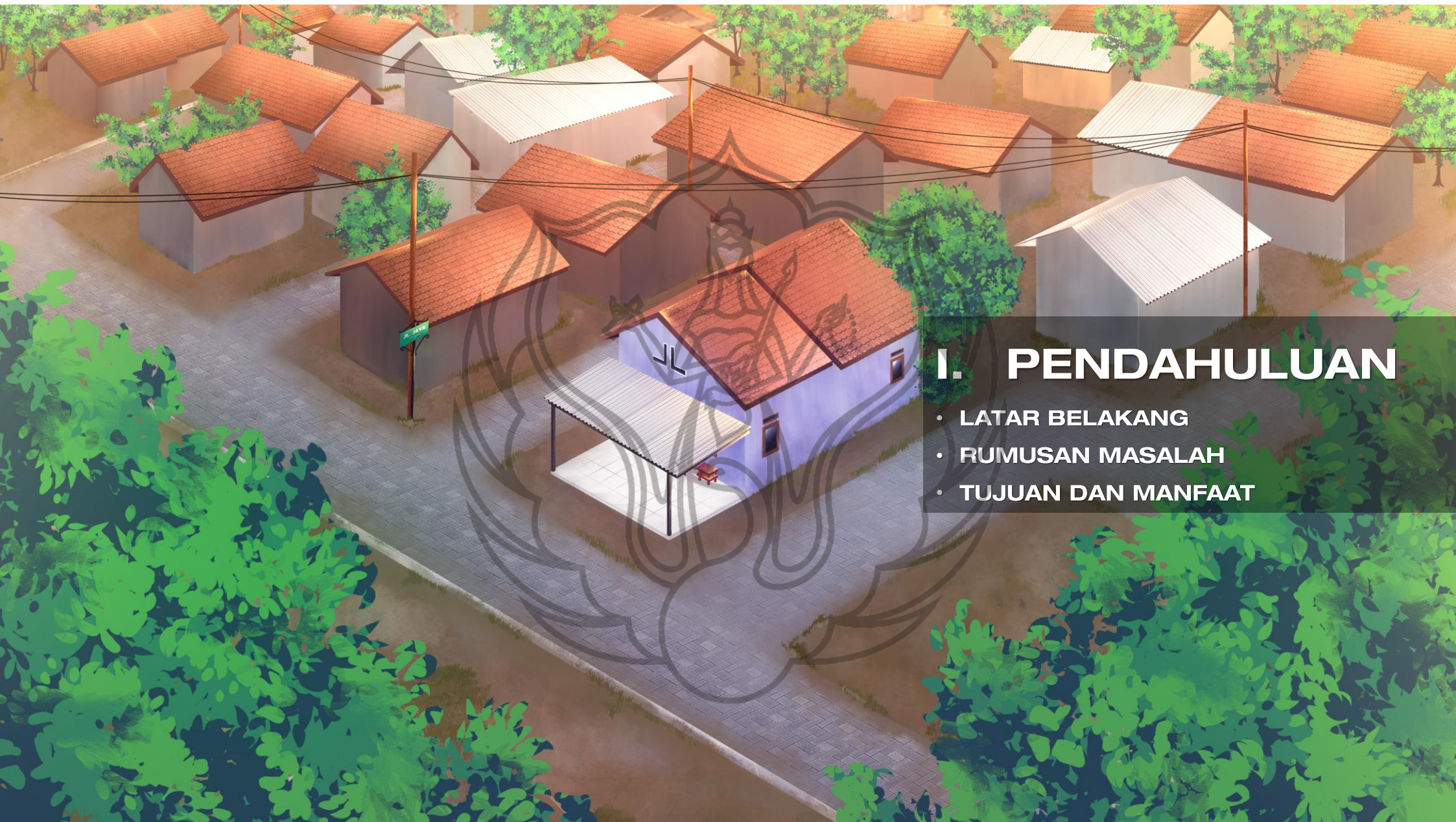


Ivan Kurniawan  
NIM. 2000319033

Pembimbing 1  
Arif Sulistiyono, M.Sn.  
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing 2  
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19880723 201903 2 009





# I. PENDAHULUAN

- LATAR BELAKANG
- RUMUSAN MASALAH
- TUJUAN DAN MANFAAT



# I. PENDAHULUAN

## A. Latar belakang.

Visual merupakan representasi awal yang membawa makna dari segala sesuatu yang dapat terlihat, dengan menerapkan gaya visual yang menonjol maka dapat memberikan kesan awal yang kuat dan menarik untuk memicu respon pada indera penglihatan. Beberapa tahun belakang ini, fenomena tren gaya animasi Jepang mulai populer. Ketika karya film dari Makoto Shinkai mulai diminati oleh audiens lokal, beberapa karya film yang terkenal yaitu *Your Name*, *Weathering with you* dan *Suzume*. Melalui fenomena tersebut, banyak iklan produk di media sosial mengadopsi pendekatan yang unik, yaitu melalui film pendek animasi 2D yaitu *Sasa*, *Khong guan* dan *Pocari sweat*. Hal yang menarik dalam iklan produk film animasi 2D tersebut selain penceritaan adalah penerapan gaya visual animasi Jepang.

Melihat ketertarikan dalam fenomena tersebut menjadi inspirasi awal berupa penerapan gaya visual animasi Jepang dengan referensi karya film animasi 2D Makoto Shinkai. Karya film animasi 2D Makoto Shinkai memiliki tema utama yaitu *slice of life*, yaitu berfokus pada kehidupan dan lingkungan pada karakter. Hal yang membuat film animasi 2D Makoto Shinkai populer adalah penceritaan dan visual nyata yang ditampilkan, Di mana Makoto Shinkai kerap menggunakan teknik fotografi lokasi nyata sebagai *background* di dalam film animasinya. Makoto Shinkai selalu menampilkan visual *environment* yang detail dan indah, tentunya memerlukan waktu serta jumlah sumber daya yang lama dan banyak untuk menghasilkan karya dengan kualitas yang serupa. Maka dari itu penerapan *Real World Base Digital Painting* diterapkan dalam upaya menghasilkan karya dalam *Background* film animasi 2D berjudul “Unggah-Ungguh” dengan capaian target visual yang serupa.





## B. Rumusan masalah.

Melalui penjabaran dalam latar belakang tersebut, bisa disimpulkan bahwa masalah yang ditemukan berupa:

- a) Perwujudan karya background yang terinspirasi gaya visual animasi Jepang ala Makoto Shinkai membutuhkan pendekatan teknik *digital painting* yang khusus.
- b) *Background* merupakan salah satu pondasi untuk mewujudkan gaya visual pada film animasi 2D.
- c) Belum banyak diterapkan pada Industri animasi lokal di Indonesia.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana menerapkan *Real World Base Digital Painting* pada *background* film animasi 2D “Unggah-Ungguh”?

## C. Tujuan dan Manfaat

### a) Tujuan:

- *Realisme* visual dengan menerapkan *Real World Base Digital Painting* pada *Background*.
- Memperkuat nuansa suasana dalam film animasi 2D.
- Capaian terwujud hasil karya *background* dengan gaya visual animasi Jepang

### b) Manfaat:

- Mempermudah kinerja dalam produksi karya *background* dengan target gaya visual yang diinginkan.
- Karya film animasi 2D lokal yang menerapkan lokasi nyata (*real world base*).
- Memberikan referensi kepada *background artist* lain yang ingin menerapkan gaya visual serupa.

