

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CONCEPT ART* DALAM PEMBUATAN ASET DAN *BACKGROUND ENVIRONMENT* ANIMASI 2D *AUGMENTED REALITY* RELIEF “VISHVANTARA JATAKA” DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN*



Disusun oleh

Muhammad Fajriansyah Alam

NIM: 2300020234

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

2025

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* DALAM PEMBUATAN ASET DAN
BACKGROUND ENVIRONMENT ANIMASI 2D *AUGMENTED REALITY*
RELIEF “VISHVANTARA JATAKA” DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN***

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



Disusun oleh
Muhammad Fajriansyah Alam
NIM: 2300020234

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

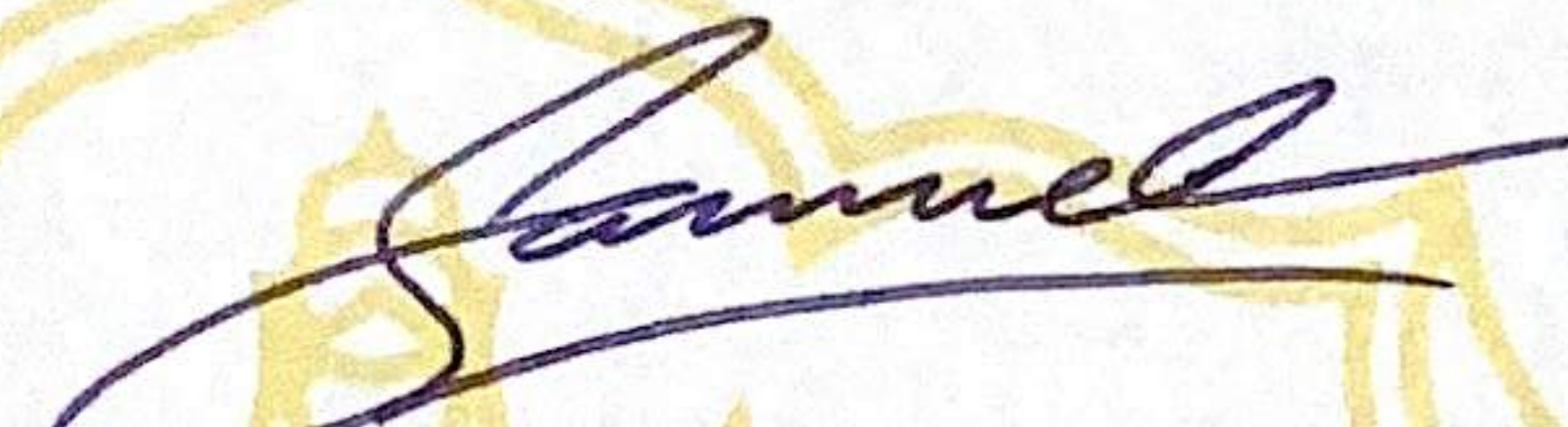
PERANCANGAN *CONCEPT ART* DALAM PEMBUATAN ASET DAN *BACKGROUND ENVIRONMENT* ANIMASI 2D *AUGMENTED REALITY* RELIEF “VISHVANTARA JATAKA” DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN*

Disusun oleh:

Muhammad Fajriansyah Alam
2300020234

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 **04 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T..
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji



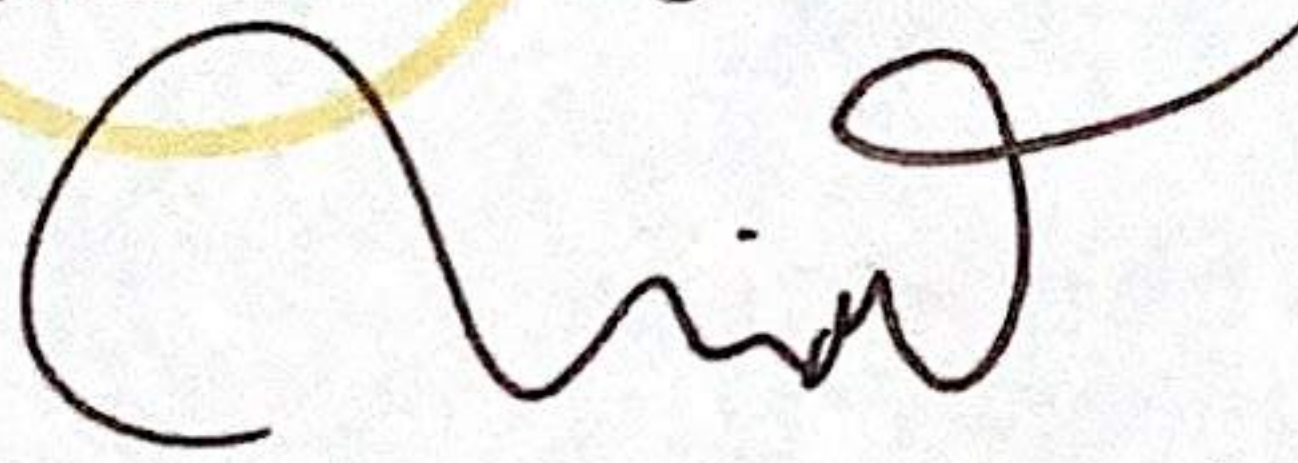
Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0515018501

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206

Koordinator Program Studi Animasi



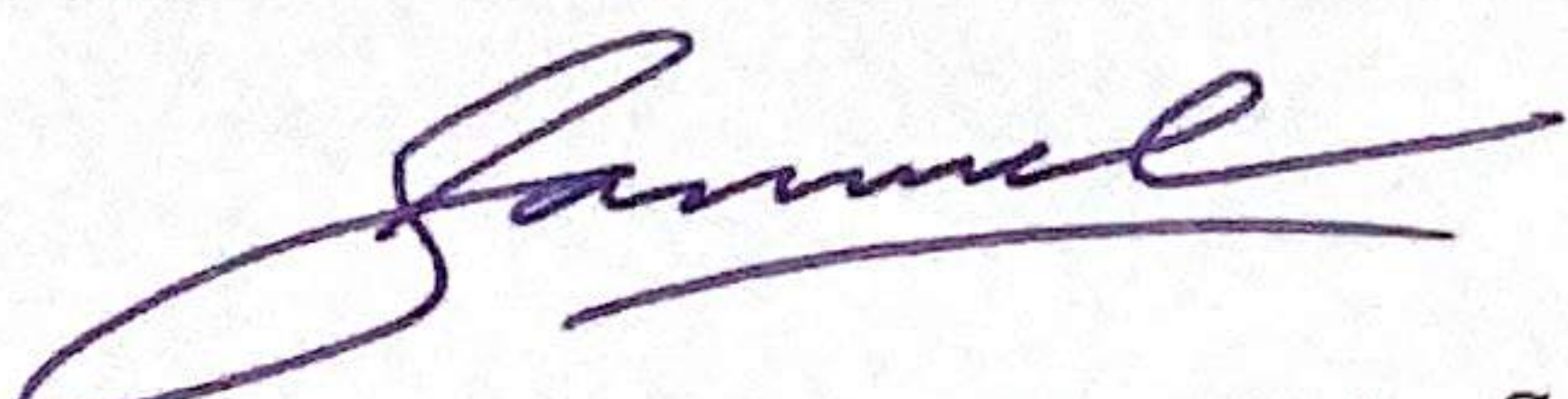
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

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 : Muhammad Fajriansyah Alam
No. Induk Mahasiswa : 2300020234
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN CONCEPT ART DALAM
PEMBUATAN ASET DAN BACKGROUND
ENVIRONMENT ANIMASI 2D AUGMENTED
REALITY RELIEF "VISHVANTARA JATAKA"
DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN**

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, 18 Juni 2025.
Yang menyatakan,



Muhammad Fajriansyah Alam
NIM. 2300020234

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

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

Nama : Muhammad Fajriansyah Alam
No. Induk Mahasiswa : 2300020234
Program Studi : Sarjana Terapan 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:

PERANCANGAN *CONCEPT ART* DALAM PEMBUATAN ASET DAN *BACKGROUND ENVIRONMENT* ANIMASI 2D *AUGMENTED REALITY* RELIEF "VISHVANTARA JATAKA" DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN*

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 izin 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, 18 Juni 2025
Yang menyatakan,



Muhammadd Fajriansyah Alam
NIM. 2300020234

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan *Concept art* Dalam Pembuatan Aset dan *Background Environment* Animasi *2D Augmented Reality Relief Vishvantara Jataka* Dengan Teknik *Flat Design*" dengan lancar.

Laporan tugas akhir ini merupakan wujud dari upaya perancangan *concept art* untuk aset karakter dan *background environment* dalam animasi *2D Augmented Reality*, yang mengimplementasikan Relief Vishvantara Jataka ke dalam bentuk visual animasi 2D. Proyek ini bertujuan untuk memvisualisasikan ide pada panel cerita relief vishvantara jataka serta memberikan kemudahan dalam menganimasikan karakter dan objek. Penerapan Teknik *Flat Design* yang berfokus pada kesederhanaan visual dengan penekanan pada penggunaan warna solid, tipografi, dan elemen user interface yang sederhana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa
2. Kedua orang tua ayah dan ibu, serta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti.
3. Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
4. Dekan FSMR Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
5. Ketua Jurusan Televisi Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
6. Koordinator Program Studi Animasi Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
7. Dosen Pembimbing Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.. dan Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
8. Seluruh dosen dan staf pengajar di lingkungan program studi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang turut memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis, karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya yang berkecimpung dalam bidang animasi *2D Augmented Reality* dan produksi digital menggunakan perangkat lunak Procreate dan Clip Studio Paint.

Yogyakarta, 18 Juni 2025



Muhammad Fajriansyah Alam

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan *concept art* dalam pembuatan aset dan *background environment* untuk animasi 2D *Augmented Reality* Relief "Vishvantara Jataka" dengan Teknik *Flat Design*. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk memvisualisasikan cerita pada panel relief Vishvantara Jataka serta memberikan kemudahan bagi animator dalam menganimasikan karakter dan objek melalui metode pemotongan aset karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui studi Pustaka dan wawancara dengan narasumber ahli Relief Candi Borobudur untuk memahami cerita Vishvantara Jataka secara mendalam. Tahap design meliputi perancangan karakter dan *background* cerita relief Vishvantara Jataka berbasis digital dalam bentuk *concept art*. Teknik *Flat Design* dipilih karena fokus pada kesederhanaan dan penggunaan warna solid.

Kata Kunci : *Concept Art, Animasi 2D Augmented Reality, Relief Vishvantara Jataka, Flat Design*

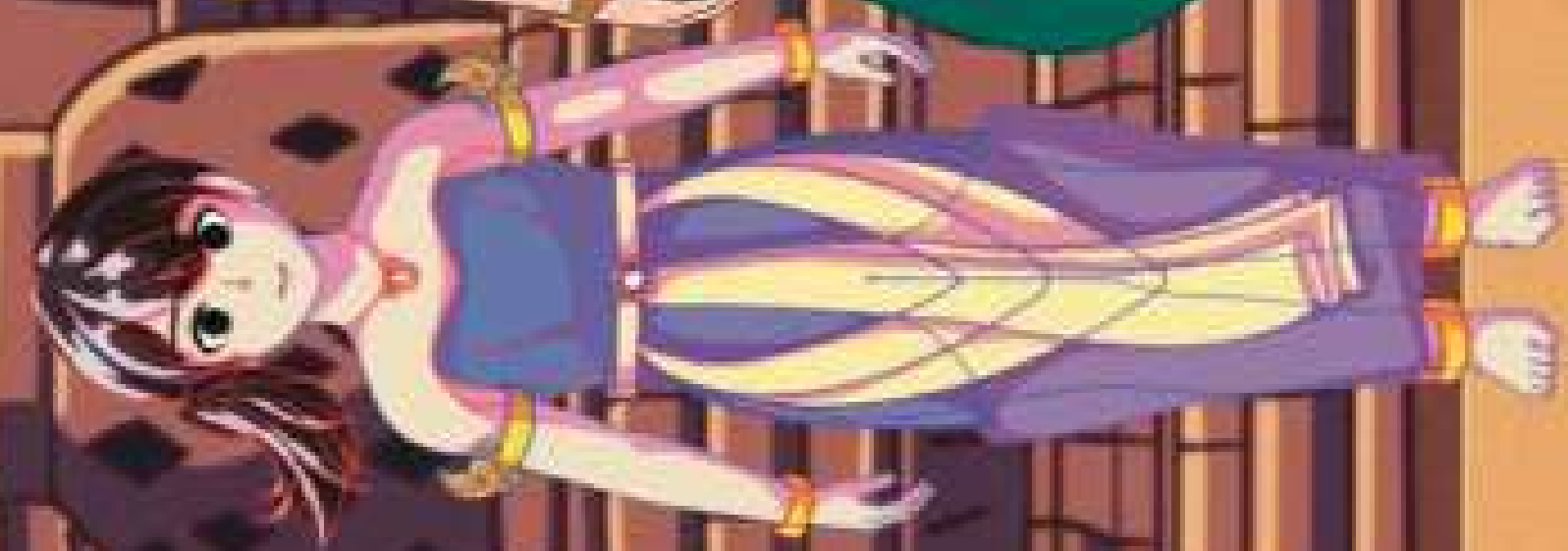
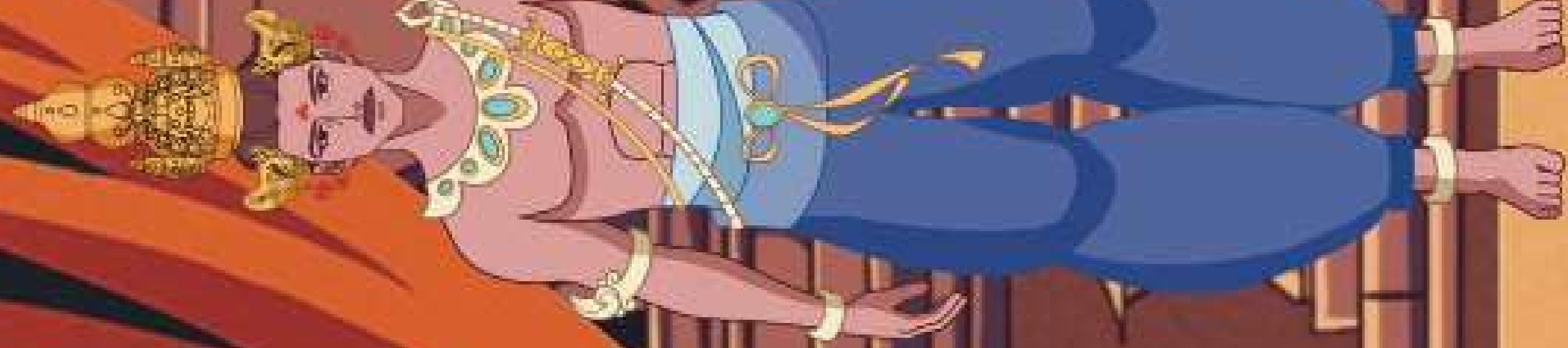
ABSTRACT

This final project report discusses the concept art design in creating assets and background environments for the 2D Augmented Reality Relief animation "Vishvantara Jataka" with the Flat Design Technique. The main purpose of this design is to visualize the story on the Vishvantara Jataka relief panel and to make it easier for animators to animate characters and objects through the character asset cutting method. The research method used is the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). In the analysis stage, data collection was carried out through literature studies and interviews with expert sources of the Borobudur Temple Relief to understand the Vishvantara Jataka story in depth. The design stage includes designing characters and background stories of the Vishvantara Jataka relief based on digital in the form of concept art. The Flat Design technique was chosen because it focuses on simplicity and the use of solid colors.

Keyword : Concept Art, 2D Animation, Augmented Reality, Vishvantara Jataka Relief, Flat Design.



WISNU TARA IqTAKA





DAFTAR isi

Pendahuluan

- a. Latar belakang
- b. Rumusan masalah
- c. Tujuan
- d. Manfaat

Eksplorasi

- a. Ide Karya
- b. Tinjauan Karya
- c. Tinjauan Pustaka
- d. Landasan Teori

Metodologi

- a. Indikator Capaian Akhir

Perwujudan dan Pembahasan

- a. Perwujudan Karya
- b. Pembahasan Karya

Penutup

- a. Kesimpulan
- b. Saran

Kepustakaan

Lampiran

Biodata Penulis

3
4
5
6
6
7
8
9
16
19
20
22
23
24
56
62
63
63
64
65
67

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CONCEPT ART
DALAM PEMBUATAN ASET DAN
BACKGROUND ENVIRONMENT
ANIMASI 2D AUGMENTED REALITY
RELIEF "VISHVANTARA JATAKA"
DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN



INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2025



MUHAMMAD FAJRANSYAH ALAM

NIM : 23000020234

DOSEN PEMBIMBING 1 :

DR. SAMUEL GANDANG GUNANTO, S.KOM. M.T.

DOSEN PEMBIMBING 2 :

KATHRYN WIDHIYANTI, S.KOM., M.CS



PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Perancangan *Concept Art* ini merupakan upaya untuk menggambarkan aset karakter dan *Background environment* untuk animasi 2D *Augmented Reality* dengan mengimplementasikan Relief Vishvantara Jataka ke dalam bentuk visual animasi 2D. Dalam merancang dibutuhkan data Riset dan observasi tentang Relief Borobudur Vishvantara Jataka untuk memudahkan penggambaran dari Relief aslinya kedalam bentuk animasi 2D, serta di dukung oleh data wawancara dari Narasumber ahli dalam bidang Relief Candi Borobudur untuk mengetahui bagaimana cerita Relief dari setiap panel nya.

Menurut White *concept art* menjadi hal yang sangat penting dalam pembuatan sebuah film animasi, dimana perancangannya terdiri dari karakter, properti, dan environment (White, 2009 : 231).

Flat Design adalah sebuah style desain dimana fokus pada kesederhanaan (simpler). Saat ini *Flat Design* sedang menjadi tren dikalangan desainer web yang banyak diaplikasikan pada tampilan User Interface (UI) dan untuk membangun *User Experience Design* (UX) yang mengesankan (Pratas 2014). Konsep *Flat Design* tidak melibatkan unsur 3D, *shadow*, *gradient*, *bevel* dan lain-lain. Meskipun demikian, *Flat Design* bukan berarti tanpa efek sama sekali. *Flat Design* lebih menekankan pada penggunaan warna yang *solid*, *typography*, dan elemen *User Interface* (UI) yang lebih sederhana. Salah satu keuntungan menggunakan *Flat Design* adalah dapat bekerja secara optimal pada teknologi *responsive design web* (Jackson 2018).

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan teknik flat design pada animasi 2D *Augmented Reality* relief Vishvantara Jataka?
2. Bagaimana pembuatan aset animasi 2D dengan visual yang berbeda dengan tidak mengubah esensi dari cerita original relief Borobudur Vishvantara Jataka?



TUJUAN

Tujuan dari pembuatan animasi *Augmented Reality* ini adalah:

1. Memvisualisasikan sebuah ide pada panel cerita relief Vishvantara Jataka.
2. Memberikan kemudahan dalam menganimasikan karakter dan objek dengan cara memotong bagian pada design karakter yang dibuat.

MANFAAT

Manfaat dari pembuatan aset *Augmented Reality* ini adalah:

- A. Membuat konsistensi *visual* dengan menggunakan potongan-potongan yang sama dalam setiap *frame* animasi.
- B. Dengan memotong bagian-bagian aset mempermudah *animator* untuk menghemat waktu karena tidak perlu menggambar ulang *frame by frame*.