

**PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING*
SEMI-REALIST BERTEMAKAN HUTAN TROPIS INDONESIA
PADA FILM “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
ZAINADIN ZAKARIA
NIM: 2100376033

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

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING* *SEMI-REALIST* BERTEMAKAN HUTAN TROPIS INDONESIA PADA FILM “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”



Disusun oleh
ZAINADIN ZAKARIA
NIM: 2100376033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING* *SEMI-REALIST* BERTEMAKAN HUTAN TROPIS INDONESIA PADA FILM “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”

Disusun oleh:
Zainadin Zakaria
210076033

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**15 DEC 2025**.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIDN. 0022028702

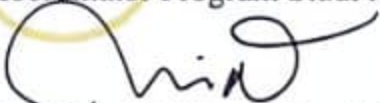
Pembimbing II / Anggota Penguji


Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.
NIDN. 0018048810

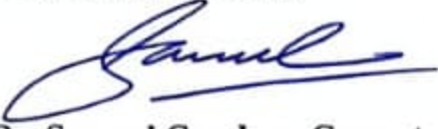
Penguji Ahli / Anggota Penguji


Tanto Marthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi


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

Ketua Jurusan Televisi


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


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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : ZAINADIN ZAKARIA
No. Induk Mahasiswa : 2100376033
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING SEMI-REALIST* BERTEMAKAN HUTAN TROPIS INDONESIA PADA FILM "KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN"

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, 9 Januari 2026

Yang menyatakan,



Zainadin Zakaria
NIM. 2100376033

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

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

Nama : Zainadin Zakaria
No. Induk Mahasiswa : 2100376033
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:

**PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING SEMI-REALIST*
BERTEMAKAN HUTAN TROPIS INDONESIA PADA FILM “KEHIDUPAN DI
ATAS KEHIDUPAN”**

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, 9 Januari 2026



Zainadin Zakaria
NIM. 2100376033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunianya yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak almarhum Istamar dan Ibu almarhumah Maryati selaku kedua orang tua saya, yang telah melahirkan serta merawat saya sejak kecil. Meskipun tidak bisa menemani hingga titik ini. Kehadiran dan kasih sayang yang diberikan oleh kedua orang tua saya merupakan nikmat yang patut saya syukuri sebagai anugerah paling berharga dalam hidup. Selain itu, Keempat saudara saya Siti Chamidah, Makhali, Umar said, dan Nur Chabibah yang bahu membahu untuk memberikan arahan dedikasi kepada saya. Dimana tanpa kehadiran mereka, saya tidak bisa sampai di titik ini.
3. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.dan bapak Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan dan arahnya terhadap pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah menjadikan karya ini menjadi lebih baik.
5. Faiza Zahwa Maharani sebagai teman dekat saya yang telah membantu, memberikan dukungan di saat pengerjaan tugas-tugas mata kuliah kuliah dan menyusun tugas akhir ini.
6. Teman wonosobo saya Dzaky Muhammad Naufal dan Muhamad Riyal Nur Riski yang telah membantu saya di masa perkuliahan. Selain itu Teman teman saya Aziz Hammad Kusteja, Armansyah Danuarta Bimantara, M. Insani Ilham Alfarih, Revanza, Imroatu Sholikhah dan teman seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan kenangan yang tak terlupakan selama masa kuliah.
7. Saya, yang telah bertahan sejauh ini meski banyak hambatan dan tantangan yang telah datang.

Semoga dengan dibuatnya karya film ini bisa menjadi langkah kecil dan batu loncatan menuju kesuksesan yang lebih besar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya , sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Pembuatan *Background Digital Painting Semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia pada film "Kehidupan di atas Kehidupan"" dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. oleh karena itu, ucapan rasa terimakasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak almarhum Istamar dan Ibu almarhumah Maryati selaku kedua orang tua saya. Serta, Keempat saudara saya Siti Chamidah, Makhali, Umar said, dan Nur Chabibah yang bahu membahu untuk memberikan arahan dedikasi kepada saya. Dimana tanpa kehadiran mereka, saya tidak bisa sampai di titik ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Teman-teman animasi dan seperjuangan yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam Penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang selalu terbuka untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi banyak orang, khususnya bagi para *background artist* dan animasi 2D.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Zainadin Zakaria

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan & Manfaat.....	15
BAB II EKSPLORASI	19
A. Ide Karya.....	21
B. Tinjauan Karya.....	22
C. Tinjauan Pustaka.....	25
D. Landasan Teori.....	26
BAB III METODOLOGI.....	29
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	37
A. Perwujudan	38
1. Pra Produksi	40
2. Produksi	76
3. Pascaproduksi.....	82
B. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN.....	130

Abstrak

Hutan tropis Indonesia dikenal sebagai salah satu kekayaan alam dengan keragaman flora dan faunanya. Keanekaragaman tersebut memberikan potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah ilustrasi *background* animasi 2D yang indah dan menarik. Hal inilah yang mendasari ide penciptaan *background digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia. Proses penciptaan dilakukan melalui serangkaian tahapan seperti, eksplorasi visual, studi literatur, interview dan eksperimen gaya *digital painting semi-realist*. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Seluruh data yang diperoleh kemudian diolah dan diterapkan untuk menghasilkan visual *background* yang lebih imajinatif, yang bertujuan untuk menampilkan keindahan hutan tropis Indonesia dalam produksi film animasi 2D. Dengan penerapan teknik *digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia ke dalam pembuatan *background* animasi 2D dapat menyajikan keindahan hutan tropis Indonesia.

Kata Kunci : Hutan tropis Indonesia, Background, Digital painting, Semi-realis.

Abstract

Indonesian tropical forests are known as one of the country's natural riches due to their diverse flora and fauna. This diversity provides significant potential to be developed into visually appealing and engaging 2D animation background illustrations. This study is based on the idea of creating semi-realistic digital painting backgrounds themed on Indonesian tropical forests. The creation process was carried out through a series of stages, including visual exploration, literature review, interviews, and experimentation with semi-realistic digital painting styles. The research method used in this study is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). All collected data were then processed and applied to produce more imaginative background visuals, aiming to present the beauty of Indonesian tropical forests in 2D animated film production. The application of semi-realistic digital painting techniques with an Indonesian tropical forest theme in the creation of 2D animation backgrounds is expected to effectively convey the beauty of Indonesia's tropical forests.

Keywords: Indonesian tropical forest, Background, Digital painting, Semi-realist.



KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN



**ZAINADIN ZAKARIA
2025**





**PEMBUATAN *BACKGROUND DIGITAL PAINTING*
SEMI-REALIST BERTEMAKAN HUTAN TROPIS
INDONESIA PADA FILM “KEHIDUPAN di ATAS
KEHIDUPAN”**

Oleh :
Zainadin Zakaria
2100376033

Dosen Pembimbing I
Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIP. 198702222019032016

Dosen Pembimbing II
Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.
NIP 198804182022041001

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	8
BAB I PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang.....	12
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan & Manfaat.....	15
BAB II EKSPLORASI.....	19
A. Ide Karya.....	21
B. Tinjauan Karya.....	22
C. Tinjauan Pustaka.....	25
D. Landasan Teori.....	26
BAB III METODOLOGI.....	29
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	37
A. Perwujudan.....	38
• Pra Produksi.....	40
• Produksi.....	76
• Pascaproduksi.....	82
B. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 poster film animasi Pom Poko (ghibli.fandom.com).....	22
Gambar 2.2 Ilustrasi <i>digital painting</i> (artstation).....	23
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>digital painting</i> dao trong le (artstation).....	24
Gambar 2.4 Ilustrasi <i>digital painting</i> dao trong le (artstation).....	24
Gambar 3.1 ADDIE Model (Drieam.com).....	30
Gambar 4.1 Kumpulan referensi film.....	42
Gambar 4.2 Kumpulan referensi desain karakter.....	45
Gambar 4.3 Kumpulan referensi properti.....	46
Gambar 4.4 Kumpulan referensi <i>environment</i>	49
Gambar 4.5 <i>Floorplane</i>	58
Gambar 4.6 Desain rumah owi.....	60
Gambar 4.7 Desain tempat kumpul owa.....	62
Gambar 4.8 Desain tempat pekerja.....	64
Gambar 4.9 Desain Karakter.....	67
Gambar 4.10 <i>storyboard</i>	69
Gambar 4.11 <i>layout</i>	70
Gambar 4.12 <i>Animatic</i>	73
Gambar 4.13 <i>sound music & sound effect</i>	74
Gambar 4.14 <i>Key animation</i>	77
Gambar 4.15 <i>inbetween</i>	77
Gambar 4.16 <i>Clean up</i>	78
Gambar 4.17 <i>Coloring</i>	78
Gambar 4.18 <i>Background</i>	81
Gambar 4.19 <i>Compositing</i>	83
Gambar 4.20 <i>Editing</i>	84

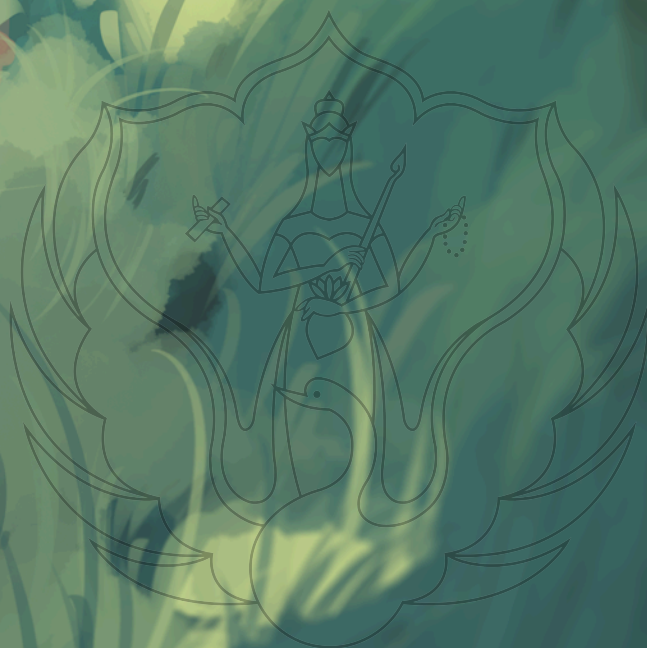
Gambar 4.21 Siluet pohon.....	92
Gambar 4.22 Siluet semak dan tumbuhan rambat.....	93
Gambar 4.23 Sketsa <i>background</i>	94
Gambar 4.24 Sketsa <i>background</i>	94
Gambar 4.25 desain awal <i>background</i>	95
Gambar 4.26 desain awal <i>background</i>	95
Gambar 4.27 Wawancara ahli.....	99
Gambar 4.28 Wawancara ahli.....	100
Gambar 4.29 Wawancara ahli.....	100
Gambar 4.30 <i>Background</i> sebelum <i>development</i>	102
Gambar 4.31 <i>Background</i> sesudah <i>development</i>	102
Gambar 4.32 <i>Background</i> sebelum <i>development</i>	103
Gambar 4.33 <i>Background</i> sesudah <i>development</i>	103
Gambar 4.34 Sketsa <i>Background</i>	104
Gambar 4.35 <i>Blocking Background</i>	105
Gambar 4.36 <i>Value Background</i>	105
Gambar 4.37 Tahap <i>detailing</i> objek.....	106
Gambar 4.38 Tahap <i>detailing</i> objek.....	106
Gambar 4.39 Tahap <i>detailing</i> objek.....	107
Gambar 4.40 tahap <i>Shading</i> objek.....	107
Gambar 4.41 Hasil <i>detailing</i>	107
Gambar 4.42 Penggunaan <i>brush</i> pada <i>background</i>	108
Gambar 4.43 Karakteristik <i>brush</i>	109
Gambar 4.44 Hasil <i>finishing</i>	111
Gambar 4.45 <i>Mid-ground</i>	111

Gambar 4.46 <i>Shading</i>	111
Gambar 4.47 <i>Background</i>	111
Gambar 4.48 Hasil tahap <i>implementation</i>	112
Gambar 4.49 Hasil tahap <i>implementation</i>	115
Gambar 4.50 Hasil tahap <i>implementation</i>	116
Gambar 4.51 <i>Moodboard</i>	118
Gambar 4.52 <i>Moodboard</i>	119
Gambar 4.53 pertanyaan pertama.....	120
Gambar 4.54 pertanyaan kedua.....	120
Gambar 4.55 pertanyaan kuesioner.....	121
Gambar 4.56 pertanyaan ketiga.....	121
Gambar 4.57 Pertanyaan keempat.....	121
Gambar 4.58 pertanyaan kelima.....	121
Gambar 4.59 Hasil jawaban dari kuesioner.....	122
Gambar 4.60 Hasil jawaban dari kuesioner.....	122
Gambar 4.61 Hasil jawaban dari kuesioner.....	122
Gambar 4.62 Hasil jawaban dari kuesioner.....	123
Gambar 4.63 Hasil jawaban dari kuesioner.....	123



ABSTRAK

Hutan tropis Indonesia dikenal sebagai salah satu kekayaan alam dengan keragaman flora dan faunanya. Keanekaragaman tersebut memberikan potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah ilustrasi *background* animasi 2D yang indah dan menarik. Hal inilah yang mendasari ide penciptaan *background digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia. Proses penciptaan dilakukan melalui serangkaian tahapan seperti, eksplorasi visual, studi literatur, interview dan eksperimen gaya *digital painting semi-realist*. Seluruh data yang diperoleh kemudian diolah dan diterapkan untuk menghasilkan visual *background* yang lebih imajinatif, yang bertujuan untuk menampilkan keindahan hutan tropis Indonesia dalam produksi film animasi 2D. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan penerapan teknik *digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia ke dalam pembuatan *background* animasi 2D dapat menyajikan keindahan hutan tropis Indonesia.





BAB 1

PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki hutan tropis terbesar di Asia Tenggara. Namun, keberadaan hutan tropis di Indonesia sendiri tiap tahunnya mengalami penurunan lahan dikarenakan beberapa faktor seperti pengalihan lahan buat pertanian, pemukiman, dan lahan industri. Berdasarkan dari penjelasan tersebut maka diperlukan pembuatan film animasi sebagai sarana edukasi masyarakat. Pada zaman sekarang, film animasi banyak disukai masyarakat karena peranannya sebagai media hiburan, media edukasi, dan media promosi.

Pada pembuatan film animasi, *background* berperan sebagai pendukung jalannya suatu cerita. Dengan adanya *background*, animasi akan terlihat jauh lebih hidup, sehingga pesan yang ingin di sampaikan dapat ditangkap oleh penonton. Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan *backgorund*, salah satunya yaitu *digital painting*. *Digital painting* adalah metode membuat objek seni atau lukisan secara digital.



Pembuatan *background* menggunakan teknik *digital painting* merupakan teknik yang sudah lama diterapkan dalam dunia animasi. Terlebih, teknik tersebut memiliki beberapa keunggulan seperti fleksibilitas untuk mengeksplor dan bereksperimen lebih terhadap karya *background* 2d yang dihasilkan. Dari keunggulan tersebut, tidak menutup kemungkinan jika *digital painting* dipadukan dengan gaya *semi-realist* akan menghasilkan *background* 2d yang bagus, *semi-realist* sendiri merupakan metode menggabungkan penggambaran makhluk hidup yang realistis dengan gaya kartun. Menggabungkan teknik *digital painting* dengan gaya *semi-realist* tentunya akan menghasilkan *background* hutan hujan tropis Indonesia yang lebih imajinatif dan indah.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana keindahan hutan tropis Indonesia dapat digambarkan melalui pembuatan *background digital painting* dengan gaya *semi-realist*. Teknik *digital painting* memiliki keunggulan fleksibilitas dalam eksplorasi visual, sehingga cocok jika digabungkan dengan gaya *semi-realist*. gaya *semi-realist* sendiri merupakan gaya penggabungan gambar makhluk hidup yang realis dengan kartun.

Pertanyaan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan teknik *digital painting* kedalam gaya *semi-realist* sehingga dapat menghasilkan *background* animasi 2d yang bisa menampilkan keindahan hutan tropis indonesia ?
2. Aspek atau unsur visual apa saja yang dapat membantu menciptakan suasana hutan tropis indonesia ke dalam pembuatan *background animasi 2D digital painting semi-realist* ?



TUJUAN

1. Memvisualisasikan hutan tropis Indonesia kepada penonton melalui pembuatan *background digital painting semi-realist* pada film animasi 2D "Kehidupan di Atas Kehidupan".
2. Menunjukkan bagaimana penggunaan unsur warna, pencahayaan, texturing dan layouting dapat membangun suasana hutan tropis Indonesia yang indah dan imajinatif di dalam karya visual background animasi 2D.



MANFAAT

1. Dapat menampilkan keindahan hutan tropis Indonesia melalui film animasi 2D “kehidupan di atas Kehidupan”.
2. Menjadi referensi visual bagi *background 2D artist* yang ingin menggambarkan hutan tropis Indonesia dengan pendekatan teknik *digital painting semi-realist*.