

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *HAND PAINTING*
DENGAN *STYLE GOUACHE* PADA 3D *ENVIRONMENT*
FILM ANIMASI “UNSPOKEN TALES”**



Disusun oleh

Muhammad Raihan Ar Rofi

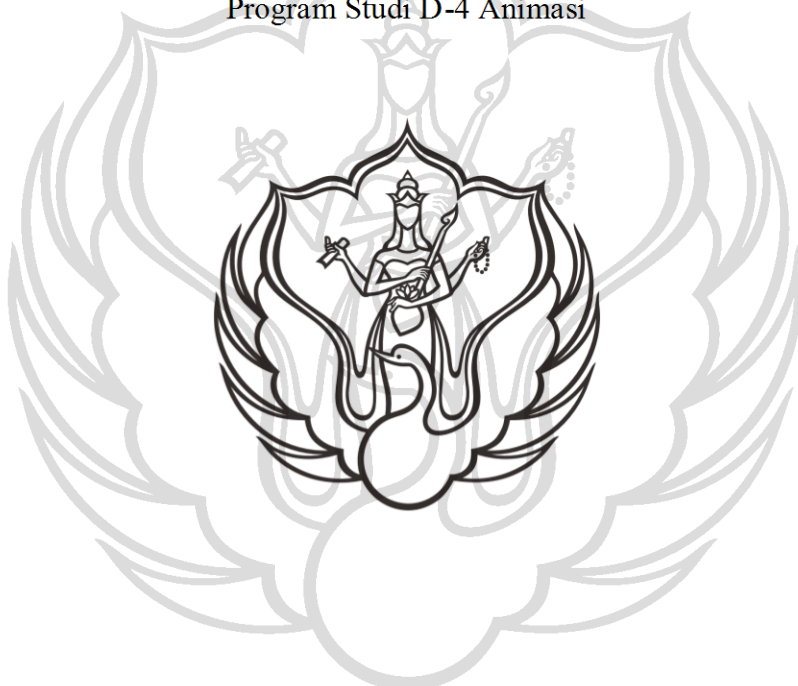
NIM: 2100407033

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

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *HAND PAINTING*
DENGAN *STYLE GOUACHE* PADA 3D *ENVIRONMENT*
FILM ANIMASI “UNSPOKEN TALES”**

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



Disusun oleh
Muhammad Raihan Ar Rofi
NIM: 2100407033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *HAND PAINTING* DENGAN *STYLE GOUACHE* PADA 3D *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI "UNSPOKEN TALES"

Disusun oleh:

Muhammad Raihan Ar Rofi

2100407033

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 4.7.2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


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

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

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. 19650203 199702 1001

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Muhammad Raihan Ar Rofi**
No. Induk Mahasiswa : **2100407033**
Judul Tugas Akhir : **Implementasi Teknik 2D *Hand Painting* Dengan
Style Gouache pada 3D *Environment Film*
Animasi "Unspoken Tales"**

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, 12 Januari 2026
Yang menyatakan,



Muhammad Raihan Ar Rofi
NIM. 2100407033

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

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

Nama : **Muhammad Raihan Ar Rofi**
No. Induk Mahasiswa : **2100407033**
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:

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D HAND PAINTING DENGAN
STYLE GOUACHE PADA 3D ENVIRONMENT FILM ANIMASI
"UNSPOKEN TALES"**

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, 12 Januari 2020
Yang menandatangani


Muhammad Raihan Ar Rofi
NIM. 2100407033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:

- Kedua Orang Tua yang sangat saya sayang dan bangga kan, ke empat adik saya serta seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tiada henti dalam setiap perjalanan saya.
- Ibu Agni Saraswati, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing 1 yang meskipun hanya mendampingi penulis hingga setengah perjalanan, telah mencurahkan pikiran, waktu dan tenaganya dalam membimbing penulis sehingga karya Tugas akhir ini dapat diselesaikan.
- Bapak Tanto Harthoko, M.Sn. dan Bapak Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.Selaku Dosen pembimbing yang telah dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga hingga saya mampu menyelesaikan karya ini.
- Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen penguji ahli, terimakasih atas masukan dan saran semoga bisa bermanfaat kedepanya.
- Rekan-rekan seperjuangan dan seluruh pihak yang turut terlibat, yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta dukungan moral dan memperoleh pengalaman yang berkesan.
- Diri saya sendiri, yang telah berproses, dan terus berusaha menyelesaikan perjalanan perkuliahan hingga titik akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran dan inspirasi yang bermanfaat bagi saya dan orang lain.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, perkuliahan Program Sarjana Terapan Animasi di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat diselesaikan dengan baik, termasuk realisasi karya Tugas Akhir yang berjudul:

Implementasi Teknik 2D *Hand Painting* Dengan *Style Gouache* pada 3D *Environment Film Animasi "Unspoken Tales"*

Karya ini merupakan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Animasi. Selain sebagai tugas akhir, proses penyusunan ini dapat menjadi sarana dalam mengembangkan keilmuan di bidang animasi, yang diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan seni digital di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, disampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak terhingga.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam (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 Sarjana Terapan Animasi.
6. Agni Saraswati, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing 1 sementara
7. Tanto Harthoko., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing 1
8. Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.,selaku Dosen Pembimbing 2
9. Teman – teman dan rekan seperjuangan.

Dengan kerendahan hati, saya mengucapkan banyak terima kasih pada semua yang telah memberikan dukungan kepada saya, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya mohon maaf. Tiada kata yang lebih indah dan bermakna selain ucapan terima kasih yang tulus.

Akhir kata, Karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu animasi dan menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang terlibat.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Yogyakarta, 12 Januari 2016



Muhammad Raihan Ar Rofi
NIM: 2100407033

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	IX
BAB I. PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II. EKSPLORASI	7
A. Ide Karya.....	9
B. Tinjauan Karya	11
C. Tinjauan Pustaka	13
D. Landasan Teori.....	13
BAB III. METODOLOGI	15
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA	17
A. Perwujudan.....	17
1. Pra Produksi	17
2. Produksi	23
3. Pasca Produksi.....	35
B. Pembahasan.....	37
BAB V. PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

Abtrak

Environment dalam film animasi memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan unsur lain seperti karakter dan pergerakan.. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik 2D hand-painting texturing dengan gaya Gouache pada 3D environment untuk mendukung visual film animasi Dengan menciptakan rancangan 3D environment menggunakan teknik Hand Painting, diharapkan dapat terwujud estetika visual yang khas. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi Eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas teknik ini dalam menciptakan visual stylized yang khas serta mendukung narasi film. Hasil kuesioner yang melibatkan responden publik menunjukkan bahwa 85.7 % responden menyatakan pendekatan PBR lebih mampu merepresentasikan style gouache spek seperti saturasi warna, efek goresan kuas, dinilai lebih menonjol pada render PBR. Responden sebanyak 75% juga menilai bahw efek goresan kuas, dinilai lebih menonjol pada render PBR.

Kata kunci : Environment, Hand painting, Gouache, PBR, non PBR

Abstract

The environment in animated films plays a role that is no less important than other elements such as characters and motion. This research aims to implement 2D hand-painting texturing techniques with a gouache style on 3D environments to support the visual presentation of animated films. By creating 3D environment designs using hand-painting techniques, it is expected that a distinctive visual aesthetic can be achieved. This study employs a quasi-experimental method to evaluate the effectiveness of this technique in producing a stylized visual appearance and supporting the film's narrative. The results of a questionnaire involving public respondents indicate that 85.7% of respondents stated that the PBR approach is more capable of representing gouache-style characteristics, such as color saturation and brushstroke effects, which were considered more prominent in PBR renders. Additionally, 75% of respondents also assessed that the brushstroke effects appeared more pronounced in PBR renders.

Keywords: Environment, Hand Painting, Gouache, PBR, non-PBR



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

copyright @2025

THE ART OF UNSPOKENTALES

IMPLEMENTASI TEKNIK 2D HAND PAINTING TEXTURING
DENGAN STYLE GOUACHE PADA 3D ENVIRONMENT
FILM ANIMASI “UNSPOKEN TALES”

MUHAMMAD RAIHAN AR ROFI
NIM 2100407033

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI
SARJANA TERAPAN ANIMASI



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



IMPLEMENTASI TEKNIK 2D HAND PAINTING TEXTURING DENGAN STYLE GOUACHE PADA 3D ENVIRONMENT FILM ANIMASI “UNSPOKEN TALES”

Disusun Oleh :

Muhammad Raihan Ar Rofi

Dosen Pembimbing 1

Tanto Harthoko, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2

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

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

ABSTRAK

.....2

BAB I. PENDAHULUAN

.....3

A. Latar Belakang

.....3

B. Rumusan Masalah

.....5

C. Tujuan

.....5

D. Manfaat

.....5

BAB II. EKSPLORASI

.....7

A. Ide dan Konsep Karya

.....7

B. Tinjauan Karya

.....9

C. Tinjauan Pustaka

.....11

D. Landasan Teori

.....13

BAB III. METODOLOGI

.....15

BAB IV. PERWUJUDAN KARYA

.....17

A. Perwujudan

.....17

1. Pra Produksi

.....17

2. Produksi

.....23

3. Pasca Produksi

.....35

B. Pembahasan

.....37

BAB V. PENUTUP

.....51

A. Kesimpulan

.....51

B. Saran

.....51

DAFTAR PUSTAKA

.....53

PROFIL PENULIS

.....55

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 The Mitchells vs. the Machines (varity.com)	9
gambar 2.2 Karya lukis Allison Aletha Illustrations	10
gambar 2.3 Buku rujukan Gouache karya Ralph Mayer & Rob Howard	14
gambar 2.4 lukisan James Gurney	14
gambar 4.1 Gambar Refrensi	17
gambar 4.2 Gambar MoodBoard	18
gambar 4.3 Gambar Palette warna	18
gambar 4.4 Layout Rumah kakek	19
gambar 4.5 floorplan Kamar kakek	19
gambar 4.6 ruang kerja kakek	19
gambar 4.7 ruang kerja kakek	20
gambar 4.8 floorplan Kamar awindya	20
gambar 4.9 floorplan Kamar Kakek	20
gambar 4.10 concept art	21
gambar 4.11 concept art	22
gambar 4.12 layout.....	23
gambar 4.13 layout.....	24
gambar 4.14 modeling gazebo.....	25
gambar 4.15 Modeling semak-semak.....	25
gambar 4.16 modeling rumah kakek.....	26
gambar 4.17 modeling pohon pisang.....	26
gambar 4.18 modeling sawah.....	27
gambar 4.19 modeling pagar.....	27
gambar 4.20 modeling pohon.....	28
gambar 4.21 modeling rumput kakek.....	28
gambar 4.22 texturing rumah kakek.....	29
gambar 4.23 texturing pohon pisang.....	29
gambar 4.24 texturing gazebo.....	30
gambar 4.25 texturing sawah.....	30
gambar 4.26 texturing pohon.....	31
gambar 4.27 texturing tembok.....	31
gambar 4.28 texturing semak semak.....	32
gambar 4.29 texturing motor vespa.....	32
gambar 4.30 environment layouting.....	33

gambar 4.31 environment layouting.....	33
gambar 4.32 environment layouting.....	34
gambar 4.33 environment layouting.....	34
gambar 4.34 compositing.....	35
gambar 4.35 compositing.....	36
gambar 4.36 proses baking	38
gambar 4.37 proses baking	38
gambar 4.38 proses baking	39
gambar 4.39 proses baking	39
gambar 4.40 base color	40
gambar 4.41 base color	40
gambar 4.42 proses painting	41
gambar 4.43 proses painting	41
gambar 4.44 proses paintnig	42
gambar 4.45 proses export texture	42
gambar 4.46 susuna node pbr	44
gambar 4.47 susunan node non-pbr	44
gambar 4.48 sampel pbr ruang kelas	45
gambar 4.49 sampel non-pbr ruang kelas.....	45
gambar 4.50 sampel pbr halaman kakek	46
gambar 4.51 sampel non pbr halaman kakek	46
gambar 4.52 sampel perbandingan	48
gambar 4.53 diagram batang	48
gambar 4.54 diagram batang	48
gambar 4.55 diagram lingkaran	49
gambar 4.56 diagram batang	49
gambar 4.57 diagram batang	49
gambar 4.58 diagraan lingkaran	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Perbandingan	47
------------------------------------	----



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Environment dalam film animasi memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan unsur lain seperti karakter dan pergerakan.. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik 2D hand-painting texturing dengan gaya Gouache pada 3D environment untuk mendukung visual film animasi Dengan menciptakan rancangan 3D environment menggunakan teknik Hand Painting, diharapkan dapat terwujud estetika visual yang khas. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi Eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas teknik ini dalam menciptakan visual stylized yang khas serta mendukung narasi film. Hasil kuesioner yang melibatkan responden publik menunjukkan bahwa 85.7 % responden menyatakan pendekatan PBR lebih mampu merepresentasikan style gouache spek seperti saturasi warna, efek goresan kuas, dinilai lebih menonjol pada render PBR. Responden sebanyak 75% juga menilai bahwa efek goresan kuas, dinilai lebih menonjol pada render PBR.

kata kunci : Environment, Handpainting, Gouache, PBR, NON PBR

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan film animasi 3D dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan peningkatan signifikan, terutama dalam eksplorasi visual bergaya artistik. Salah satu tren yang menonjol adalah penggunaan hand-painted style pada animasi 3D, seperti terlihat pada Spider-Man: Into the Spider-Verse, Arcane, dan Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem. Meskipun teknik hand painting telah umum digunakan dalam animasi 2D, penerapannya pada lingkungan 3D khususnya dengan style Gouache masih jarang ditemui. Hal ini menjadi alasan untuk meneliti lebih jauh bagaimana teknik tersebut dapat diimplementasikan dalam produksi animasi 3D.

Dalam bidang teksturisasi 3D, terdapat dua pendekatan utama, yaitu PBR (Physically Based Rendering) dan non-PBR (Neppius, 2022). PBR adalah teknik rendering yang memodelkan interaksi cahaya dengan permukaan berdasarkan hukum fisika nyata, seperti pantulan, absorpsi, dan difusi. (Adobe, 2017), sedangkan non-PBR lebih fleksibel untuk gaya visual artistik karena tidak terikat pada kaidah fisika secara ketat (Russel.n.d, 2025).



Karakteristik gouache sebagai media berbasis air yang dimodifikasi dengan kandungan pigmen yang tinggi memberikan daya tutup (opacity) yang mutlak dan hasil akhir permukaan tanpa kilap (matte) (Mayer, 1991). Sifat fisik ini menghasilkan bidang warna yang solid dan stabil, yang menurut Gurney (2010), sangat krusial dalam meningkatkan keterbacaan visual (visual readability) pada sebuah komposisi artistik. Dalam konteks 3D environment, tekstur dengan warna yang padat, tegas, dan matte membantu objek tampil jelas tanpa gangguan kilap berlebih akibat pencahayaan 3D (refleksi glossy). Hal ini sangat bermanfaat untuk gaya visual yang stylized yang ilustratif.

B. Rumusan Masalah

Menerapkan tekstur bergaya watercolor dengan teknik 2D hand-painting untuk menghasilkan kesan gouache stylized pada 3D Environment.

C. Tujuan

1. Menerapkan gaya visual gouache pada 3D environment. film Unspoken tales
2. Menggabungkan gaya dan teknik visual 2D pada 3D. pada 3D environment.

D. Manfaat

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan gaya visual watercolor dalam perancangan 3D environment dengan teknik hand painting
2. Menjadi referensi bagi perancang dan peneliti dalam menciptakan 3D environment yang memiliki karakteristik visual seperti background painting, khususnya dalam produksi film animasi.

