

**ANALISA DAN PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *TEASER*  
ANIMASI “MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA”  
UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dwi Yanuar Setiawan**

**17.82.0161**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**ANALISA DAN PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *TEASER*  
ANIMASI “MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA”  
UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Dwi Yanuar Setiawan**

**17.82.0161**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISA DAN PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *TEASER* ANIMASI “MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Yanuar Setiawan**

**17.82.0161**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *TEASER*  
ANIMASI “MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA”  
UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Yanuar Setiawan**

**17.82.0161**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Agustus 2021



Dwi Yanuar Setiawan  
NIM. 17.82.0161

## **MOTTO**

"Semua mahluk hebat dalam satu hal, tapi tidak dalam segala hal."

**(SpongeBob Squarepants)**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Analisa dan Pembahasan *Inbetween* pada *Teaser* Animasi ”Malioboroman Jagoan Djogja” untuk PT. Aseli Dagadu Djokdja” sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Ibu penulis yaitu Ibu Pujiyanti, S.H. yang mendukung penuh penulis dalam menempuh pendidikan tinggi.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing saya dalam pengerjaan skripsi.
4. Mbak Agra Locita, M.Sn., Mas Diyan Purniawan, dan Mas Inamul Haqqi yang telah membimbing selama proses pembuatan *teaser* animasi di Dagadu.
5. Penguji untuk evaluasi skripsi yaitu Mas Dida Karisma, Mas Bagus Kurniawan dan Pak El Johan Kristama.
6. Teman – teman dalam tim magang di Dagadu yaitu Argayasa Kurnia Novanda, Ristian Indra Nugraha, Alma Oktaviani dan Deni Sinaga.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.



6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng sebagai dosen penguji dalam sidang pendadaran.
7. Seluruh Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 18 Agustus 2021



Dwi Yanuar Setiawan  
17.82.0161

## DAFTAR ISI

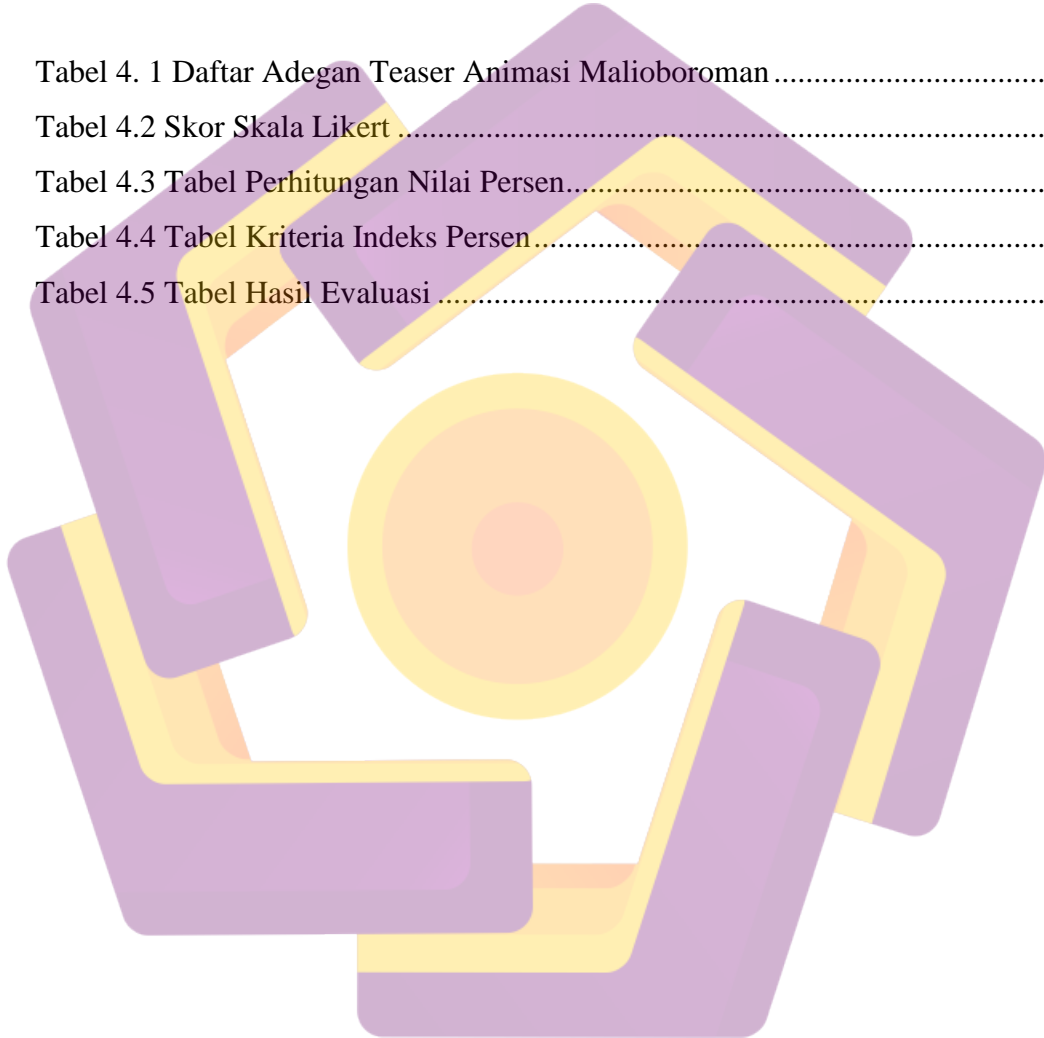
<b>COVER</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>VI</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XVI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.2 TEASER .....	12
2.3 MALIOBOROMAN .....	12

2.4 ANIMASI.....	13
2.5 JENIS – JENIS ANIMASI .....	13
2.5.1 <i>Animasi Stop-motion</i> .....	13
2.5.2 <i>Animasi Tradisional</i> .....	13
2.5.3 <i>Animasi Komputer</i> .....	14
2.6 ANIMASI 2 DIMENSI .....	14
2.6.1 <i>Teknik Frame by Frame</i> .....	15
2.6.2 <i>Teknik Motion Tweening</i> .....	15
2.7 PRINSIP ANIMASI.....	16
2.7.1 <i>Squash and Strecth</i> .....	17
2.7.2 <i>Anticipation</i> .....	17
2.7.3 <i>Staging</i> .....	18
2.7.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	18
2.7.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	19
2.7.6 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	20
2.7.7 <i>Archs</i> .....	20
2.7.8 <i>Secondary Action</i> .....	21
2.7.9 <i>Timing</i> .....	22
2.7.10 <i>Solid Drawing</i> .....	22
2.7.11 <i>Appeal</i> .....	23
2.7.12 <i>Exageration</i> .....	23
2.8 PROSES MENGGAMBAR INBETWEEN FRAME SECARA UMUM.....	24
2.9 CARA PEMBUATAN INBETWEEN FRAME DENGAN MOTION TWEENING .....	25
2.10 KELEMAHAN DAN KELEBIHAN KEDUA TEKNIK.....	29
2.11 EVALUASI.....	30
2.11.1 <i>Evaluasi Alpha Testing</i> .....	30
2.11.2 <i>Skala Likert</i> .....	30
2.11.3 <i>Rumus Persentase Skala Likert</i> .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 GAMBARAN UMUM MALIOBOROMAN .....	32

3.2	ALUR PENELITIAN.....	32
3.3	PENGUMPULAN DATA .....	33
3.4	ANALISA KEBUTUHAN .....	36
3.4.1	<i>Analisa Kebutuhan Fungsional</i> .....	36
3.4.2	<i>Analisa Kebutuhan Non Fungsional</i> .....	37
3.5	PRA PRODUKSI.....	37
3.5.1	<i>Ide</i> .....	37
3.5.2	<i>Storyboard</i> .....	38
3.5.3	<i>Key Visual</i> .....	40
3.5.4	<i>Animatic</i> .....	41
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1	PROSES PRODUKSI.....	42
4.2	PEMBUATAN <i>INBETWEEN</i> MENGGUNAKAN TEKNIK PENGGAMBARAN MANUAL .....	43
4.3	PEMBUATAN <i>INBETWEEN</i> MENGGUNAKAN TEKNIK <i>MOTION TWEENING</i> .....	46
4.4	KECOCOKAN PENGGUNAAN KEDUA TEKNIK DENGAN ADEGAN.....	48
4.5	PENGGUNAAN KEDUA TEKNIK AGAR OPTIMAL .....	50
4.6	EVALUASI .....	51
4.6.1	<i>Evaluasi yang Digunakan dalam Penelitian</i> .....	51
4.6.2	<i>Instrumen yang Diujikan dalam Evaluasi</i> .....	52
4.6.3	<i>Target Penguji Inbetween Frame</i> .....	52
4.6.4	<i>Hasil Evaluasi</i> .....	52
4.6.5	<i>Kritik dan Saran para Penguji</i> .....	55
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
5.1	KESIMPULAN.....	56
5.2	SARAN.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>58</b>
<b>LAMPIRAN I .....</b>		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN II.....</b>		<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

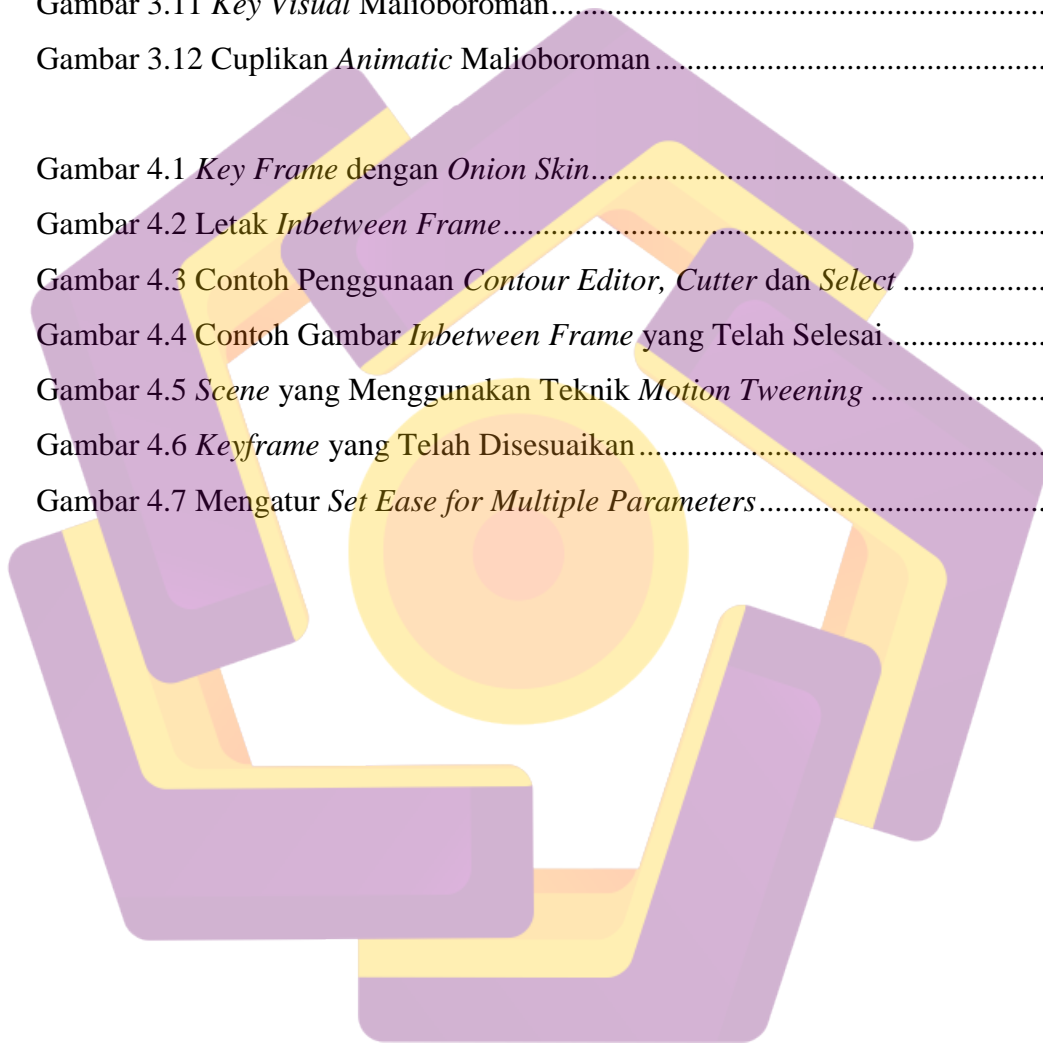
Tabel 2.1 Skor Skala Likert .....	31
Tabel 2.2 Tabel Kriteria Indeks Persen.....	31
Tabel 4. 1 Daftar Adegan Teaser Animasi Malioboroman .....	49
Tabel 4.2 Skor Skala Likert .....	53
Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Nilai Persen.....	53
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Indeks Persen.....	54
Tabel 4.5 Tabel Hasil Evaluasi .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Squash and Stretch</i> .....	17
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i> Bertingkat .....	18
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i> .....	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight Ahead</i> dan <i>Pose to Pose</i> .....	19
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping Action</i> .....	19
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow In and Slow Out</i> .....	20
Gambar 2.7 Contoh <i>Archs</i> .....	21
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i> .....	21
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i> .....	22
Gambar 2.10 Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	22
Gambar 2.11 Contoh <i>Appeal</i> .....	23
Gambar 2.12 Contoh <i>Exaggeration</i> Gambar .....	23
Gambar 2.13 Contoh Gambar <i>Key Frame</i> dan <i>Time Chart</i> .....	24
Gambar 2.14 Contoh Gambar Setelah Selesai .....	25
Gambar 2.15 Gambar <i>Keyframe</i> yang Aktif .....	25
Gambar 2.16 Kotak Kontrol pada <i>Transform Tool</i> .....	26
Gambar 2.17 Penggunaan <i>Transform Tool</i> .....	27
Gambar 2.18 Pemilihan <i>Frame</i> untuk <i>Keyframe</i> Akhir .....	27
Gambar 2.19 Tampilan Dua <i>Keyframe</i> dengan Garis Hubung .....	27
Gambar 2.20 Pilih Salah Satu <i>Keyframe</i> .....	28
Gambar 2.21 Tampilan <i>Set Ease For Multiple Parameters</i> .....	28
Gambar 2.22 Pengaturan Kecepatan menggunakan <i>Graph Editor</i> .....	29
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Gedung Store di Yogyatourium .....	33
Gambar 3.3 <i>Store</i> Malioboroman dengan Logonya.....	34
Gambar 3.4 Perbedaan Proporsi dan Gaya Gambar pada Desain Kaos Malioboroman .....	34
Gambar 3.5 <i>Cover</i> dari Buku <i>Concept Art &amp; Comic Malioboroman #1</i> .....	35

Gambar 3.6 <i>Concept Art</i> Malioboroman yang Terdapat dalam Buku .....	35
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman 1 dan 2.....	38
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman 3 dan 4.....	39
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman 5 dan 6.....	39
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman 7 .....	40
Gambar 3.11 <i>Key Visual</i> Malioboroman.....	40
Gambar 3.12 Cuplikan <i>Animatic</i> Malioboroman.....	41
Gambar 4.1 <i>Key Frame</i> dengan <i>Onion Skin</i> .....	43
Gambar 4.2 Letak <i>Inbetween Frame</i> .....	44
Gambar 4.3 Contoh Penggunaan <i>Contour Editor</i> , <i>Cutter</i> dan <i>Select</i> .....	45
Gambar 4.4 Contoh Gambar <i>Inbetween Frame</i> yang Telah Selesai.....	45
Gambar 4.5 <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Motion Tweening</i> .....	46
Gambar 4.6 <i>Keyframe</i> yang Telah Disesuaikan.....	47
Gambar 4.7 Mengatur <i>Set Ease for Multiple Parameters</i> .....	48



## INTISARI

*Inbetween* adalah beberapa gambar dalam rangkaian panjang gambar disuatu animasi yang terletak diantara dua *key frame* (gambar kunci) yang berfungsi agar animasi menjadi berkesinambungan dan memiliki gerakan yang halus. Sedangkan Malioboroman merupakan karakter *superhero* milik PT. Aseli Dagadu Djokdja yang dalam pengembangannya berdiri sendiri sebagai *siterbrand* Dagadu dengan nama yang sama yaitu Malioboroman.

Pada penelitian ini akan melakukan pembahasan tentang *teaser* animasi yang sudah dibuat yang berfokus pada *inbetweennya* saja. *Teaser* animasi ini adalah animasi 2d yang menggunakan metode pengerjaan *frame by frame*, maka dari itu akan ada *key frame* dan *inbetween frame*. Pengerjaan *inbetween* sendiri akan dilakaukan menggunakan penggambaran manual dan dengan teknik *motion tweening*. Selain membahas tata cara pembuatan *inbetween*, penelitian ini juga akan mencari kecocokan kedua teknik dengan adegan serta mencari cara yang paling optimal dalam menggunakannya.

Evaluasi *alpha testing* akan dilakukan untuk menguji kualitas dari *inbetween* yang sudah dikerjakan. *Inbetween* tersebut akan diuji oleh praktisi dari MSV Studio. Hasil dari pengujian tersebut, secara rata – rata indeks pesen yang didapat adalah 85 % yang termasuk kedalam kriteria “sangat baik”.

**Kata Kunci:** *Inbetween*, Animasi 2d, *Frame by frame*, *Motion tweening*.



## ***ABSTRACT***

Inbetween are several images in a long series of images in an animation that are located between two key frames, in order to show animation is continuous and has smooth movement. Meanwhile, Malioboroman is a superhero character belonging to PT. Aseli Dagadu Djokdja which in its development stands alone as the siterbrand of Dagadu with the same name, Malioboroman.

In this study, we will discuss about the animated teaser that has been made which focuses only on the inbetween. This animated teaser is a 2d animation that uses the frame by frame method, therefore there will be key frames and inbetween frames. The inbetween itself will be carried out using manual drawing and with motion tweening techniques. This research will also look for the compatibility of the two techniques with the scene and find the most optimal way to use them.

Evaluation of alpha testing will be used to test the quality of the inbetween that has been done. The inbetween will be tested by practitioners from MSV Studio. The results of these tests, the average percent index obtained is 85% which is included in the "very good" criteria.

***Keyword:*** *Inbetween, 2d Animation, Frame by frame, Motion tweening.*