

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI IN-BETWEEN DALAM ADEGAN
SCENE 2 ANIMASI “ASMARA : MYTHICAL OF BORNEO”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

SURYA AZIZ PANDUKESUMA

20.82.1039

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI IN-BETWEEN DALAM ADEGAN
SCENE 2 ANIMASI “ASMARA : MYTHICAL OF BORNEO”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

SURYA AZIZ PANDUKESUMA

20.82.1039

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI IN-BETWEEN DALAM ADEGAN
SCENE 2 ANIMASI “ASMARA : MYTHICAL OF BORNEO”**

yang disusun dan diajukan oleh

Surya Azlz PanduKesuma

20.82.1039

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Januari 2024

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK ANIMASI IN-BETWEEN DALAM ADEGAN
SCENE 2 ANIMASI “ASMARA : MYTHICAL OF BORNEO”

yang disusun dan diajukan oleh

Surya Aziz PanduKesuma

20.82.1039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Surya Aziz PanduKesuma
NIM : 20.82.1039

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Teknik Animasi In-Between Dalam Adegan Scene 2 Animasi “Asmara : Mythical Of Borneo”

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M,Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Surya Aziz PanduKesuma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan penulis. Semoga doa, sholawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW , Aamiin.

Persembahan tugas akhir ini dan rasa syukur penulis ucapkan untuk :

1. Untuk Sutaryono selaku bapak penulis yang selalu memberikan dukungan do'a, semangat dan motivasi yang tak terhenti hingga sekarang.
2. Untuk Elok Chusnul Chotimah selaku ibu penulis yang selalu memberikan dukungan do'a, dan nasihat yang tak terhitung hingga sekarang.
3. Untuk (Alm) Achmad Syafrudin selaku pakdhe sekaligus teman penulis yang sudah meninggal saat penulis menempuh pendidikan KULIAH yang telah memberikan dukungan dan juga saran yang tak terhitung. Semoga beliau diterima dan dilapangkan kuburnya, aamiin.
4. Untuk Mutiara Syifa Mutmainah selaku adik penulis yang selalu memberikan dukungan hingga sekarang
5. Untuk keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan berupa moril maupun materiil.
6. Untuk teman teman penulis yang telah menemani penulis menempuh pendidikan sarjana.
7. Untuk Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tenaga, waktu dan juga dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan juga ilmu bagi masyarakat umum. Terima kasih yang sebesar besarnya atas segala dukungan, bimbingan dan kasih sayang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Selawat serta salam penulis haturkan kepada 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 :

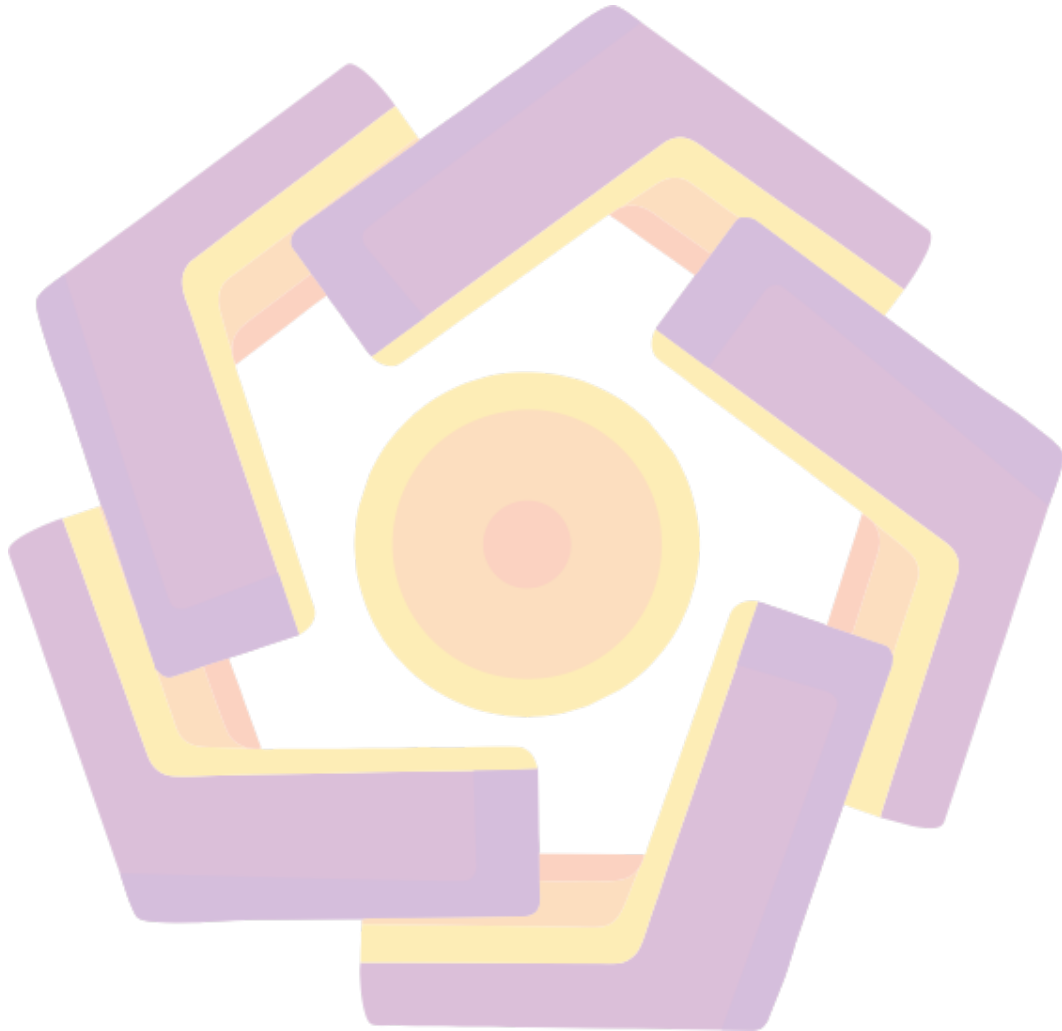
1. Orang Tua penulis, yang selalu menyelipkan do'a disetiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga, pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis tentunya menyadari adanya banyak kekurangan dalam pembuatan skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang dapat membangun untuk menambah

kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Penulis



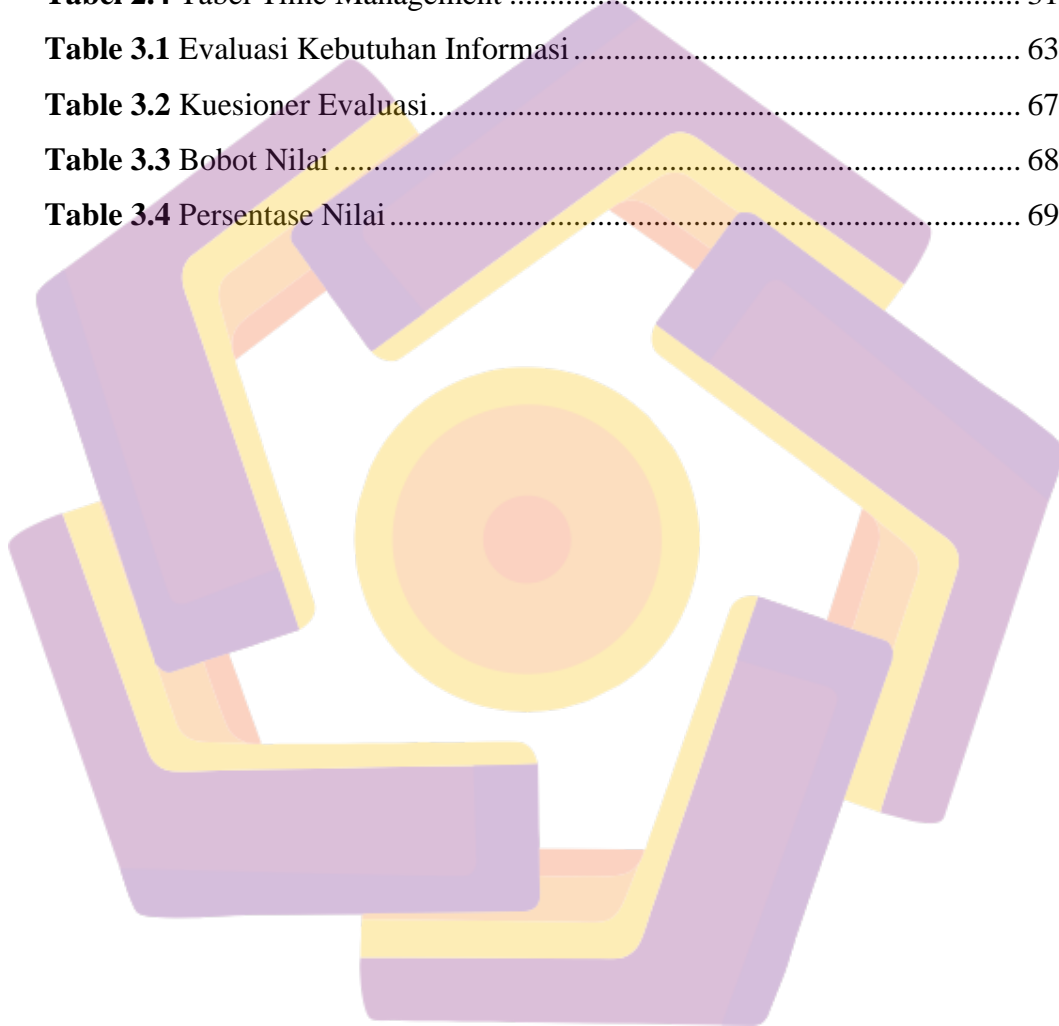
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
BAB II METODE PENELITIAN.....	4
2.1 Landasan Teori	4
2.1.1 Pengertian Animasi.....	4
2.1.2 Pengertian In-between	4
2.1.3 Prinsip-prinsip animasi	4
2.2 Pengumpulan Data.....	11
2.2.1 Referensi	11
2.2.2 Metode Observasi	15
2.2.3 Ide dan Konsep	17
2.2.4 Uji Naskah	17
2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.3.1 Kebutuhan Fungsional	19
2.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	19
2.4 Aspek Produksi	21
2.5 Pra Produksi.....	25

2.5.1	Naskah	25
2.5.2	Concept Art.....	26
2.5.3	Storyboard.....	30
2.5.4	Time Management	31
BAB III PENERAPAN		32
3.1	Produksi	32
3.1.1	Penerapan <i>Inbetween</i> Adegan Terhempas	32
3.1.2	Penerapan <i>In-between</i> Adegan Mengangkat Senjata	36
3.1.3	Penerapan <i>In-between</i> Adegan Jamur Tumbuh Pada Tangan.....	41
3.1.4	Penerapan <i>In-between</i> Adegan Jamur Menelan Prajurit	45
3.1.5	Penerapan <i>In-between</i> gerakan membuang senjata.....	50
3.1.6	Penerapan <i>In-between</i> gerakan bersiap meloncat kencang	55
3.2	Evaluasi.....	63
3.2.1	Perbandingan kebutuhan informasi dengan hasil akhir	63
3.2.1	Evaluasi Hasil Akhir dengan Tenaga Ahli bidang 2D Animasi	66
3.2.2	Penilaian Skala Likert	68
3.2.3	Target Responden	71
BAB IV PENUTUP		72
4.1	Kesimpulan.....	72
4.2	Saran	72
REFERENSI		73
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Spesifikasi Perangkat (Hardware).....	20
Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Software).....	20
Tabel 2.3 Aspek Produksi	21
Tabel 2.4 Tabel Time Management	31
Table 3.1 Evaluasi Kebutuhan Informasi.....	63
Table 3.2 Kuesioner Evaluasi.....	67
Table 3.3 Bobot Nilai	68
Table 3.4 Persentase Nilai	69



DAFTAR GAMBAR

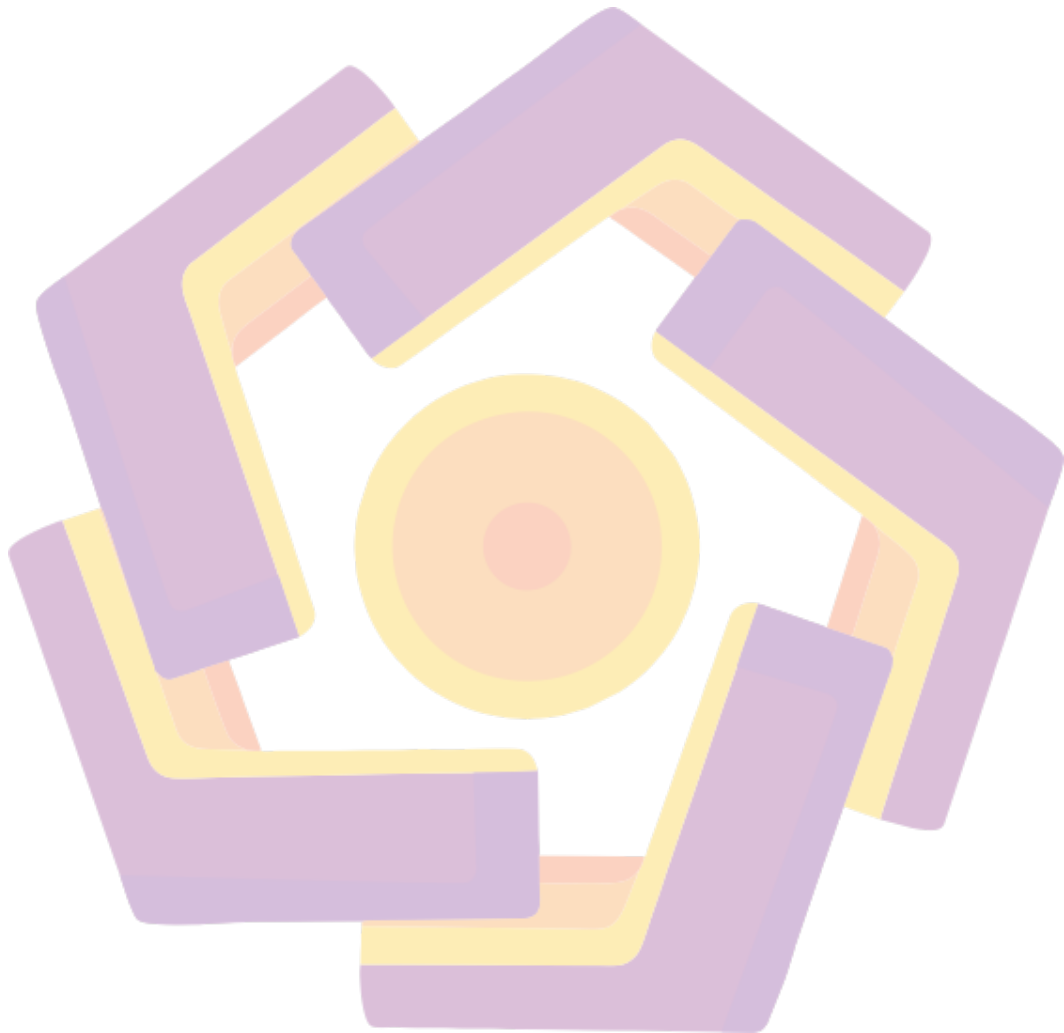
Gambar 2.1 Timing	5
Gambar 2.2 Ease In dan Ease Out	5
Gambar 2.3 Arcs.....	6
Gambar 2.4 Follow Through and Overlapping Action	6
Gambar 2.5 Secondary Action	7
Gambar 2.6 Squash and Stretch.....	7
Gambar 2.7 Exaggeration.....	8
Gambar 2.8 Straight Ahead and Pose to pose	9
Gambar 2.9 Anticipation	9
Gambar 2.10 Staging.....	10
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	10
Gambar 2.12 Appeal.....	11
Gambar 2.13 Dewa Siwa.....	12
Gambar 2.14 Jamur Aminita Muscaria	13
Gambar 2.15 Referensi Asmara	13
Gambar 2.16 Referensi baju Asmara.....	14
Gambar 2.17 Referensi Raja Unggal.....	14
Gambar 2.18 Referensi algojo dan prajurit	15
Gambar 2.19 One Piece.....	16
Gambar 2.20 Jujutsu Kaisen.....	17
Gambar 2.21 Uji Kelayakan Cerita	18
Gambar 2.22 Review Terbuka.....	18
Gambar 2.23 Desain Asmara.....	26
Gambar 2.24 Desain Danum	27
Gambar 2.25 Desain Raja Unggal	27
Gambar 2.26 Desain Algojo dan Prajurit Dayak.....	27
Gambar 2.27 Desain Shura.....	28
Gambar 2.28 Desain Bandung Bondowoso	28
Gambar 2.29 Desain Dare Nandong.....	28

Gambar 2.30 Desain Rajo	29
Gambar 2.31 Desain Sangkuriang.....	29
Gambar 2.32 Desain Exterior Rumah Danum.....	29
Gambar 2.33 Desain Environment Indoor Rumah Danum	30
Gambar 2.34 Storboard “Asmara: Mythical Of Borneo”	30
Gambar 3.1 Tampilan awal <i>scene 2 shot 26</i>	32
Gambar 3.2 <i>Create empty drawing</i>	33
Gambar 3.3 Tampilan <i>select tool</i>	33
Gambar 3.4 Tampilan <i>tool select</i> pada tangan turun.....	34
Gambar 3.5 <i>Select tool</i> dan <i>rotate</i>	34
Gambar 3.6 Tampilan <i>Strokes View</i>	35
Gambar 3.7 Layer <i>keyframe</i> yang sudah diberi <i>inbetween shot on twos</i>	35
Gambar 3.8 Tampilan awal <i>scene 2 shot 19</i>	36
Gambar 3.9 Tampilan <i>Copy paste keyframe</i>	37
Gambar 3.10 Tampilan <i>contour editor</i>	37
Gambar 3.11 Hasil gerakan rambut.....	38
Gambar 3.12 Tampilan <i>layer 2</i>	38
Gambar 3.13 Tampilan <i>copy paste</i> yang ditimpa.....	39
Gambar 3.14 <i>vertex view</i> setelah digambar.....	39
Gambar 3.15 Tampilan rapih <i>normal view</i>	40
Gambar 3.16 Tampilan akhir.....	40
Gambar 3.17 Tampilan awal <i>scene 2 shot 50</i>	41
Gambar 3.18 Tampilan <i>layer tangan</i>	42
Gambar 3.19 Tampilan <i>cut</i> dan <i>vertex view</i>	42
Gambar 3.20 <i>Onion skin setting</i>	43
Gambar 3.21 <i>Pencil tool setting</i>	43
Gambar 3.22 Tampilan tangan terbuka.	43
Gambar 3.23 Smear 1 dan 2.	44
Gambar 3.24 <i>Pencil tool</i>	44
Gambar 3.25 <i>Preview</i> Pertumbuhan jamur.	45
Gambar 3. 26 Tampilan awal <i>shot 65C</i>	46

Gambar 3. 27 Tampilan akar dalam.	47
Gambar 3.28 <i>Onion skin setting</i>	47
Gambar 3.29 Tampilan akar luar.	48
Gambar 3.30 <i>Vertex view</i> dan <i>contour editor</i>	48
Gambar 3.31 <i>Preview</i> akhir gerakan yang di <i>inbetween</i>	49
Gambar 3.32 <i>Layer keyframe</i> yang sudah di- <i>inbetween shot on twos</i>	49
Gambar 3.33 Tampilan awal <i>scene 2 shot 26</i>	50
Gambar 3.34 Tampilan setelah <i>copy paste</i> disatukan.	51
Gambar 3.35 <i>Vertex view</i> yang masih putus dan <i>contour editor view</i>	51
Gambar 3. 36 Tampilan <i>keyframe</i> pada <i>frame 33</i>	52
Gambar 3.37 <i>Vertex view</i> dan juga <i>contour editing</i>	52
Gambar 3.38 Tampilan senjata yang sudah terlepas.	53
Gambar 3.39 <i>Preview smear</i> pada senjata.	53
Gambar 3.40 <i>flip setting</i> pada <i>select tool setting</i>	54
Gambar 3.41 <i>Inbetween</i> yang <i>direcycle</i> dan <i>diflip</i> gerakannya.	54
Gambar 3.42 <i>Layer keyframe</i> yang sudah diberi <i>inbetween</i>	54
Gambar 3.43 Tampilan awal <i>scene 2 shot 70</i>	55
Gambar 3.44 <i>Vertex view</i> pada <i>inbetween frame 8</i>	56
Gambar 3.45 Gerak rambut menggunakan <i>contour editor</i>	56
Gambar 3.46 Tampilan akhir.	57
Gambar 3.47 <i>Auto keyframe motion</i>	57
Gambar 3.48 Tampilan setelah <i>copy paste</i> lalu <i>zoom in</i>	58
Gambar 3.49 <i>Vertex view</i>	58
Gambar 3.50 Gambar yang sudah dirapihkan.	59
Gambar 3.51 Pergerakan menggunakan <i>contour editor</i>	59
Gambar 3.52 Tampilan akhir.	60
Gambar 3. 53 Tampilan <i>copy paste</i>	60
Gambar 3.54 <i>Frame shot on ones</i>	60
Gambar 3.55 <i>Smear</i> efek pada <i>frame 83</i> dan <i>87</i>	61
Gambar 3.56 <i>Layer</i> kamera.	61
Gambar 3.57 <i>peg</i> kamera pada <i>node view</i>	61

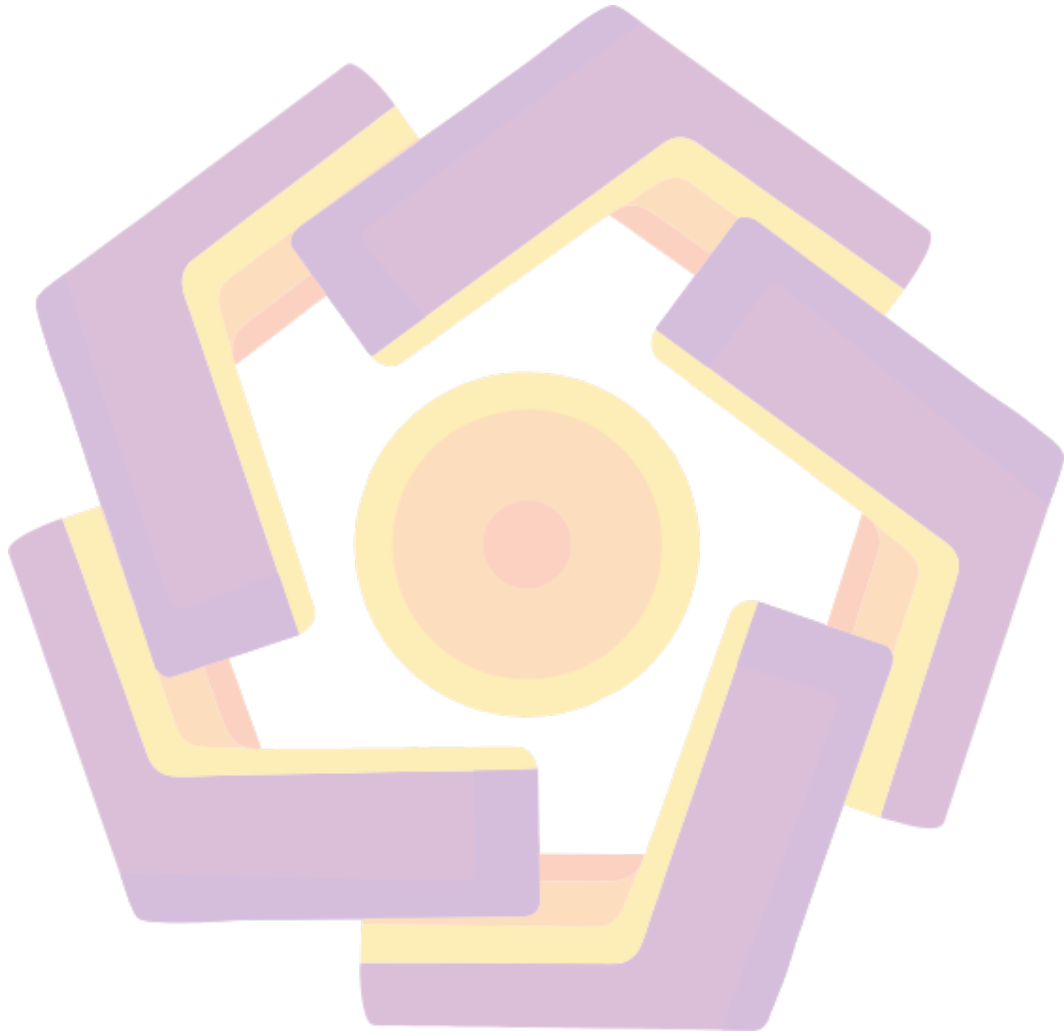
Gambar 3.58 Tampilan auto animate 62

Gambar 3.59 *Layer camera* yang sudah digerakkan 62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Karakter.....	74
Lampiran 2 Storyboard.....	77



INTISARI

Film Animasi Asmara : Mythical Of Borneo merupakan sebuah animasi yang mengisahkan sebuah kelompok yang terdampar di sebuah pulau di Kalimantan yang dimana mereka hendak dihukum mati oleh raja yang berkuasa di pulau itu. Karakter utama dalam animasi Asmara : Mythical Of Borneo merupakan perempuan dengan nama Asmara yang berusaha melawan kerajaan tersebut demi bertahan hidup dan juga menyelamatkan kelompoknya.

Dalam animasi ini terdapat adegan rotoscope. Oleh karena itu animasi Asmara : Mythical Of Borneo menggunakan teknik in-betweening (in-between) yang merupakan salah satu aspek kunci untuk menciptakan hasil yang mulus. Teknik in-between atau teknik animasi sela ini memerlukan pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip animasi, kemampuan gambar yang baik, dan kesabaran. Dalam animasi ini banyak menggunakan adegan fight yang sulit dilakukan dengan livenesshoot.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan teknik animasi in-between dalam adegan still pada animasi Asmara : Mythical Of Borneo dan dampaknya terhadap estetika dan narasi visual. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental dengan menggunakan animasi yang sudah di produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik in-between mampu memberikan dimensi baru pada animasi Asmara : Mythical Of Borneo. Dengan menggunakan teknik in-between, perubahan kecil dalam komposisi gambar dan ekspresi karakter dapat memberikan nuansa yang lebih dalam dalam cerita yang disampaikan. Selain itu, penggunaan teknik ini juga memungkinkan animator untuk menciptakan pergerakan mikro yang memberikan kesan realistis pada objek atau karakter pada animasi.

Kata kunci: Animasi 2D, in-between, Teknik animasi, Asmara : Mythical Of Borneo, Film animasi.

ABSTRACT

The Animated Film "Asmara: Mythical Of Borneo" is an animation that tells the story of a group stranded on an island in Kalimantan, where they are sentenced to death by the ruling king of the island. The main character in the animation, Asmara, is a woman who strives to defy the kingdom in order to survive and save her group.

In this animation, there are rotoscope scenes. Therefore, "Asmara: Mythical Of Borneo" employs the in-between technique, which is one of the key aspects to create smooth results. The in-between animation technique requires a strong understanding of animation principles, good drawing skills, and patience. In this animation, many difficult fight scenes are depicted, which are challenging to achieve through live-action shooting.

This research aims to investigate the application of the in-between animation technique in still scenes in "Asmara: Mythical Of Borneo" and its impact on aesthetics and visual narrative. The research method used is experimental, using the animation that has already been produced.

The research results indicate that the application of the in-between technique can provide a new dimension to "Asmara: Mythical Of Borneo." By using the in-between technique, small changes in the composition of images and character expressions can add depth to the story being conveyed. Furthermore, the use of this technique also allows animators to create micro-movements that provide a realistic impression to objects or characters in the animation.

Keyword: *2D Animation, In-between, Animation technique, Asmara Mythical Of Borneo, Animated film.*