

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA
ADEGAN AXEL DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM
ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL**

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

FARID DANAR BAGUS IRAWAN

17.82.0067

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA
ADEGAN AXEL DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM
ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL**

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

FARID DANAR BAGUS IRAWAN

17.82.0067

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN AXEL
DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL**

MORTEL

yang disusun dan diajukan oleh

Farid Dinar Bagus Irawan

17.82.0067

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN AXEL
DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL
MORTEL**

yang disusun dan diajukan oleh

Farid Danar Bagus Irawan

17.82.0067

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Farid Danar Bagus Irawan
NIM : 17.82.0067

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN AXEL DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL

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, 28 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Farid Danar Bagus Irawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN AXEL DAN NATA BERADU PUKUL PADA FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL”. 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 dan Ayah 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, S.Kom, M.Kom, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
5. Bapak Rafi Kurnia Rachbini S.Kom, selaku pembimbing 2D Animasi Program Puntadewa yang diselenggarakan oleh MSV Studio.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 24 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teori <i>Frame by Frame</i>	3
2.2 Pengumpulan Data	5
2.3 Analisis Kebutuhan	5
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	6
2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	6
2.4 Aspek Produksi	6
2.4.1 Aspek Kreatif.....	7
2.4.2 Aspek Teknis	7

2.5	Pra Produksi	8
2.5.1	Konsep Karakter	8
2.5.2	<i>Storyboard</i>	9
2.5.3	<i>Rough Animation</i>	10
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		11
3.1	Produksi.....	11
3.1.1	Menampilkan Karakter Axel.....	11
3.1.2	Menampilkan Karakter Nata	13
3.1.3	<i>Slow motion</i> Adegan Axel dan Nata.....	14
3.1.4	Perubahan <i>Angle</i> Kamera Axel dan Nata.....	15
3.1.5	Ekspresi Wajah Axel dan Nata	17
3.2	Evaluasi	17
BAB IV PENUTUP		19
4.1	Kesimpulan.....	19
4.2	Saran.....	19
REFERENSI		20
LAMPIRAN.....		21

DAFTAR GAMBAR

Gambar BAB 2

Gambar 2. 1 Konsep Karakter Axel dan Nata	9
Gambar 2. 2 <i>Storyboard</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Rough Animation</i> Karakter Axel dan Nata.....	10

Gambar BAB 3

Gambar 3. 1 Sketsa Awal Karakter Axel.....	11
Gambar 3. 2 Tampilan Karakter Axel.....	12
Gambar 3. 3 Proses Pewarnaan Karakter Axel.....	12
Gambar 3. 4 Sketsa Awal Karakter Nata	13
Gambar 3. 5 Tampilan Karakter Nata.....	14
Gambar 3. 6 Proses Pewarnaan Karakter Nata	14
Gambar 3. 7 Adegan Awal <i>Slow motion</i>	15
Gambar 3. 8 Adegan Akhir <i>Slow motion</i>	15
Gambar 3. 9 Perubahan <i>Angle</i> Kamera Pertama.....	16
Gambar 3. 10 Perubahan <i>Angle</i> Kamera Kedua	16
Gambar 3. 11 Ekspresi Wajah	17

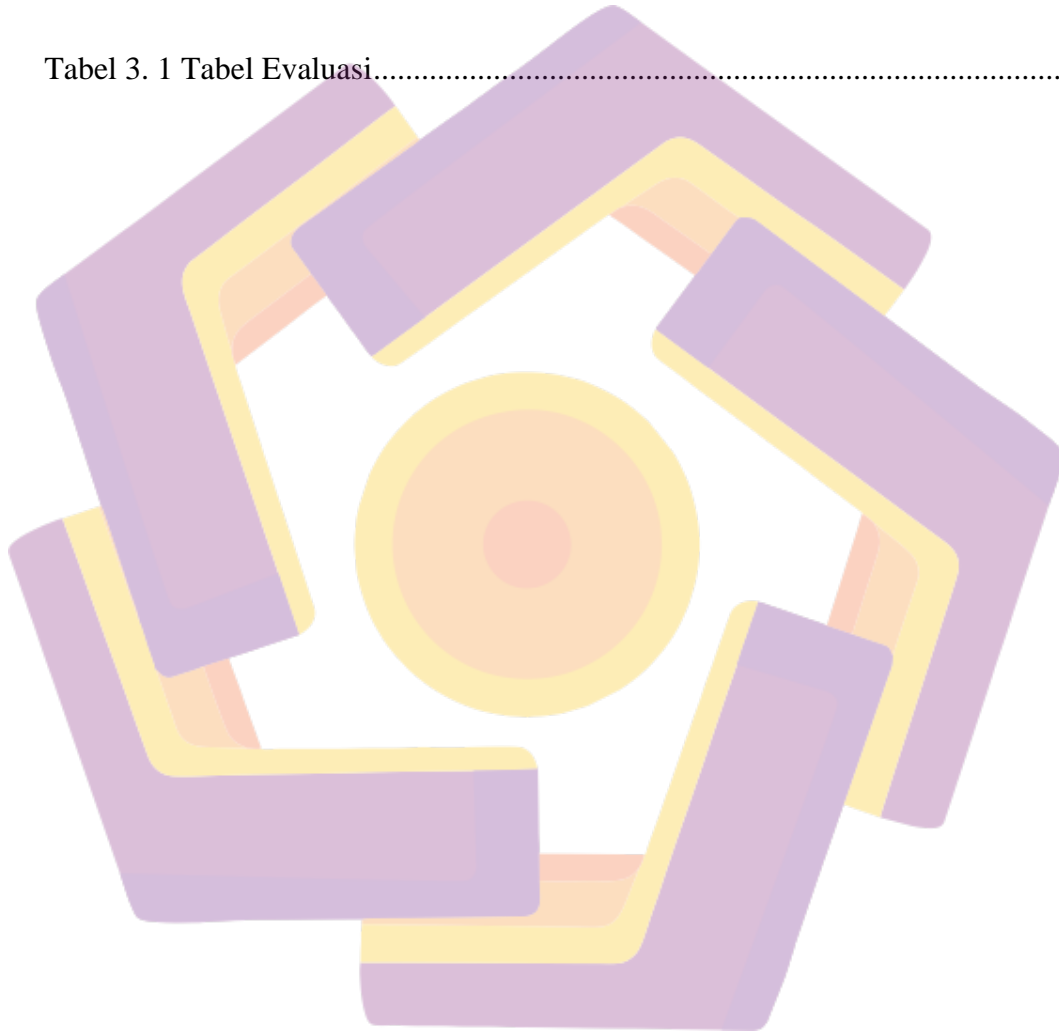
DAFTAR TABEL

Tabel BAB 2

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian	3
-----------------------------------	---

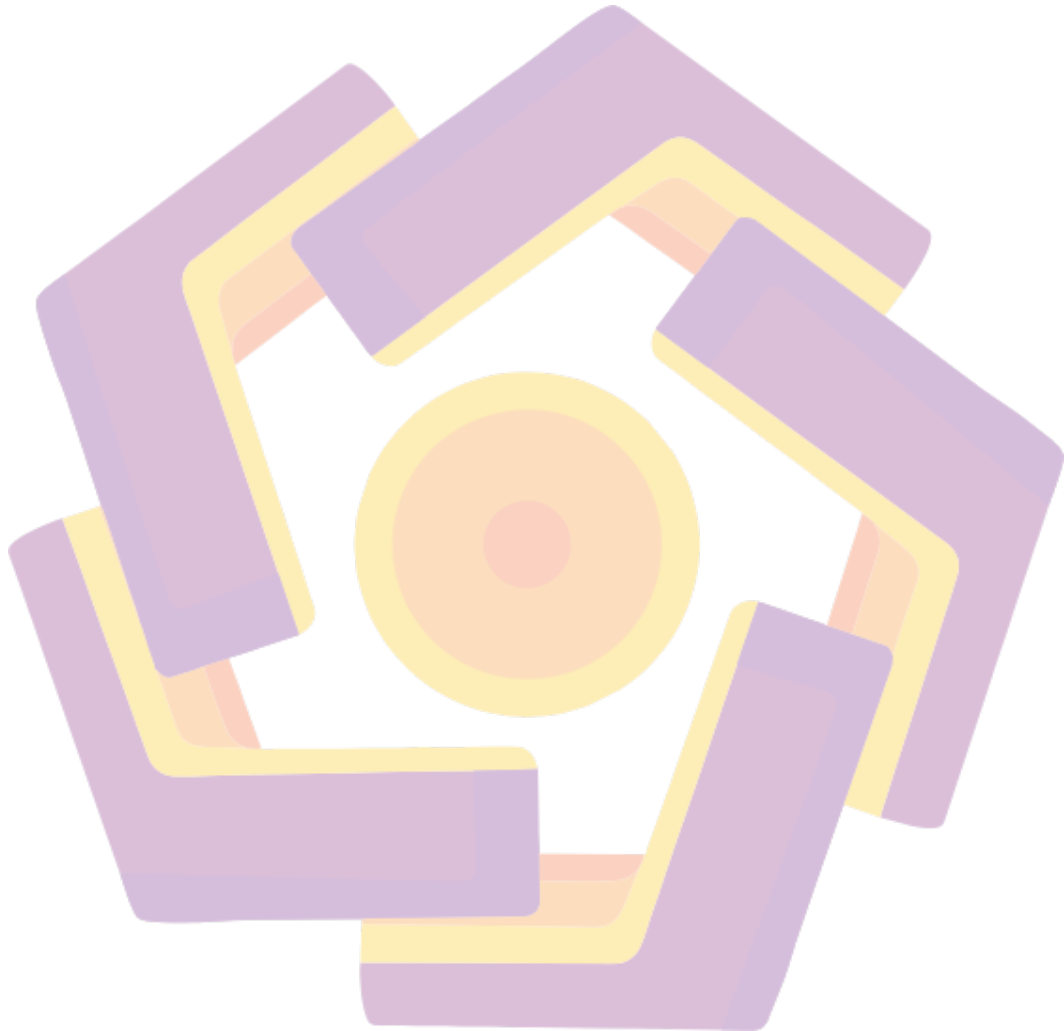
Tabel BAB 3

Tabel 3. 1 Tabel Evaluasi.....	18
--------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Ekspersi Wajah Axel dan Nata.....	21
Lampiran 2 CV Ahli 2D dan Ahli Industri MSV.....	23
Lampiran 3 Foto Kegiatan Program Puntadewa.....	26
Lampiran 4 Hasil Evaluasi Setiap Ahli.....	27



INTISARI

Kemajuan teknologi dalam bidang informasi berkembang sangat pesat pada saat ini, salah satunya dalam bidang animasi. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi dan pembelajaran dalam bentuk visual grafis yang bergerak. Proyek ini merupakan proyek animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

Animasi 2D adalah animasi yang berasal dari gambar dua dimensi yang dianimasikan. 2D adalah suatu gambar yang dihasilkan dengan cara menggunakan dua sumbu, sumbu ini biasa disebut dengan istilah sumbu x dan sumbu y. Animasi 2D menggunakan beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objeknya terlihat seperti nyata dan hidup. Metode *frame by frame* merupakan teknik menggambar animasi yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan bertahap pada setiap *frame*. Dalam prosesnya, *keyframe* digunakan sebagai acuan supaya animasi terlihat lebih halus dan lebih lancar.

Proses pengerjaan animasi ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Animasi ini dibuat dengan bantuan perangkat lunak Toon Boom Harmony 21.

Kata kunci: *Animasi 2D, Frame by Frame, Keyframe, Toon Boom Harmony.*

ABSTRACT

Technological advances in the field of information are developing very rapidly at this time, one of which is in the field of animation. Animation is one of the media to convey information and learning in the form of moving graphic visuals. This proyek is a 2D animation proyek using frame by frame technique.

2D animation is an animation that comes from animated two-dimensional images. 2D is an image that is produced by using two axes, these axes are commonly referred to as the x-axis and y-axis. 2D animation uses several sequential images that are moved to make the object look real and alive. The frame by frame method is an animation drawing technique that creates the illusion of movement by making gradual changes to each frame. In the process, keyframes are used as a reference so that the animation looks smoother and smoother.

The process of working on this animation is divided into 3 stages, namely Pre-Production, Production, and Post-Production. This animation was created with the help of Toon Boom Harmony 21.

Keyword: *2D Animation, Frame by Frame, Keyframe, Toon Boom Harmony.*

