

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA  
ADEGAN *STAGING* KARAKTER PERSIAPAN BERTARUNG  
FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL***

**SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Teknologi Informasi



disusun oleh

**DANY SAPUTRA**

**17.82.0075**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA  
ADEGAN *STAGING* KARAKTER PERSIAPAN BERTARUNG  
FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Teknologi Informasi



disusun oleh

**DANY SAPUTRA**

**17.82.0075**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN *STAGING* KARAKTER  
PERSIAPAN BERTARUNG FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL***

yang disusun dan diajukan oleh

**DANY SAPUTRA**

**17.82.0075**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

**IBNU HADI PURWANTO, M.Kom**

**NIK. 190302390**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN *STAGING*  
KARAKTER PERSIAPAN BERTARUNG FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL*

yang disusun dan diajukan oleh

**Dany Saputra**

17.82.0075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 28 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Skrripsi 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 : Dany Saputra**

**NIM : 17.82.0075**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN  
STAGING KARAKTER PERSIAPAN BERTARUNG FILM ANIMASI 2D  
*LE DUEL MORTEL***

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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,



Dany Saputra

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN *STAGING* KARAKTER PERSIAPAN BERTARUNG FILM ANIMASI 2D *LE DUEL MORTEL*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua dan seluruh saudara penulis yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rector 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 penyelenggara Program Puntadewa.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, selaku pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
6. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.kom, selaku pembimbing dalam pembuatan Animasi 2D Le Duel Mortel.
7. Arya Luthfi Mahadika, S.Kom, dan Anip Moniva, S.Kom, selaku pembimbing dalam Program Puntadewa.
8. Teman teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Yogyakarta, 04 Desember 2023

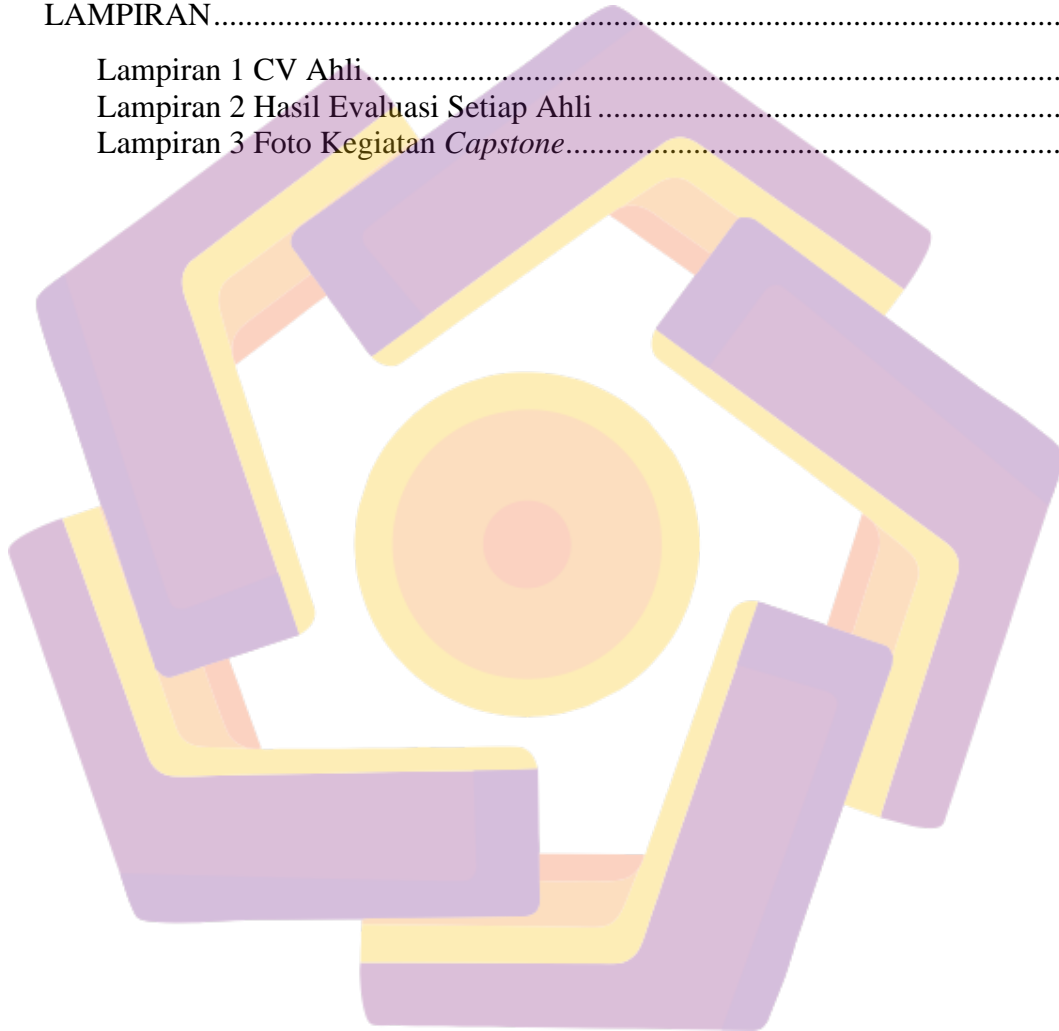
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xii
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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 Animation</i> .....	3
2.2 Pengumpulan Data.....	5
2.3 Analisa Kebutuhan.....	5
2.4 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	6
2.5 Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	6
2.4 Aspek Produksi .....	7
2.4.1 Aspek Kreatif.....	7
2.4.2 Aspek Teknis .....	8
2.4 Pra Produksi.....	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....	12
3.1 Tahapan Produksi .....	12
3.1.1 Menampilkan Axel dan Nata Dengan <i>Angle Medium close up</i> dan <i>Extrime long shot</i> .....	12
3.1.2 Pembuatan Pergerakan Pada Baju dan Celana .....	14
3.1.3 Pembuatan Pergerakan Tangan.....	15



3.1.4 Menampilkan <i>Close up</i> Wajah.....	18
3.1.5 Menampilkan Adegan Lari dan Menambahkan <i>Background</i> .....	20
3.2 Evaluasi .....	21
BAB IV PENUTUP .....	23
2.5 Kesimpulan .....	23
2.6 Saran .....	23
REFERENSI .....	24
LAMPIRAN.....	25
Lampiran 1 CV Ahli.....	25
Lampiran 2 Hasil Evaluasi Setiap Ahli .....	28
Lampiran 3 Foto Kegiatan <i>Capstone</i> .....	29



## DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Penelitian	4
Tabel 3. 1 Hasil Evaluasi	22



## DAFTAR GAMBAR

### GAMBAR BAB 2

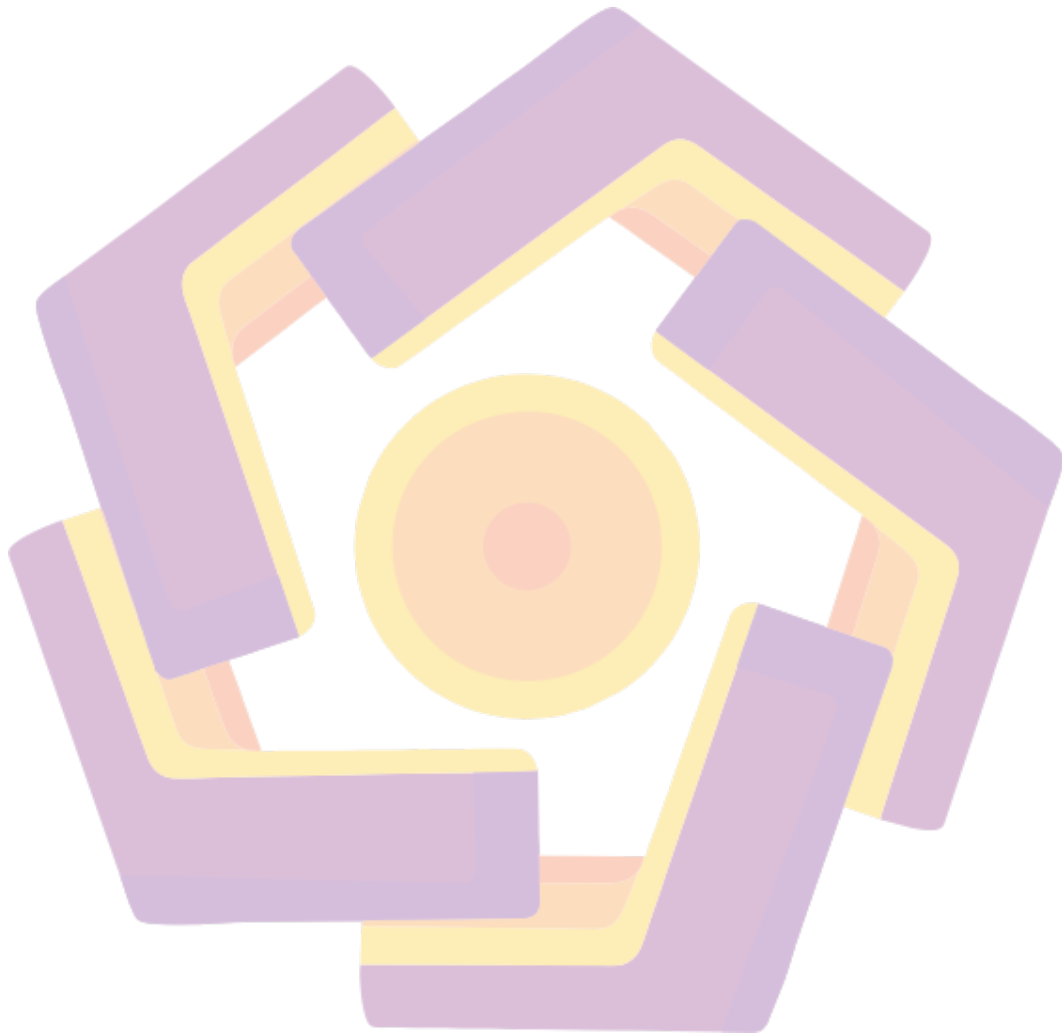
Gambar 2. 1 <i>Concept Character</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Storyboard</i>	10
Gambar 2. 3 <i>Rough Animation</i>	11

### GAMBAR BAB 3

Gambar 3. 1 <i>Layer Body_revisi</i>	12
Gambar 3. 2 <i>Layer Small_body</i>	13
Gambar 3. 3 <i>Baju dan Celana Berkibar</i>	14
Gambar 3. 4 <i>Pergerakan Tangan Mengepal</i>	15
Gambar 3. 5 <i>Pergerakan Tangan Mencengkeram</i>	16
Gambar 3. 6 <i>Layer Hands Frame 1 - 202</i>	17
Gambar 3. 7 <i>Close Up wajah Axel</i>	18
Gambar 3. 8 <i>Close Up Wajah Nata</i>	19
Gambar 3. 9 <i>Layer Face, Pupil, dan Eyes</i>	19
Gambar 3. 10 <i>Adegan Lari Angle Bird Eye</i>	20
Gambar 3. 11 <i>Adegan Lari High Angle</i>	21

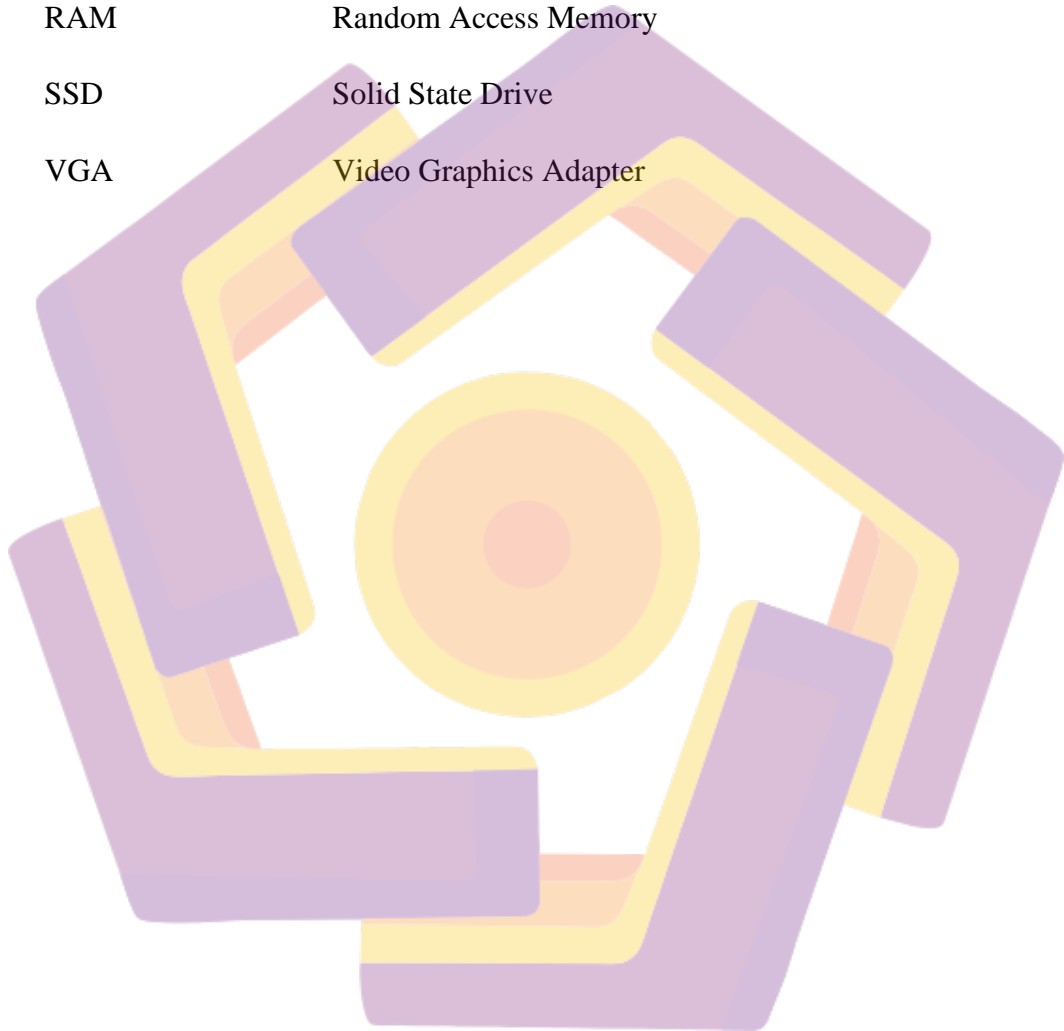
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. CV Ahli	25
Lampiran 2. Hasil Evaluasi Setiap Ahli	28
Lampiran 3. Foto Kegiatan Capstone	29



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MV	Music Video
2D	2 Dimensi
CV	Curriculum Vitae
RAM	Random Access Memory
SSD	Solid State Drive
VGA	Video Graphics Adapter

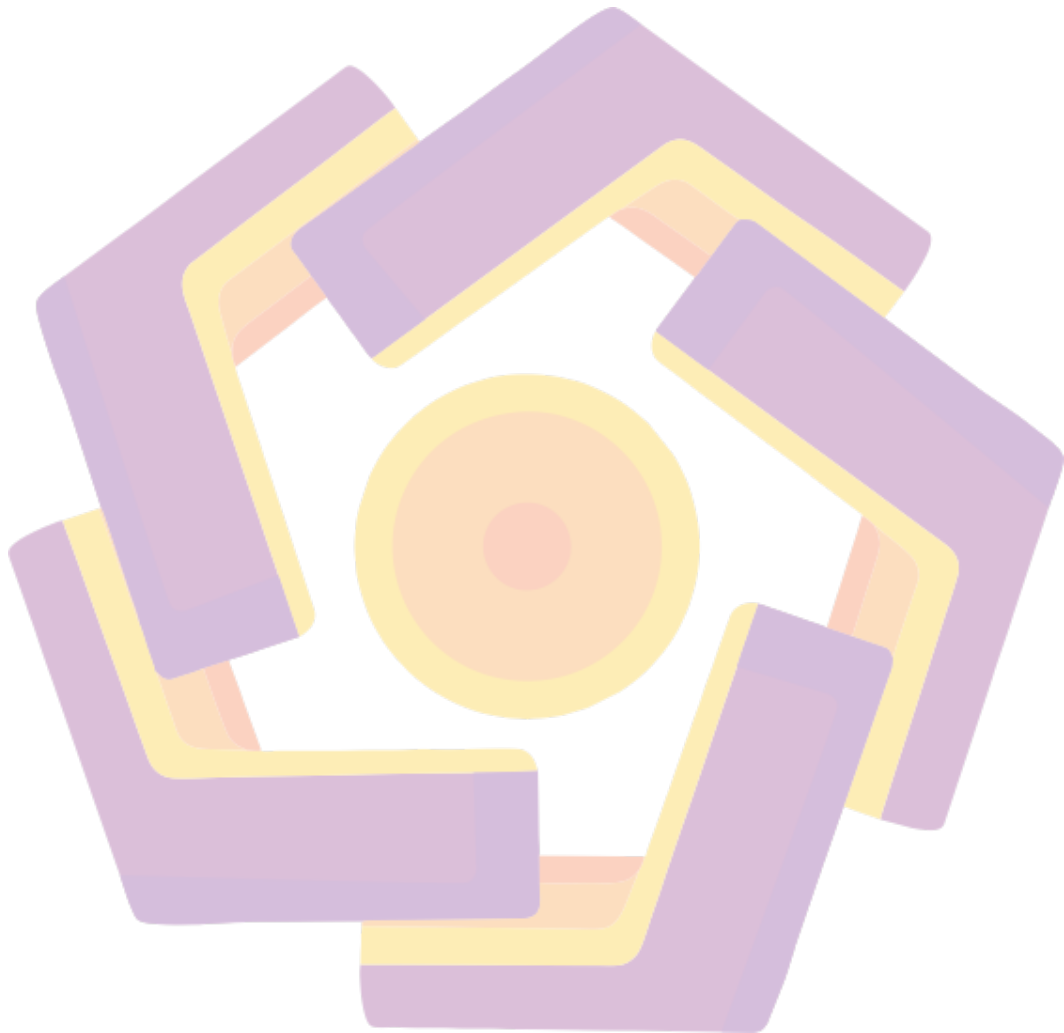


## DAFTAR ISTILAH

<b>Scene</b>	segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan.
<b>Staging</b>	tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh penonton.
<b>Shot</b>	shot atau juga dikenal sebagai take adalah bagian dari adegan.
<b>Visual</b>	sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata.
<b>Storyboard</b>	sketsa gambar yang telah disusun dengan urutan berdasarkan naskah cerita.
<b>Rough Animation</b>	animasi kasar dimana ilusi pergerakan sudah dapat dilihat namun belum pada tahapan enak dilihat.
<b>Clean Up</b>	angle kamera yang diambil dari jarak dekat.
<b>Base Color</b>	pemberian warna dasar pada suatu karakter dengan memerhatikan palet warna karakter.
<b>Shading</b>	penggambaran persepsi kedalam model 3D atau suatu gambar dengan menggunakan bermacam tingkat kegelapan.
<b>Timing</b>	menentukan kapan waktu sebuah gerakan pada karakter harus dilakukan.
<b>Background</b>	gambar atau elemen visual yang ditempatkan di belakang objek utama dalam suatu desain grafis atau foto.
<b>Frame</b>	menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan.
<b>Frame by Frame</b>	teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap frame.
<b>Keyframe</b>	gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi apapun.
<b>Straight Ahead</b>	membuat animasi dengan cara menggambarinya satu per satu, frame by frame, dari awal hingga akhir.
<b>Layer</b>	penempatan (bentuk, group, dan symbol)

<b>Classic Brush Tool</b>	digunakan untuk mewarnai stage, seakan layaknya sebuah cat, bentuk yang dihasilkan merupakan fill.
<b>Paint Bucket Tool</b>	digunakan untuk mewarnai pada suatu bidang/objek yang dipilih.
<b>Paint Brush Tool</b>	berfungsi untuk menggambar sesuai keinginan kita seperti kita sedang menggambar menggunakan kuas namun gambar yang di hasilnya berbentuk stroke.
<b>Fill</b>	merupakan bagian terdalam dari objek yang dapat diisi dengan warna.
<b>Stroke</b>	merupakan bagian terluar dari objek
<b>Motion Blur</b>	efek fotografi yang terjadi karena adanya gerakan pada sebagian objek dalam foto.
<b>Motion Tween</b>	animasi dengan menggunakan dua buah keyframe dengan menggerakkan satu objek dari titik satu ke titik lain, tanpa mengalami perubahan bentuk.
<b>Filter</b>	penambahan efek.
<b>Filter Bevel</b>	efek bayangan dan pencahayaan di dalam objek.
<b>Filter Drop Shadow</b>	efek bayangan di luar objek.
<b>Filter Glow</b>	efek menambah kecerahan.
<b>Brightness</b>	pengaturan kecerahan gambar
<b>Medium Close Up</b>	jenis shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala.
<b>Extreme Long Shot</b>	gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya.
<b>Close Up</b>	teknik pengambilan gambar dari bahu hingga kepala seseorang.
<b>Extreme Close Up</b>	teknik pengambilan gambar secara lebih terpusat hanya pada satu bagian tertentu objek secara detail.
<b>Angle Bird View</b>	metode fotografi yang diterapkan dengan kamera ditempatkan pada posisi yang lebih tinggi dari objek.

**View High Angle** karya yang dihasilkan lebih berfokus pada objek daripada lainnya.





## INTISARI

Perkembangan *media visual* saat ini sangat pesat yang dapat menunjang informasi dan komunikasi. Berkembangnya teknologi informasi selalu dikaitkan dengan berbagai aspek kehidupan, salah satunya dengan media promosi, edukasi dan hiburan, seperti pembuatan sebuah MV, film, dan iklan komersial. Dengan majunya teknologi *visual* kini dapat merealisasikan suatu *visual* dengan mudah, seperti pembuatan film layar lebar, MV, dan iklan komersial menggunakan animasi 2D, yang dapat memvisualisasikan suatu gerakan secara nyata kedalam film animasi 2D. Pembuatan film pendek animasi 2D yang berjudul *Le Duel Mortel*. Film pendek ini adalah pertarungan antara kedua karakter yaitu Axel dan Nata yang sangat apik menggunakan metode *frame by frame*, dan mengaplikasikan salah satu prinsip animasi *straight ahead* yaitu menggambar secara berurutan dari satu *frame* ke *frame* berikutnya hingga selesai seorang diri. *Software* yang digunakan adalah Adobe Animate, salah satu software yang dikembangkan oleh Adobe sistem yang bertujuan dalam *program multimedia authoring* dan animasi komputer, sering digunakan untuk pembuatan animasi. Animasi akan di nilai oleh tiga ahli animasi 2D dan MSV Studio hasil akan menentukan bahwa proyek yang dikerjakan termasuk dari animasi yang baik atau buruk.

**Kata kunci:** *Animasi 2D, Frame by Frame, Adobe Animate, Le Duel Mortel.*

## **ABSTRACT**

*The development of visual media is currently very rapid which can support information and communication. The development of information technology is always associated with various aspects of life, one of which is with promotional, educational and entertainment media, such as the creation of an MV, film, and commercial advertisement. With the advancement of visual technology, it is now possible to realise a visual easily, such as making feature films, MVs, and commercial advertisements using 2D animation, which can visualise a real movement into a 2D animated film. Making a 2D animated short film entitled *Le Duel Mortel*. This short film is a battle between the two characters, Axel and Nata, which is very slick using the frame by frame method, and applying one of the principles of straight ahead animation, which is drawing sequentially from one frame to the next until it is completed alone. The software used is Adobe Animate, one of the software developed by Adobe system that aims at multimedia authoring and computer animation programmes, often used for animation creation. The animation will be assessed by three 2D animation experts and MSV Studio results will determine that the project is good or bad animation.*

**Keyword:** *2D Animation, Frame by Frame, Adobe Animate, Le Duel Mortel.*