

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN
PERTARUNGAN HAND TO HAND KARAKTER AXEL DAN NATA
FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL.**

SKRIPSI NON-REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

IMMANUEL LIMBONG

17.82.0201

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN
PERTARUNGAN HAND TO HAND KARAKTER AXEL DAN NATA
FILM ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL.**

SKRIPSI NON-REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

IMMANUEL LIMBONG

17.82.0201

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN
PERTARUNGAN HAND TO HAND KARAKTER AXEL DAN NATA FILM
ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL.**


yang disusun dan diajukan oleh

Immanuel Limbong

17.82.0201

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
PERTARUNGAN HAND TO HAND KARAKTER AXEL DAN NATA FILM
ANIMASI 2D LE DUEL MORTEL.**

yang disusun dan diajukan oleh

Immanuel Limbong

17.82.0201

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

M. Fairul Filza. S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

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.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Immanuel limbong
NIM : 17.82.0201

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

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,

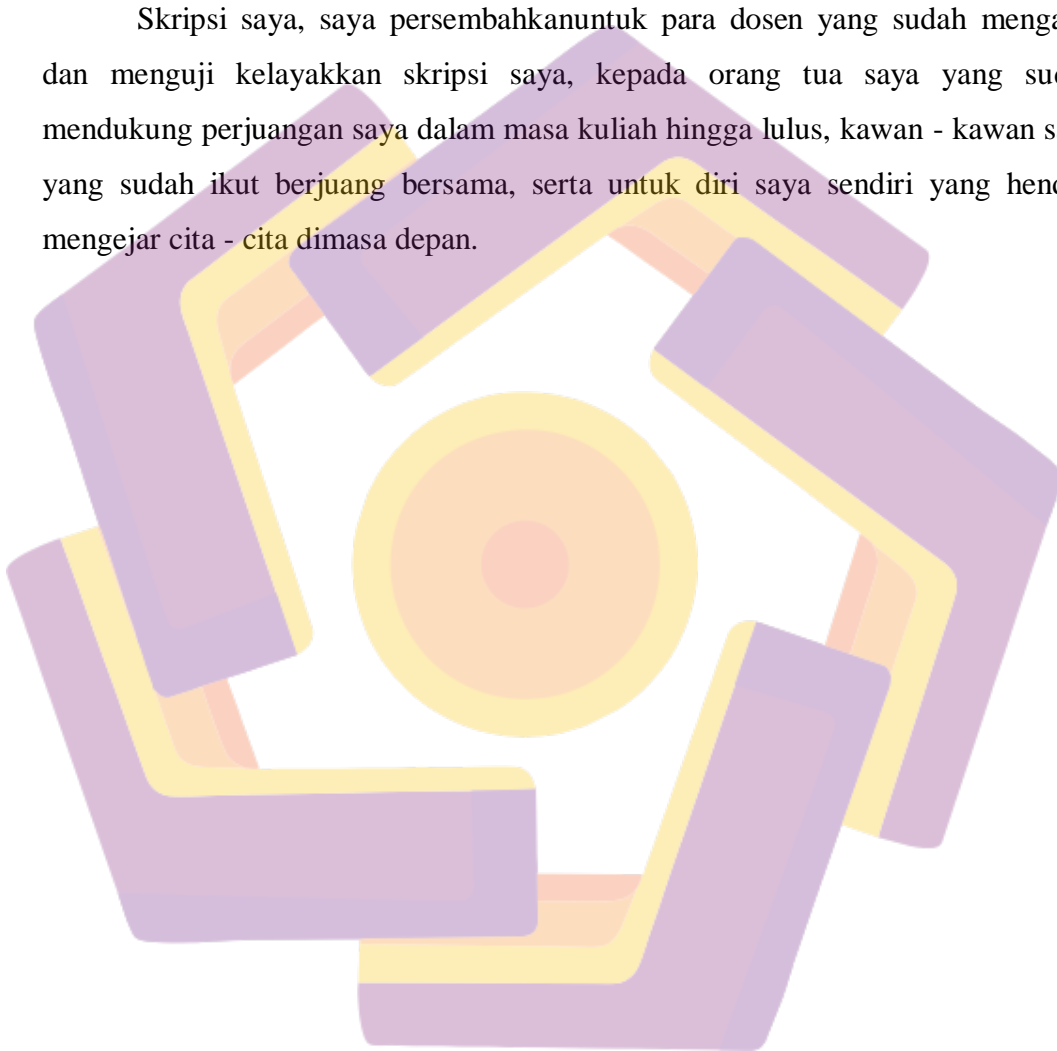


Immanuel Limbong

HALAMAN PERSEMBAHAN

Didalam nama Tuhan yang maha kuasa, yang sudah memudahkan jalan pada pelajaran saya selama kuliah hingga saya bisa menyelesaikannya sampai lulus.

Skripsi saya, saya persembahkan untuk para dosen yang sudah mengajar dan menguji kelayakkan skripsi saya, kepada orang tua saya yang sudah mendukung perjuangan saya dalam masa kuliah hingga lulus, kawan - kawan saya yang sudah ikut berjuang bersama, serta untuk diri saya sendiri yang hendak mengejar cita - cita dimasa depan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha Kuasa, terutama kepada Tuhan saya Yesus Kristus. Kemudian kepada orang tua saya yang sudah membesarkan saya. Kepada Bapak Agus Purwanto M.Kom sebagai dosen pembimbing. Dan kepada dosen penguji Bapak Fairul Filza, S.Kom, M.Kom dan Bapak Bernadhed, M.Kom. Sehingga saya bisa menguji kelayakkan skripsi yang akan saya bawaan.

Dalam penelitian ilmiah kali ini, saya telah menyusun makalah dengan bimbingan dosen saya Bapak Agus Purwanto M.Kom dalam memberi arahan. Dalam makalah tersebut, tersusun sesuai dengan apa yang diinginkan dan ketentuan agar dapat memenuhi kualitas skripsi. Maka saya membuat makalah ini dengan sebaik - baiknya dengan sejujurnya.

Meski sudah mengikuti berbagai syarat dan arahan. Tidak terlepas dari kesalahan dari segi penulisan, pengertian maupun informasi. Maka dari itu jika ada kesalahan, saya akan menerima kritik dan saran sebagai masukan untuk perbaiki dalam makalah.

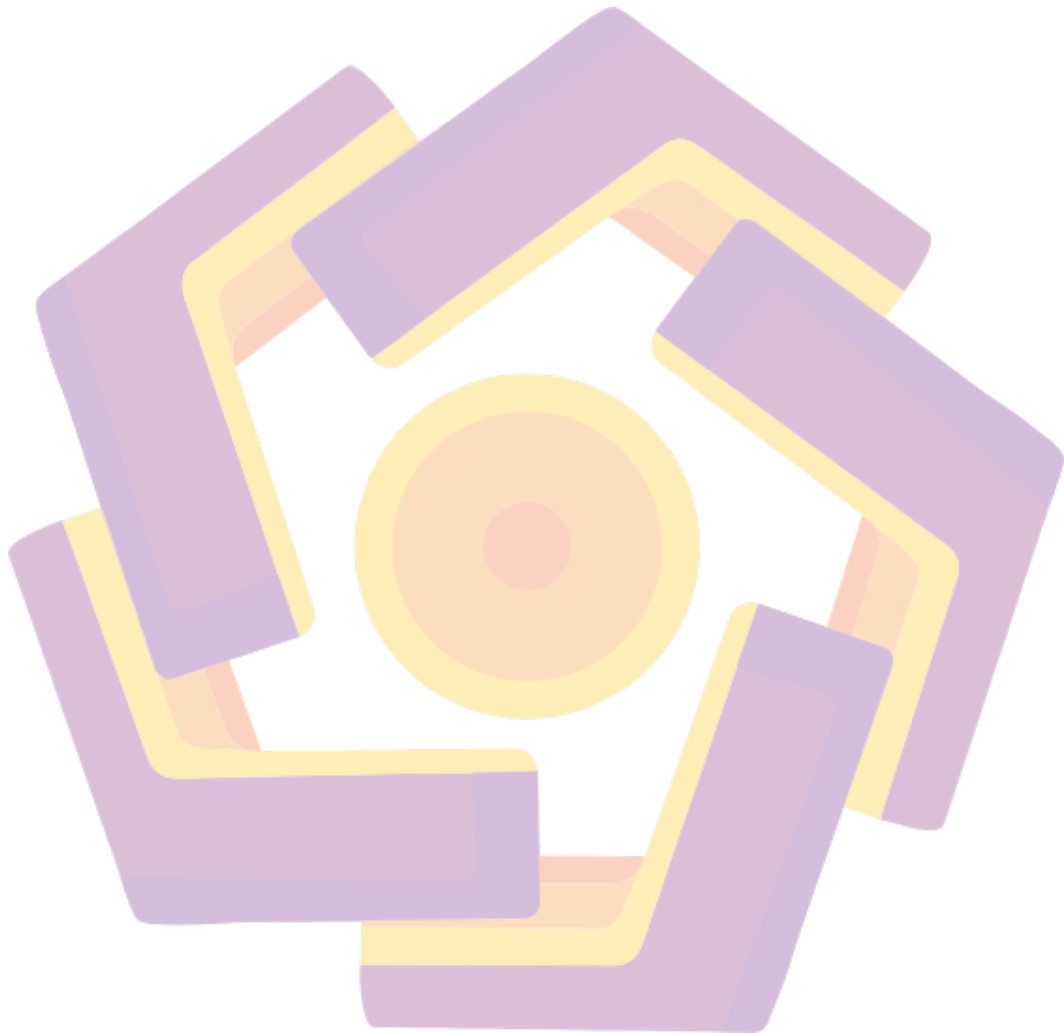
Yogyakarta, 28 Desember 2023

Immanuel Limbong

DAFTAR ISI

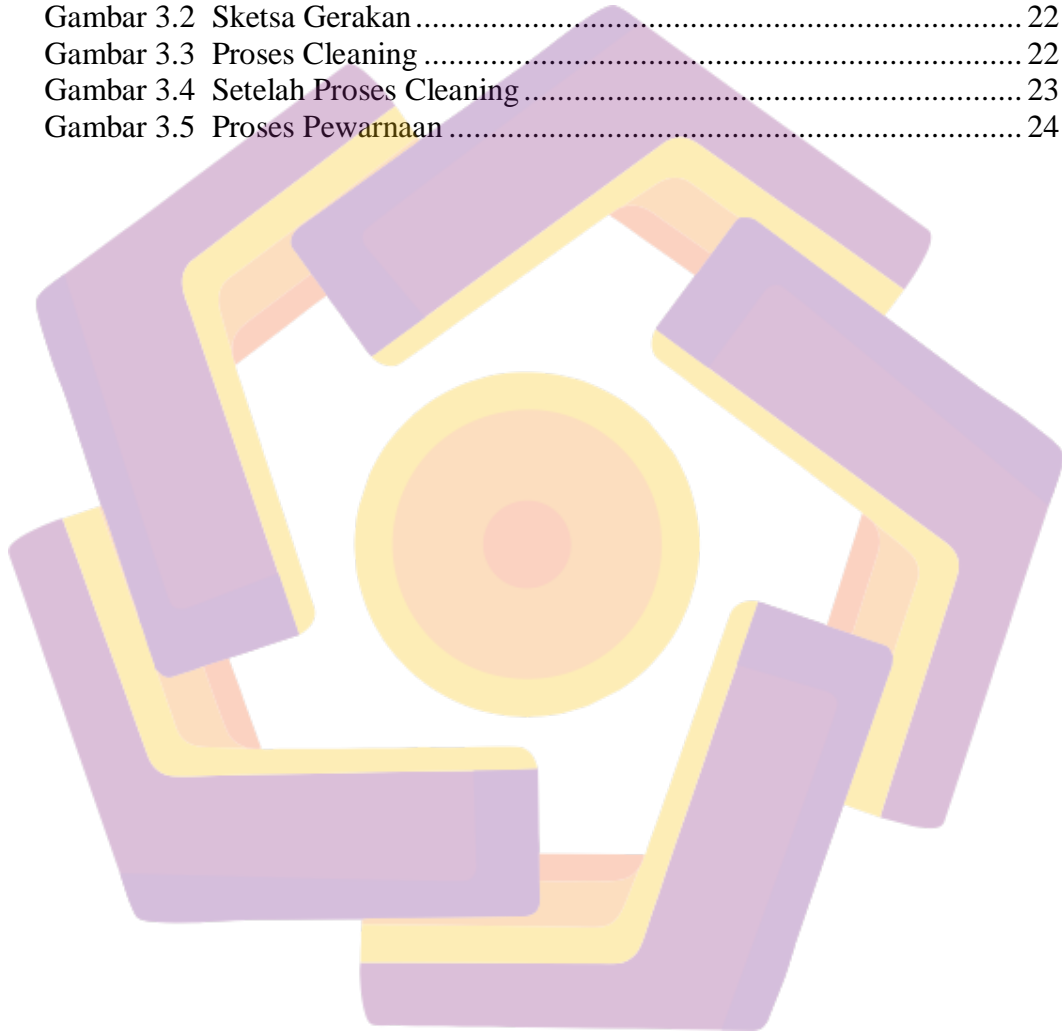
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	6
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Objek Penelitian	9
3.2 Alur Penelitian	9
3.3 Alat dan Bahan	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11

BAB V PENUTUP	13
5.1 Kesimpulan	13
5.2 Saran	13
REFERENSI	14
LAMPIRAN	15



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Concept arts.....	18
Gambar 2.2 Storyboard Page 2.....	18
Gambar 2.3 Storyboard page 3.....	19
Gambar 2.4 Storyboard Page 4.....	19
Gambar 3.1 Gambar Referensi Gerakan.....	21
Gambar 3.2 Sketsa Gerakan.....	22
Gambar 3.3 Proses Cleaning.....	22
Gambar 3.4 Setelah Proses Cleaning.....	23
Gambar 3.5 Proses Pewarnaan.....	24



INTISARI

Animasi pada masa kini telah berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi. Meski Frame by Frame adalah teknik tradisional dan sudah dipakai sangat lama. Namun masih mampu mengikuti perkembangan. Karena Frame by Frame masih memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan teknik lain yang lebih baru. Frame by Frame mampu mengvisualkan gerakan karakter seperti manusia nyata seperti pada project yang dibuat, memukul, menghindari serangan dan mengangkis serangan.

Pada penelitian kali ini penulis mengusung sebuah cerita pertarungan dua pemuda yang bernama Axel dan Nata. Didalam adegan tersebut banyak visual gerakan karakter. Maka penulis memilih teknik Frame by Frame dalam mengvisualisasikan animasi. Penulis menguji kelayakan apakah teknik yang digunakan mampu menyampaikan cerita dan menguji kelayakan animasi yang dibuat.

Kata kunci: animasi 2d, teknik Frame by Frame, teknik computational.

ABSTRACT

Today's animation gain changes as technology change through out time. Even though Frame by Frame are traditional method and being used for very long time. But still being used until today. Frame by Frame have advantage compare to other method. Frame by Frame can visualize character's movement as real life human movement like in this project like fighting, dodging attack, and repel attack.

In this study a writer will carry a story about two young man were named Axel and Nata. In the scene there are many visualize characters movement. The Writer chose Frame by Frame technique to visualize animation movement. The writer will test can the technique carry the story and test eligibility.

Keyword: one, two, three, Four, Five