

**PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM
ANIMASI 2D 'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO'
MENGUNAKAN TOON BOOM HARMONY**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

DEVIN HERMAWAN

20.82.1018

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM
ANIMASI 2D 'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO'
MENGUNAKAN TOON BOOM HARMONY**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

DEVIN HERMAWAN

20.82.1018

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM ANIMASI
2D 'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO' MENGGUNAKAN TOON
BOOM HARMONY**

yang disusun dan diajukan oleh

Devin Hermawan

20.82.1018

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM ANIMASI
2D 'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO' MENGGUNAKAN TOON
BOOM HARMONY**

yang disusun dan diajukan oleh

Devin Hermawan

20.82.1018

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2024

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 : Devin Hermawan
NIM : 20.82.1018

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM ANIMASI 2D
'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO' MENGGUNAKAN TOON BOOM
HARMONY**

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, 22 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Devin Hermawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat diberikan kesempatan untuk mengerjakan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM ANIMASI 2D ‘ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO’ MENGGUNAKAN TOON BOOM HARMONY” dengan baik hingga selesai. Terima kasih terhadap semua pihak yang membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan pada:

1. Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nya telah memberikan kesempatan pada penulis untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama ini.
4. Teman-teman Ikan Hijau Studio yang bersama-sama mengerjakan projek animasi “Asmara: Mythical of Borneo” sehingga dapat diangkat menjadi skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkah dan Rahmat Allah SWT yang telah memberikan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN KEY FRAME PADA SCENE 2 DALAM FILM ANIMASI 2D 'ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO' MENGGUNAKAN TOON BOOM HARMONY”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Prodi Teknologi Informasi.

Skripsi ini dapat disusun sebaik-baiknya tak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya dalam hidup penulis hingga dapat menyelesaikan pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan kasih sayangnya sehingga membuat penulis mampu menyelesaikan proses pengerjaan skripsi ini.
3. Kakak-kakak penulis yang selalu mendukung terhadap apa yang penulis mimpikan dan kerjakan sehingga mampu mencapai pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku ketua program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membantu pembuatan skripsi ini.
7. Bapak Haile Qudrat Djojodibroto selaku Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta serta pembimbing magang dalam program pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 2D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.

8. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pelajarannya kepada penulis selama masa perkuliahan
9. Cut Clara Sinta K. yang senantiasa membantu, menemani dan mendukung dalam suka dan duka penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Teman-teman yang saling membantu dan mendukung satu sama lain selama perjuangan masa kuliah hingga selesainya penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak jauh dari yang kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dengan sepenuh hati sehingga dapat melakukan perbaikan demi masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini akan memberikan manfaat dan dapat menjadi referensi untuk penelitian nantinya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2023

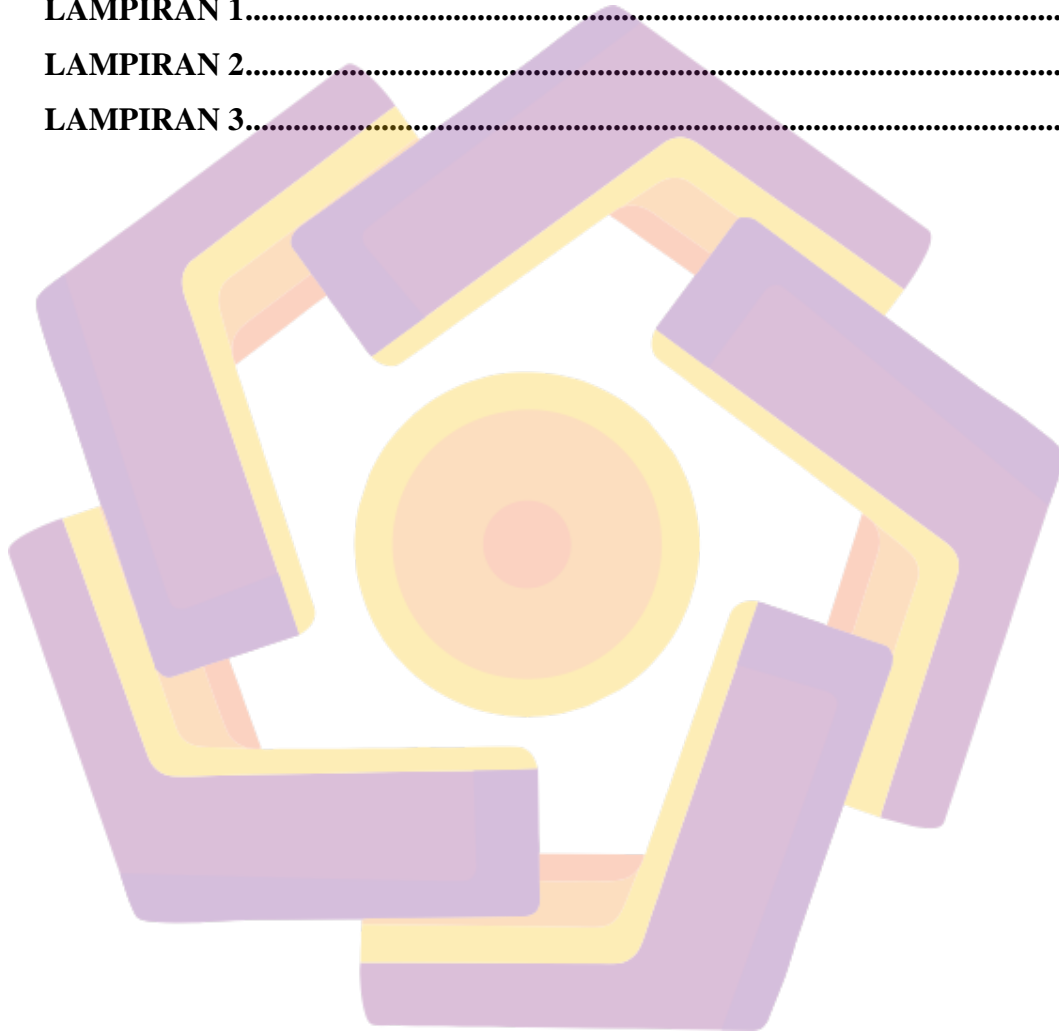
Penulis

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Teori Khusus Teknik	3
2.1.1. Animasi	3
2.1.2. Animasi 2D.....	3
2.1.3. Teknik Frame by Frame.....	3
2.1.4. Key Frame.....	4
2.1.5. Prinsip animasi.....	4
2.2 Pengumpulan Data.....	5
2.2.1. Metode Observasi	6
2.2.2. Uji Kelayakan Naskah	7
2.2.3. Ide dan Konsep	9

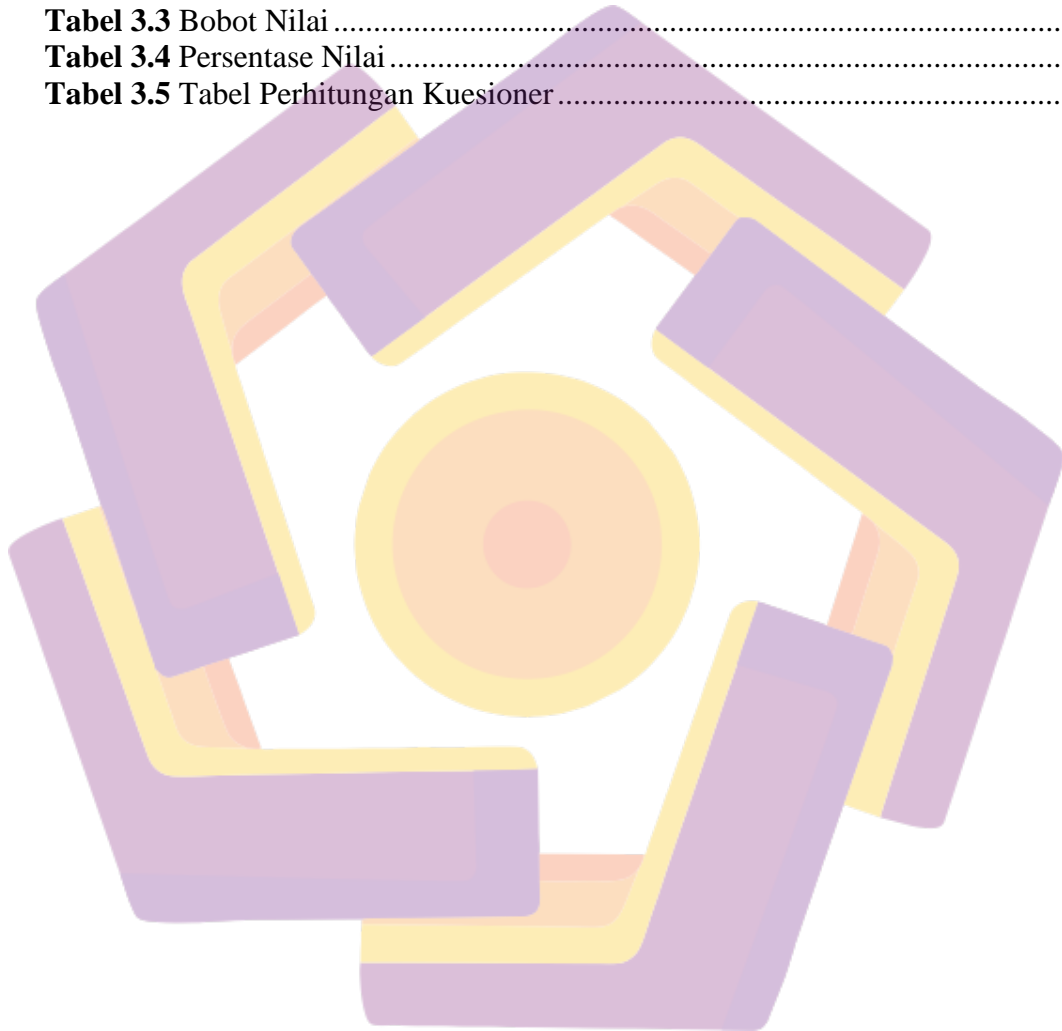
2.2.4.	Sinopsis	9
2.2.5.	Referensi	10
2.3	Analisis Kebutuhan.....	14
2.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	14
2.3.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	14
2.4	Aspek Produksi	15
2.4.1.	Aspek Kreatif	15
2.4.2.	Aspek Teknis	19
2.5	Pra Produksi.....	24
2.5.1.	Ide cerita.....	24
2.5.2.	Naskah.....	24
2.5.3.	Concept Art.....	26
2.5.4.	Storyboard.....	30
2.5.5.	Time Management	31
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	32
3.1	Tahap Produksi	32
3.1.1.	Key Frame Gerakan Terhempas	32
3.1.2.	Key Frame Gerakan Berdiri.....	38
3.1.3.	Key Frame Gerakan Jamur Tumbuh.....	44
3.1.4.	Key Frame Gerakan Jamur Memakan Manusia.....	48
3.1.5.	Key Frame Gerakan Melompat Tinggi	57
3.1.6.	Key Frame Gerakan Memantul.....	64
3.1.7.	Key Frame Gerakan Melayang dan Berputar	67
3.2	Evaluasi.....	70
3.2.1.	Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir	70
3.2.2.	Evaluasi Hasil Akhir dengan Tenaga Ahli bidang 2D Animasi	73

3.2.3. Target Responden	77
BAB V PENUTUP.....	78
4.1 Kesimpulan	78
4.2 Saran	78
REFERENSI.....	79
LAMPIRAN 1.....	80
LAMPIRAN 2.....	83
LAMPIRAN 3.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Time Management	31
Tabel 3.1 Evaluasi Kebutuhan Informasi	70
Tabel 3.2 Kuesioner Evaluasi.....	73
Tabel 3.3 Bobot Nilai	75
Tabel 3.4 Persentase Nilai	75
Tabel 3.5 Tabel Perhitungan Kuesioner	76

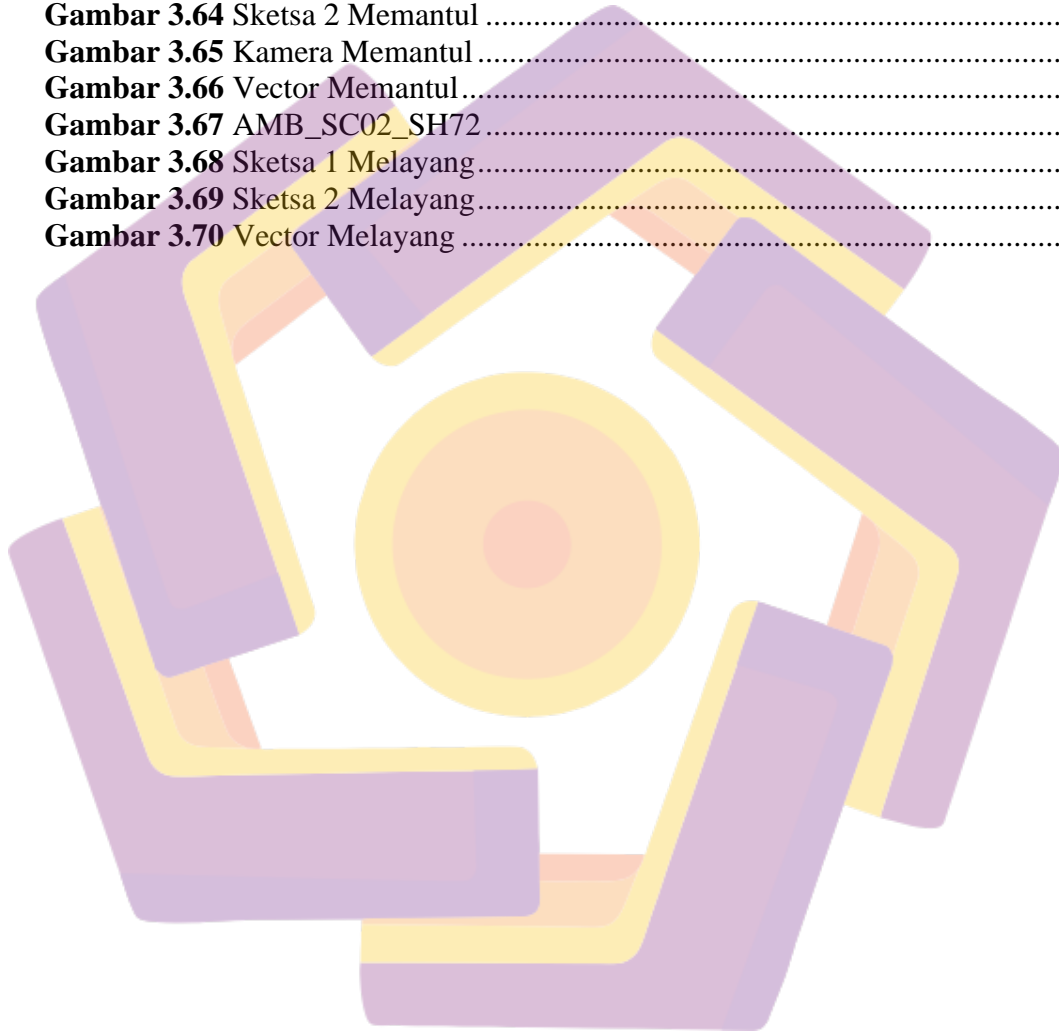


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D "One Piece"	6
Gambar 2.2 Animasi 2D "Jujutsu Kaisen"	7
Gambar 2.3 Uji Cerita 1	8
Gambar 2.4 Uji Cerita 2	8
Gambar 2.5 Uji Cerita 3	8
Gambar 2.6 Dewa Siwa.....	11
Gambar 2.7 Jamur Pembusuk Kayu	11
Gambar 2.8 Referensi Rambut Asmara.....	12
Gambar 2.9 Referensi Baju Asmara	12
Gambar 2.10 Referensi Raja Unggal.....	13
Gambar 2.11 Referensi Algojo Dan Prajurit	13
Gambar 2.12 Referensi Gerakan Terhempas.....	15
Gambar 2.13 Referensi Gerakan Berdiri	16
Gambar 2.14 Referensi Jamur Tumbuh.....	16
Gambar 2.15 Referensi Prajurit Hendak Dimakan.....	17
Gambar 2.16 Referensi Jamur Memakan Manusia	17
Gambar 2.17 Referensi Gerakan Melompat	18
Gambar 2.18 Referensi Gerakan mendarat	18
Gambar 2.19 Referensi Gerakan memantul	19
Gambar 2.20 Referensi Gerakan Melayang	19
Gambar 2.21 Naskah 1	25
Gambar 2.22 Naskah 2	25
Gambar 2.23 Sketsa Karakter Asmara	26
Gambar 2.24 Desain Karakter Raja Unggal	26
Gambar 2.25 Sketsa Karakter Rajo	27
Gambar 2.26 Sketsa Karakter Shura	27
Gambar 2.27 Sketsa Karakter Bandung Bondowoso	28
Gambar 2.28 Sketsa karakter Sangkuriang	28
Gambar 2.29 Sketsa Karakter Dare Nandong	29
Gambar 2.30 Sketsa Karakter Algojo dan Para Prajurit.....	29
Gambar 2.31 Sketsa Karakter Danum	30
Gambar 2.32 Storyboard "Asmara: Mythical of Borneo"	30
Gambar 3.1 AMB_SC02_SH26	32
Gambar 3.2 Sketsa 1 Terhempas	33
Gambar 3.3 Sketsa 2 Terhempas	34
Gambar 3.4 Sketsa 3 Terhempas	35
Gambar 3.5 Layer Vector Terhempas	36
Gambar 3.6 Pencil Terhempas	36
Gambar 3.7 Contour Editor Terhempas	37
Gambar 3.8 Paint Unpainted Terhempas.....	37
Gambar 3.9 Vector Terhempas.....	38

Gambar 3.10 AMB_SC02_SH46C	38
Gambar 3.11 Sketsa 1 Berdiri	39
Gambar 3.12 Sketsa 2 Berdiri	39
Gambar 3.13 Sketsa 3 Berdiri	40
Gambar 3.14 Sketsa 4 Berdiri	40
Gambar 3.15 Sketsa 5 Berdiri	41
Gambar 3.16 Sketsa 6 Berdiri	41
Gambar 3.17 Sketsa 7 Berdiri	42
Gambar 3.18 Layer Vector Berdiri.....	42
Gambar 3.19 Pencil Berdiri.....	42
Gambar 3.20 Paint Unpainted Berdiri	43
Gambar 3.21 Vector Berdiri	43
Gambar 3.22 AMB_SC02_SH50	44
Gambar 3.23 Sketsa 1 Jamur Tumbuh	44
Gambar 3.24 Peg 1 Jamur Tumbuh.....	45
Gambar 3.25 Sketsa 2 Jamur Tumbuh	45
Gambar 3.26 Layer Vector 1 Jamur Tumbuh.....	46
Gambar 3.27 Layer Vector 2 Jamur Tumbuh.....	46
Gambar 3.28 Peg 2 Jamur Tumbuh.....	46
Gambar 3.29 Pencil Jamur Tumbuh	47
Gambar 3.30 Vector Jamur Tumbuh.....	47
Gambar 3.31 AMB_SC02_SH65A	48
Gambar 3.32 Sketsa 1 Jamur Memakan Manusia	48
Gambar 3.33 Sketsa 2 Jamur Memakan Manusia	49
Gambar 3.34 Layer Vector	49
Gambar 3.35 Pencil Jamur Memakan Manusia.....	50
Gambar 3.36 Vector Jamur Memakan Manusia.....	50
Gambar 3.37 AMB_SC02_SH65B	51
Gambar 3.38 Sketsa 1 Mata Prajurit.....	51
Gambar 3.39 Sketsa 2 Mata Prajurit.....	52
Gambar 3.40 Layer Vector Mata Prajurit.....	52
Gambar 3.41 Vector 1 Mata Prajurit	53
Gambar 3.42 Vector 2 Mata Prajurit.....	54
Gambar 3.43 AMB_SC02_SH65C	54
Gambar 3.44 Sketsa 1 Jamur Wide Shot.....	55
Gambar 3.45 Sketsa 2 Jamur Wide Shot.....	55
Gambar 3.46 Pencil Jamur Wide Shot	56
Gambar 3.47 Vector Jamur Wide Shot	56
Gambar 3.48 Gerakan Jamur Memakan Manusia	57
Gambar 3.49 AMB_SC02_SH70	57
Gambar 3.50 Sketsa 1 Melompat Tinggi.....	58
Gambar 3.51 Sketsa 2 Melompat Tinggi.....	58
Gambar 3.52 Sketsa 3 Melompat Tinggi.....	59
Gambar 3.53 Sketsa 4 Melompat Tinggi.....	60
Gambar 3.54 Sketsa 5 Melompat Tinggi.....	60
Gambar 3.55 Kamera 1 Melompat Tinggi	61

Gambar 3.56 Kamera 2 Melompat Tinggi	62
Gambar 3.57 Kamera 3 Melompat Tinggi	62
Gambar 3.58 Kamera 4 Melompat Tinggi	62
Gambar 3.59 Kamera 5 Melompat Tinggi	63
Gambar 3.60 Vector 1 Melompat Tinggi	63
Gambar 3.61 Vector 2 Melompat Tinggi	64
Gambar 3.62 AMB_SC02_SH71	64
Gambar 3.63 Sketsa 1 Memantul	65
Gambar 3.64 Sketsa 2 Memantul	65
Gambar 3.65 Kamera Memantul	66
Gambar 3.66 Vector Memantul	67
Gambar 3.67 AMB_SC02_SH72	67
Gambar 3.68 Sketsa 1 Melayang	68
Gambar 3.69 Sketsa 2 Melayang	69
Gambar 3.70 Vector Melayang	69



INTISARI

Asmara: Mythical of Borneo merupakan sebuah film animasi 2D yang mengisahkan tentang sekelompok orang yang terdampar di pulau Kalimantan dan hendak dihukum mati oleh raja yang berkuasa. Film ini memiliki tokoh utama yaitu seorang Perempuan bernama Asmara yang berusaha melawan Kerajaan tersebut dan menyelamatkan kelompoknya.

Pada film animasi 2D ini, pembuatannya menggunakan teknik *frame by frame* yang mana memiliki sebuah *key frame* sebagai kunci dalam pergerakan animasinya. *Key frame* merupakan kumpulan gambar kunci dalam satu shot yang menggambarkan apa yang terjadi pada shot tersebut. Pembuatan *key frame* memerlukan pemahaman akan prinsip-prinsip animasi dan kemampuan menggambar yang baik sehingga dapat menjadi kunci gerakan yang baik. Pada film ini, terdapat banyak gerakan adegan yang sulit dilakukan dengan *liveshoot* sehingga harus dikemas dengan menggunakan animasi 2D. Selain itu, pembuatan detail karakter juga lebih memungkinkan untuk dibuat menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

Pembuatan film animasi 2D ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan *key frame* pada film animasi 2D Asmara: Mythical of Borneo dan pengaruh terhadap narasi visualnya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental dari film animasi 2D yang sudah diproduksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan *key frame* mampu memberikan sebuah penggambaran yang pas dalam penyampaian cerita dan ekspresi karakter. Teknik ini juga memungkinkan untuk memberikan kesan pergerakan yang realistis pada objek atau karakter meskipun pergerakan tidak dibuat secara *liveshoot*.

Kata Kunci: Animasi 2D, Film animasi, key frame, Toon Boom Harmony, Asmara: Mythical of Borneo

ABSTRACT

Asmara: Mythical of Borneo is a 2D animation movie that tells about a group of people that are stranded in Kalimantan Island and they are about to be put to death by the powerful king. This movie has the main character which is a woman named Asmara that tried to fight the kingdom and save her group.

In this 2D animation movie, the creation is using frame by frame technique which has a key frame as a key of its movement. Key frame is a set of drawings that show what is happening in the shot. The creation of key frame requires an understanding of animation principles and a good drawing skill so it can be a good key movement. In this movie, there are many movements of the scene that is hard to be made in live shoot, so it has to be made using 2D animation. Furthermore, creating the details of the characters is more possible to be made using 2D Animation with frame by frame technique.

Creation of this 2D animation movie has a goal to know about the process of creating key frame in 2D animation movie Asmara: Mythical of Borneo and its influence to visual narrative. The research method is experimental from the 2D animation movie that has been produced.

The research result shows that creating of key frame is capable to give a good depiction of a storytelling and character's expression. This technique makes it possible to give a realistic movement impression of the object or character even though it is not made by live shoot.

Keyword: 2D Animation, Animation Movie, Key Frame, Toon Boom Harmony, Asmara: Mythical of Borneo