

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

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

FATAHILAH AL KAFI

17.82.0113

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

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

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

FATAHILAH AL KAFI

17.82.0113

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

yang disusun dan diajukan oleh

FATAHILAH AL KAFI

17.82.0113

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

IBNU HADI PURWANTO, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

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

yang disusun dan diajukan oleh

Fatahilah Al Kafi

17.82.0113

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

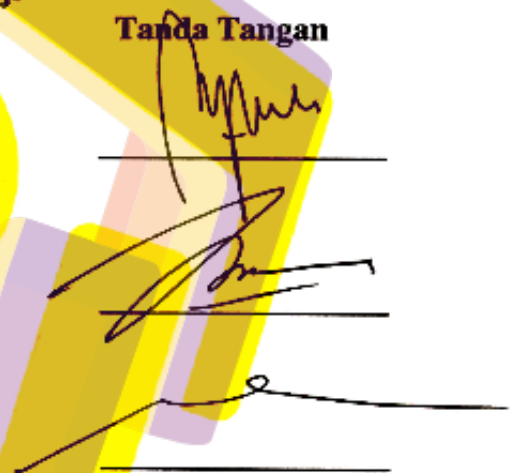
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ibnu Hadi Purwanti, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Fatahilah Al Kafi**

NIM : **17.82.0113**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA ADEGAN AXEL DAN NATA SALING TERPENTAL 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.
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.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran 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, 17 Desember 2023



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang diberikan kepadanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Frame By Frame Pada Adegan Axel Dan Nata Saling Terpentak 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 menyusun skripsi ini penulis juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan serta doa dalam proses mengerjakan skripsi.
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 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.

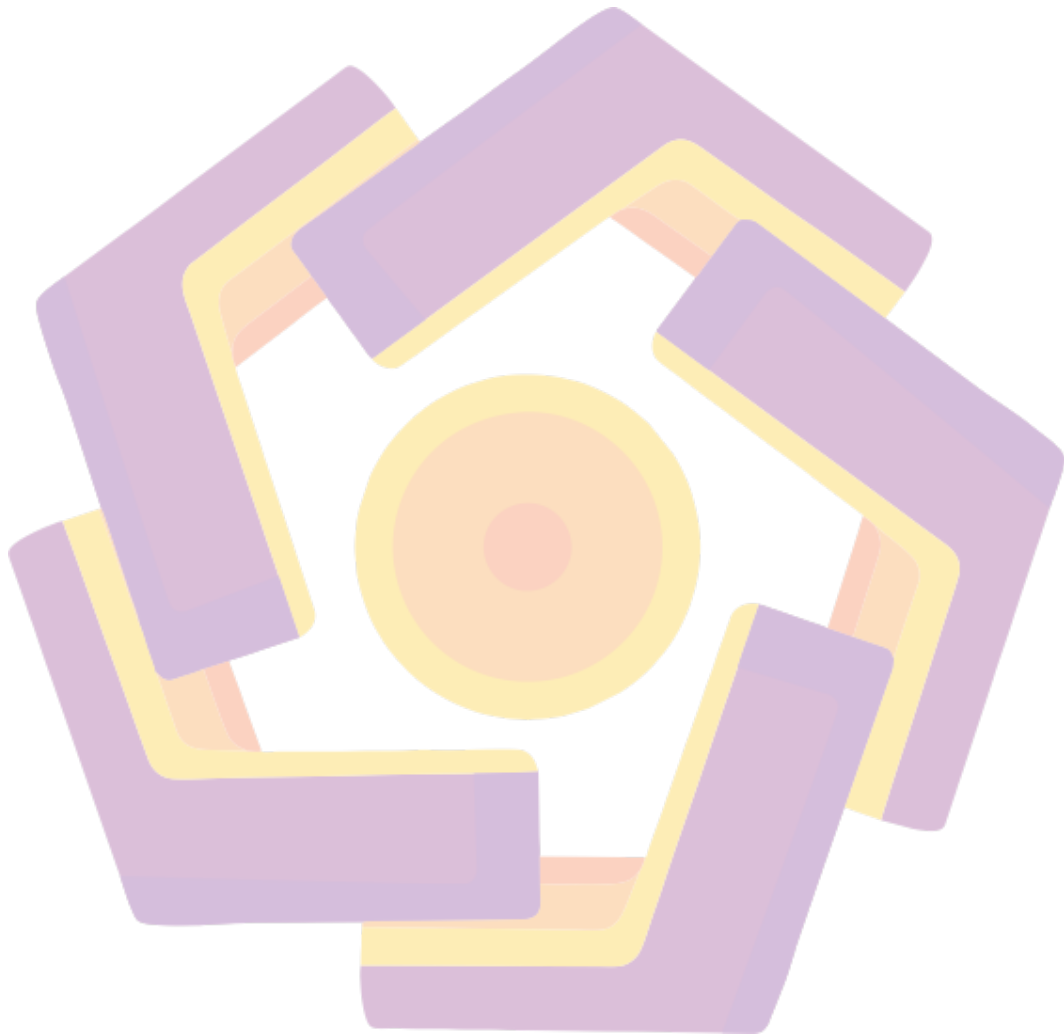
Yogyakarta, 17 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Teori Frame By Frame.....	3
2.2 Pengumpulan Data.....	7
2.3 Analisa Kebutuhan.....	8
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	8
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	9
2.4 Aspek Produksi.....	9
2.4.1 Aspek Kreatif.....	9
2.4.2 Aspek Teknis	10
2.5 Pra Produksi	10
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	13
3.1 Produksi.....	13
3.1.1 Menampilkan Karakter Axel Dan Nata.....	13
3.1.2 Menggambarkan Kedua Karakter Saling Bertarung	14
3.1.3 Menampilkan Footage Zoom In.....	14
3.1.4 Memberikan Bayangan Pada Kedua Karakter.....	15

3.1.5 Memberikan Highlight Pada Karakter	16
3.2 Evaluasi.....	16
BAB IV PENUTUP.....	17
REFERENSI	18
LAMPIRAN.....	19



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian	4
Tabel 3. 1 Hasil Evaluasi	16



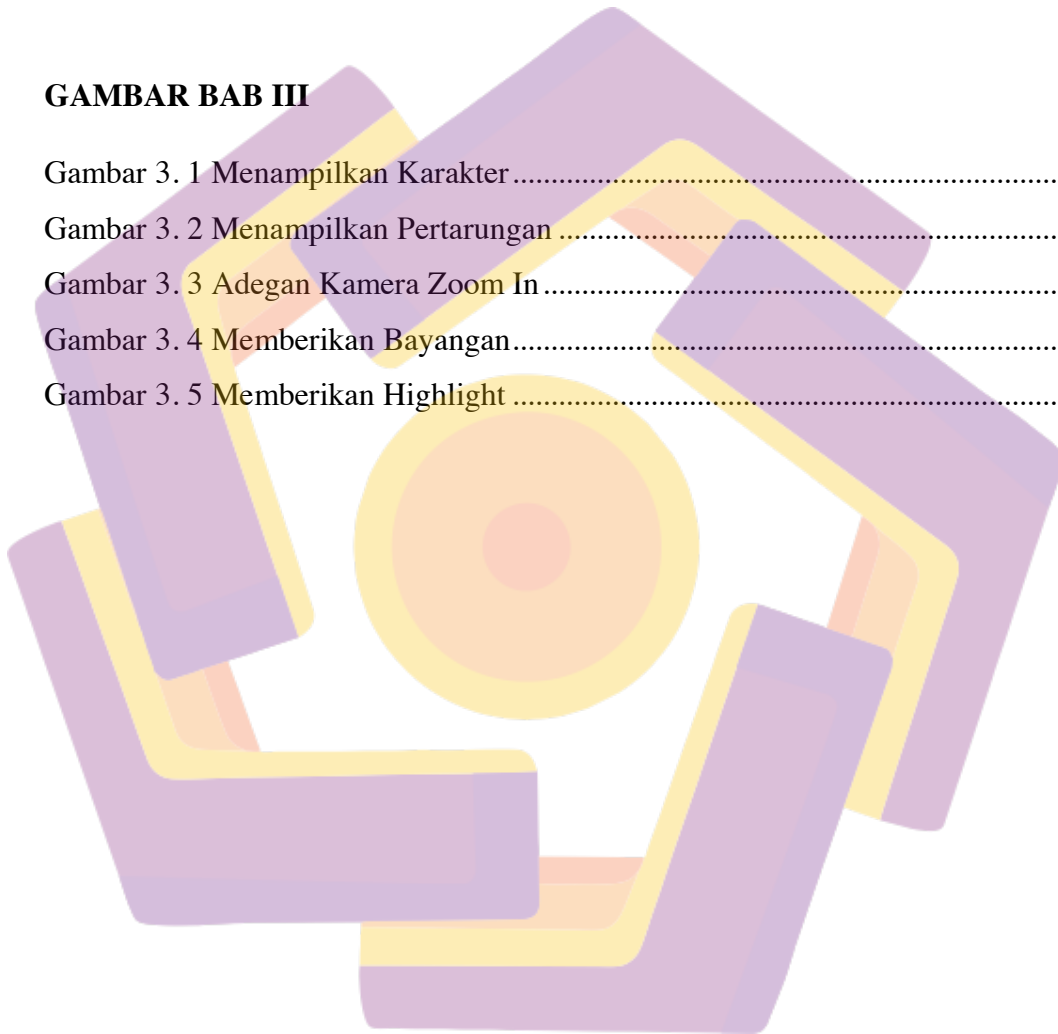
DAFTAR GAMBAR

GAMBAR BAB II

Gambar 2. 1 Concept art	10
Gambar 2. 2 Storyboard	11
Gambar 2. 3 Rough animation	12

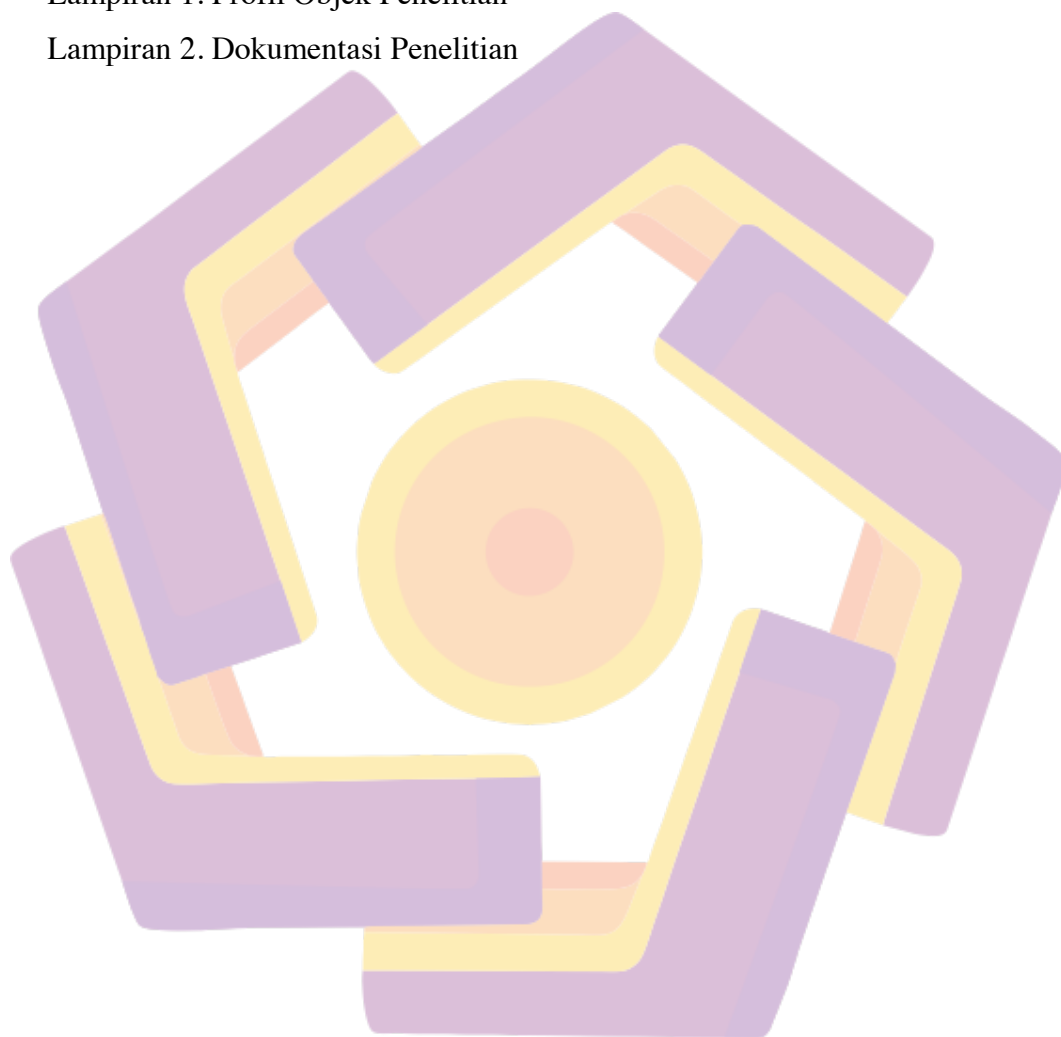
GAMBAR BAB III

Gambar 3. 1 Menampilkan Karakter	13
Gambar 3. 2 Menampilkan Pertarungan	14
Gambar 3. 3 Adegan Kamera Zoom In	14
Gambar 3. 4 Memberikan Bayangan	15
Gambar 3. 5 Memberikan Highlight	16



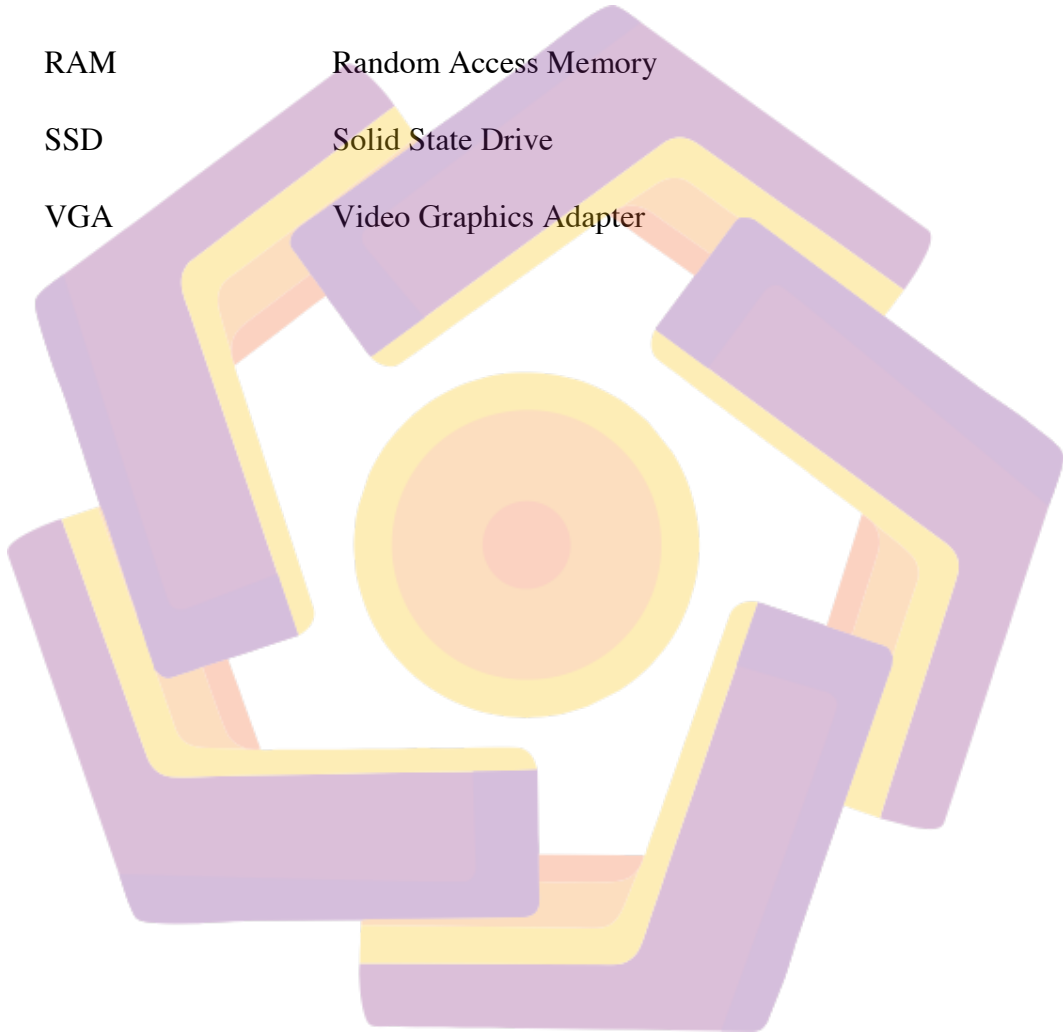
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Objek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



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

Scene	segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan.
Frame	menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan.
Frame by Frame	teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap frame.
Keyframe	gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi apapun.
Shot	shot atau juga dikenal sebagai take adalah bagian dari adegan.
Visual	sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata.
Storyboard	sketsa gambar yang telah disusun dengan urutan berdasarkan naskah cerita.
Rough Animation	animasi kasar dimana ilusi pergerakan sudah dapat dilihat namun belum pada tahapan enak dilihat.
Medium Close Up	jenis shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala.
Extreme Long Shot	gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya.
Close Up	teknik pengambilan gambar dari bahu hingga kepala seseorang.
Extreme Close Up	teknik pengambilan gambar secara lebih terpusat hanya pada satu bagian tertentu objek secara detail.
Fill	merupakan bagian terdalam dari objek yang dapat diisi dengan warna.
Paint Bucket Tool	digunakan untuk mewarnai pada suatu bidang/objek yang dipilih.
Paint Brush Tool	berfungsi untuk menggambar sesuai keinginan kita seperti kita sedang menggambar menggunakan kuas namun gambar yang di hasilnya berbentuk stroke.

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 film. Dengan majunya teknologi visual kini kita dapat merealisasikan suatu visual dengan mudah, seperti pembuatan film menggunakan animasi 2D, yang dapat memvisualisasikan suatu gerakan-gerakan secara nyata ke dalam film animasi 2D.

Pembuatan animasi 2D ini penulis menggunakan software Adobe Animate, karena dalam software tersebut terdapat fitur yang memudahkan pengguna dalam pembuatan animasi, seperti fungsi software terorganisir dengan baik dan simpel. Disini penulis menggunakan teknik *frame by frame* untuk pembuatan film animasi “Le Duel Mortel” dalam adegan pertarungan axel dan nata hingga terpentak.

Untuk menunjang kesuksesan pembuatan film animasi 2D “Le Duel Mortel” dalam adegan pertarungan axel dan nata, penulis mengambil beberapa referensi dari berbagai potongan adegan film live action yang menjadikan film animasi 2D “Le Duel Mortel” ini lebih terlihat nyata dan memberikan kesan gerakan yang akurat.

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

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 promotional, educational and entertainment media, such as making films. With advances in visual technology, we can now realize visuals easily, such as making films using 2D animation, which can visualize real movements in 2D animated films.

In making this 2D animation, the author uses Adobe Animate software, because in this software there are features that make it easier for users to create animations, such as software functions that are well organized and simple. Here the author uses the frame by frame technique to make the animated film "Le Duel Mortel" in the scene where Axel and Nata fight until they are thrown away.

To support the success of making the 2D animated film "Le Duel Mortel" in the Axel and Nata fight scene, the author took several references from various pieces of live action film scenes which make the 2D animated film "Le Duel Mortel" look more real and give the impression of accurate movement.

Keyword: 2D Animation, Frame by Frame , Adobe Animate.