

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN
FIGHTING SALING BERADU KAKI 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

ARDI YUSMANDA

18.82.0341

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN
FIGHTING SALING BERADU KAKI 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

ARDI YUSMANDA

18.82.0341

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN
FIGHTING SALING BERADU KAKI FILM ANIMASI 2D *LE DUEL*
*MORTEL***

yang disusun dan diajukan oleh

Ardi Yusmanda

18.82.0341

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN
FIGHTING* SALING BERADU KAKI FILM ANIMASI 2D *LE DUEL
MORTEL

yang disusun dan diajukan oleh

Ardi Yusmanda

18.82.0341

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

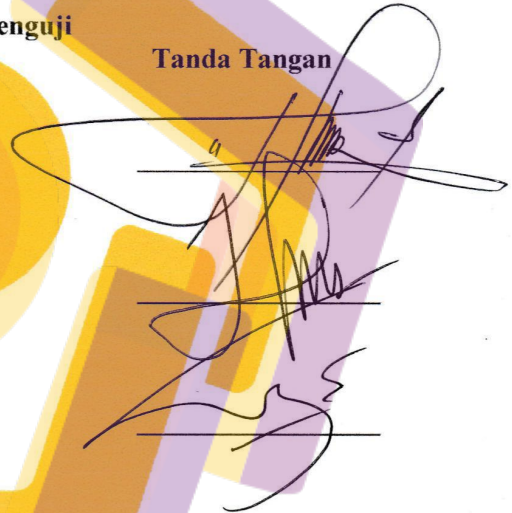
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 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 : Ardi Yusmanda
NIM : 18.82.0341

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ADEGAN *FIGHTING SALING BERADU KAKI 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 dikemudian 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 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Ardi Yusmanda

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 *FIGHTING* SALING BERADU KAKI 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 ini 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 yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Ph.D, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis dan penyelenggara Program Puntadewa
5. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.kom, selaku pembimbing dalam pembuatan Animasi 2D Le Duel Mortel.
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, 22 Desember 2023

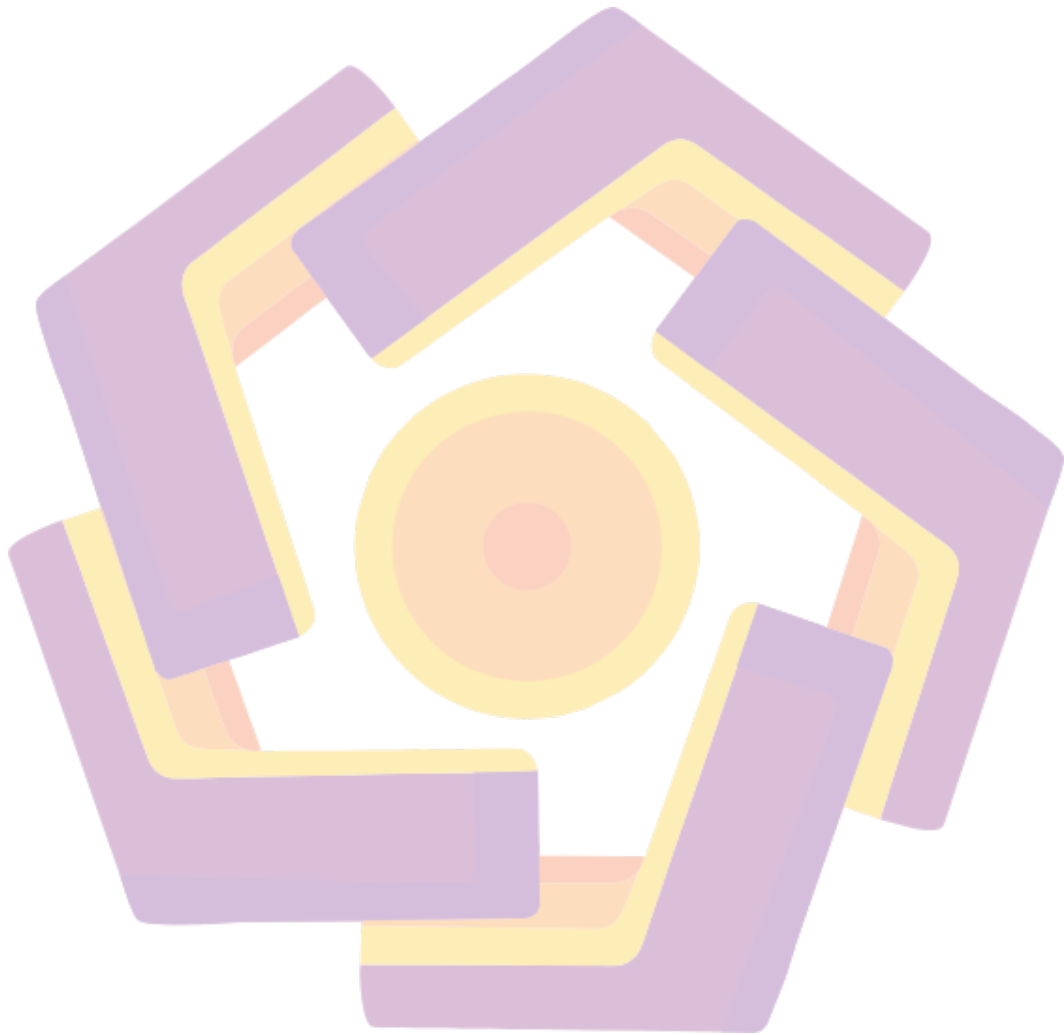


Penulis

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 LAMPIRAN.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
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 animasi 2D.....	3
2.2 Pengumpulan Data.....	4
2.3 Analisa Kebutuhan.....	4
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	5
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.4 Aspek Produksi	5
2.4.1 Aspek Kreatif.....	5
2.4.2 Aspek Teknis	6
2.5 Pra Produksi.....	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1 Produksi	9
3.1.1 Menampilkan Karakter Nata.....	9
3.1.2 Menampilkan Karakter Axel	11
3.1.3 Menampilkan Gerakan Saling Menendang	13
3.1.4 Menampilkan Bluring Effect	13
3.1.5 Menampilkan Gerakan Terlempar.....	14
3.2 Evaluasi.....	15
BAB IV PENUTUP	16
4.1 Kesimpulan	16
4.2 Saran	16

REFERENSI17
LAMPIRAN.....18



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR BAB 2

<u>Gambar 2.1</u> Konsep <i>Design</i> Karakter Axel dan Nata	8
<u>Gambar 2.2</u> <i>Storyboard Shoot</i> 1.....	8
<u>Gambar 2.3</u> <i>Storyboard Shoot</i> 2.....	8
<u>Gambar 2.4</u> <i>Storyboard Shoot</i> 3.....	8
<u>Gambar 2.5</u> <i>Storyboard Shoot</i> 4.....	8

GAMBAR BAB 3

<u>Gambar 3.1</u> Sketsa Karakter Nata.....	9
<u>Gambar 3.2</u> <i>Outline</i> Karakter Nata.....	10
<u>Gambar 3.3</u> <i>Coloring</i> pada Karakter Nata.....	10
<u>Gambar 3.4</u> <i>Shading</i> pada Karakter Nata	10
<u>Gambar 3.5</u> Sketsa Karakter Axel	11
<u>Gambar 3.6</u> <i>Outline</i> Karakter Axel.....	11
<u>Gambar 3.7</u> <i>Coloring</i> pada Karakter Axel.....	12
<u>Gambar 3.8</u> <i>Shading</i> pada Karakter Axel	12
<u>Gambar 3.9</u> <i>Frame-frame</i> perubahan <i>angle</i>	13
<u>Gambar 3.10</u> <i>Bluring effect</i> pada gerakan yang cepat.....	14
<u>Gambar 3.11</u> <i>Frame-frame</i> gerakan terlempar dan pergerakan <i>background</i> ..	14
<u>Gambar 3.12</u> Hasil Evaluasi dari 3 ahli 2D.....	15

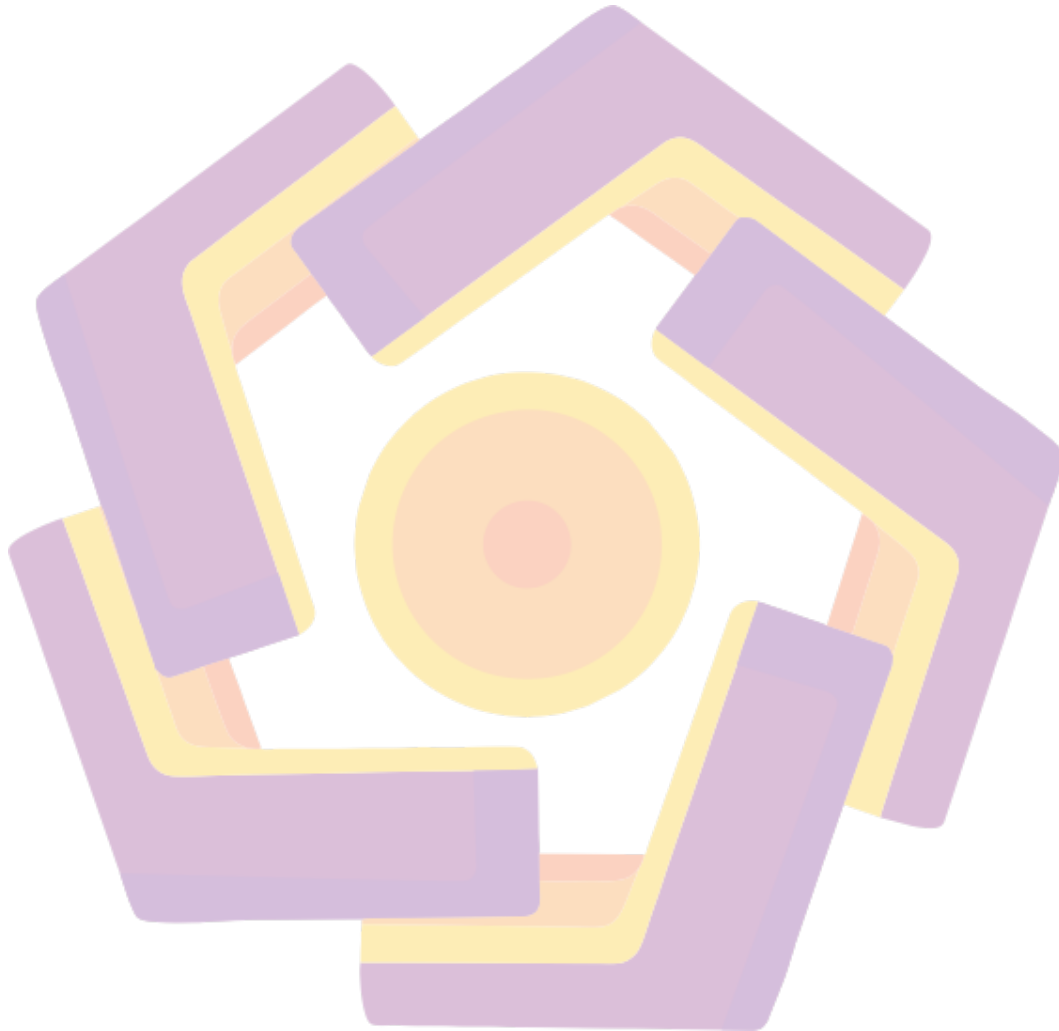
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Sketsa *frame-frame* keseluruhan 18

LAMPIRAN 2

CV dari ahli 2D Industri MSV Studio 26



INTISARI

Film animasi adalah seni menghidupkan atau memanipulasi benda mati atau gambar diam menjadi terlihat bergerak dengan dorongan artistik. Film animasi mengalami perkembangan yang pesat, mulai dari cara tradisional maupun dibantu dengan teknologi modern seperti komputer. Berbagai macam judul, tema, dan juga alur cerita yang ada di film animasi, namun semuanya memiliki satu tujuan yaitu untuk menyampaikan pesan dari sebuah film kepada penonton. Jenis film animasi pun beragam, mulai dari animasi 2D, 3D, *stopmotion* dan lainnya. Teknik yang digunakan pun bermacam-macam, salah satunya teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah teknik di mana *animator* harus menggambar setiap *framena* sehingga *animator* memerlukan keterampilan menggambar yang kuat, ini digunakan untuk membuat gerakan yang sangat realistis.

Dalam pembuatan proyek akhir pada adegan *fighting* saling beradu kaki dalam film animasi 2D yang berjudul "*Le Duel Mortel*" menggunakan teknik *frame by frame*. Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah untuk merancang dan membuat film animasi 2D yang kreatif dan inovatif, selain itu dapat menghasilkan film animasi yang menarik dengan bantuan komputer dan *Ipad* sesuai dengan sinematografi, mulai dari pengembangan ide kreatif, proses produksi sampai dengan tahap *finishing*. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah *Procreate* dan *Adobe Photoshop* yang memiliki *tools* yang mudah untuk dipahami.

Hasil dari perancangan dan pembuatan ini berbentuk potongan *scene* animasi yang memperlihatkan visual berbentuk adegan *fighting* saling beradu kaki yang akan diimplementasikan pada animasi 2D *Le Duel Mortel*.

Kata kunci : *Animasi, Animasi 2D, Frame by frame, Procreate, Adobe Photoshop*

ABSTRACT

Animated films are the art of animating/manipulating inanimate objects/still images to make them appear moving with artistic encouragement. Animated films are experiencing rapid development, starting from traditional methods and assisted by modern technology such as computers. There are various titles, themes and storylines in animated films, but they all have one goal, namely to convey the message of a film to the audience. There are various types of animated films, ranging from 2D animation, 3D, stopmotion and others. There are various techniques used, one of which is the frame by frame technique. The frame by frame technique is a technique where the animator has to draw each frame so the animator needs strong drawing skills, this is used to create very realistic movements.

In making the final project on the fighting scene kicking each other's feet in the 2D animated film entitled "Le Duel Mortel" using the frame by frame technique. The aim of making this final project is to design and make a creative and innovative 2D animated film, apart from that it can produce an interesting animated film with the help of a computer and iPad in accordance with cinematography, starting from the development of creative ideas, the production process to the finishing stage. The applications used to create 2D animation are Procreate and Adobe Photoshop which have tools that are easy to understand.

The results of this design and creation are in the form of pieces of animated scenes that show visuals in the form of fight scene kicking each other's feet that will be implemented in the 2D animation Le Duel Mortel.

Keyword : Animation, 2D Animation, Frame by frame, Procreate, Adobe Photoshop