

**ANALISIS DAN PEMBUATAN KEYFRAME ANIMASI 2D
PADA PROJECT "POP MIE" MSV STUDIO
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

MOCHAMAD ARIS SHODIQ

19.82.0674

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISIS DAN PEMBUATAN KEYFRAME ANIMASI 2D
PADA PROJECT "POP MIE" MSV STUDIO
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI NON REGULER

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

MOCHAMAD ARIS SHODIQ

19.82.0674

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

ANALISIS DAN PEMBUATAN KEYFRAME ANIMASI 2D

PADA PROJECT "POP MIE" MSV STUDIO

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

MOCHAMAD ARIS SHODIQ

19.82.0674

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Mei 2024

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
ANALISIS DAN PEMBUATAN KEYFRAME ANIMASI 2D
PADA PROJECT "POP MIE" MSV STUDIO
MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh
MOCHAMAD ARIS SHODIQ
19.82.0674

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302427

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 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 : Mochamad Aris Shodiq
NIM : 19.82.0674

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis Dan Pembuatan Keyframe Animasi 2d Pada Project "Pop Mie" Msv Studio Menggunakan Teknik Frame By Frame

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, < 20 Mei 2024 >

Yang Menyatakan,



Mochamad Aris Shodiq

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

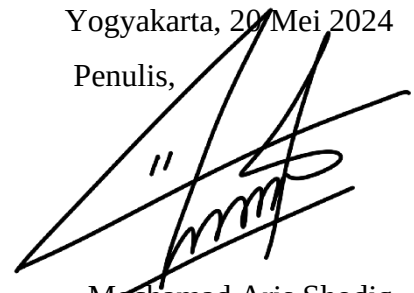
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan Laporan Akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus - tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya.
4. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
5. Keluarga Besar PT Mataram Surya Visi Sinema yang telah memberikan saya kesempatan bekerja sambil tetap belajar.
6. Tidak lupa juga dengan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dorongan saya agar cepat menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya Laporan Akhir ini

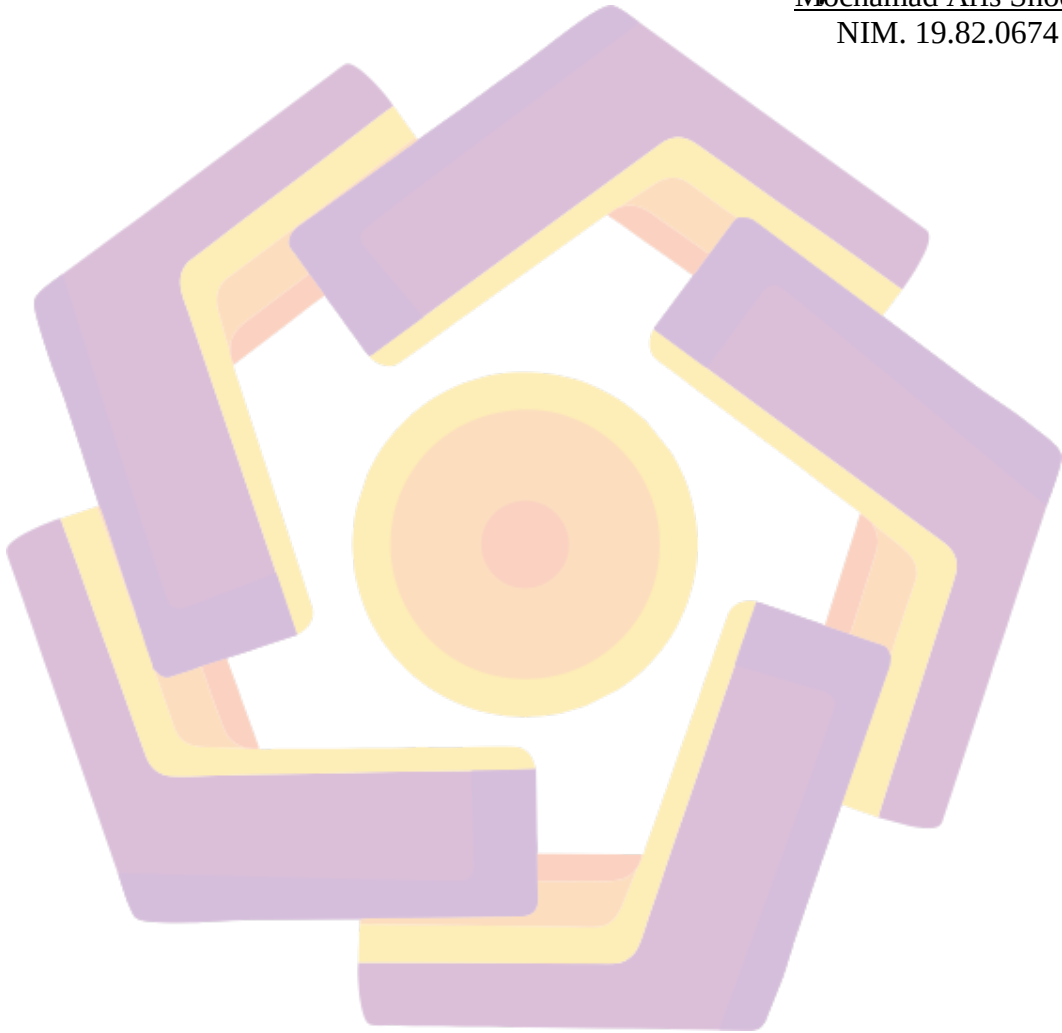
Dalam penulisan Laporan Akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena ini segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan Laporan Akhir ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mochamad Aris Shodiq', written over a double line.

Mochamad Aris Shodiq
NIM. 19.82.0674

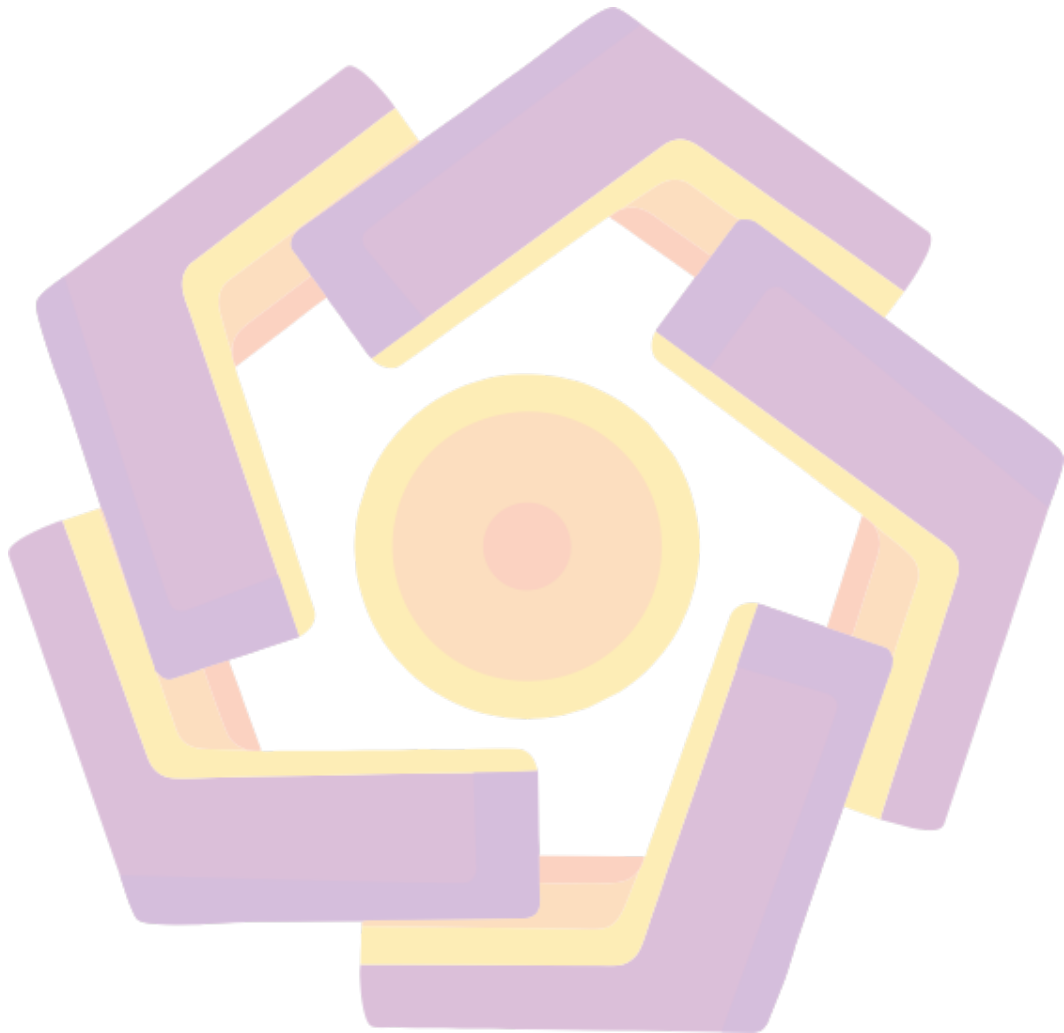


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Gambaran Umum Project	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sekilas Project.....	7
2.2 Teori Khusus Teknik.....	8

2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Pengertian Animasi 2D	8
2.2.3 Prinsip Animasi.....	9
2.3 Pengumpulan Data	15
2.3.1 Metode Wawancara.....	15
2.3.2 Metode Observasi	16
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	17
2.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	18
2.5 Aspek Kreatif dan Aspek Teknis	20
2.6 Tahap Pra Produksi	21
BAB III PEMBAHASAN	24
3.1 Proses Produksi	24
3.2 Proses Produksi Film Animasi 2D Pop Mie	25
3.2.2 Persiapan	25
3.2.3 Pembuatan <i>Keyframe</i>	28
3.2.4 Perbandingan R1 dan R2	32
3.3 Hasil Project.....	33
3.4 Perbandingan <i>Keyframe</i> dan Hasil.....	34
3.5 Evaluasi.....	35
3.5.1 Hasil Penilaian pihak MSV Studio	35
3.5.2 Uji Validasi	37
3.5.3 Evaluasi Khalayak Umum	38
3.5.4 Penilaian Skala Likert	39
BAB IV PENUTUP	43

4.1. Kesimpulan	43
4.2. Saran	43
REFERENSI	44
LAMPIRAN.....	45



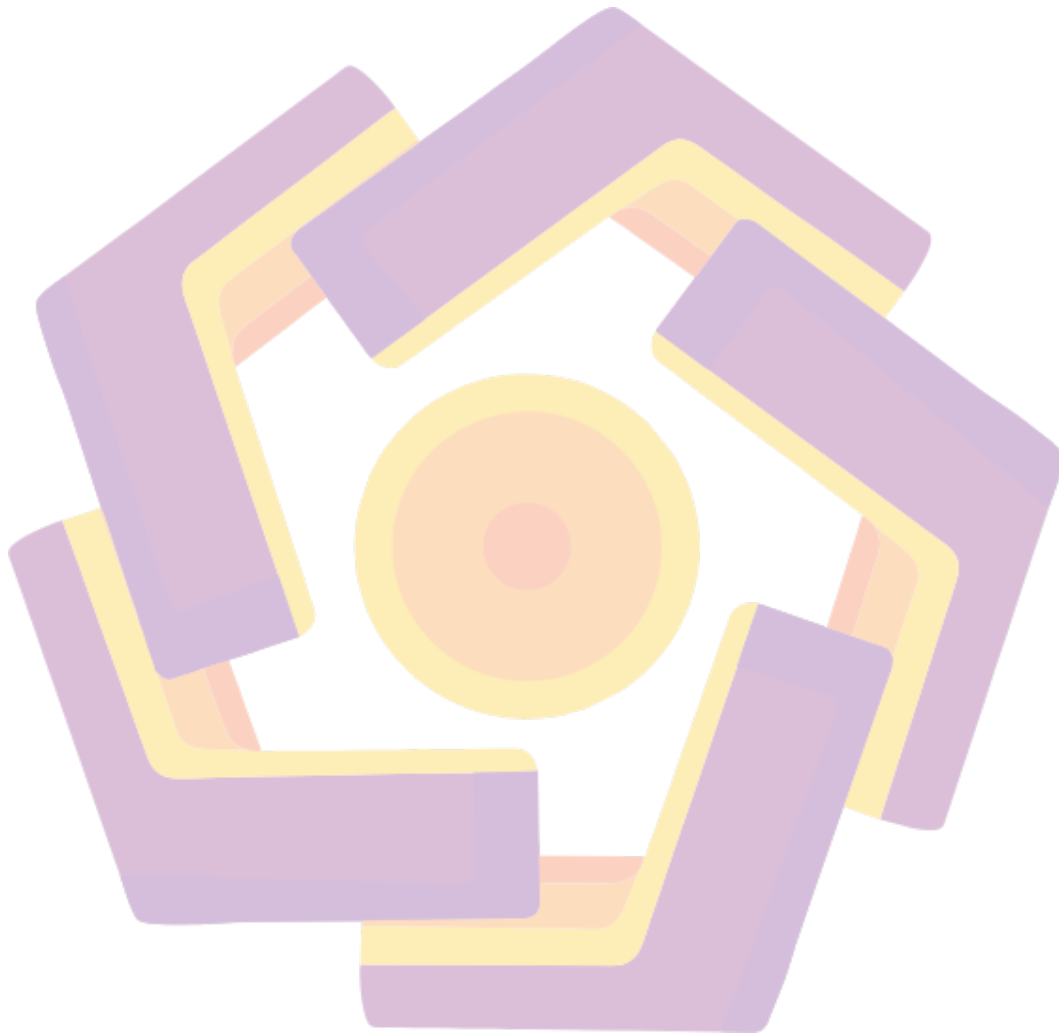
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan mengenai Jobdesk Key animator	15
Tabel 2. 2 Tabel software.....	19
Tabel 2. 3 Aspek Kreatif dan Aspek Teknis	20
Tabel 2. 4 Tabel Storyboard.....	23
Tabel 3. 1 Evaluasi Checking Key.....	35
Tabel 3. 2 Evaluasi Kinerja.....	36
Tabel 3. 3 Tabel Uji Validasi kebutuhan fungsional	37
Tabel 3. 4 Evaluasi Khalayak Umum	38
Tabel 3. 5 Evaluasi Skala Likert	39
Tabel 3. 6 Persentase Jumlah Nilai	40
Tabel 3. 7 Hasil responden khalayak umum.....	41

DAFTAR GAMBAR

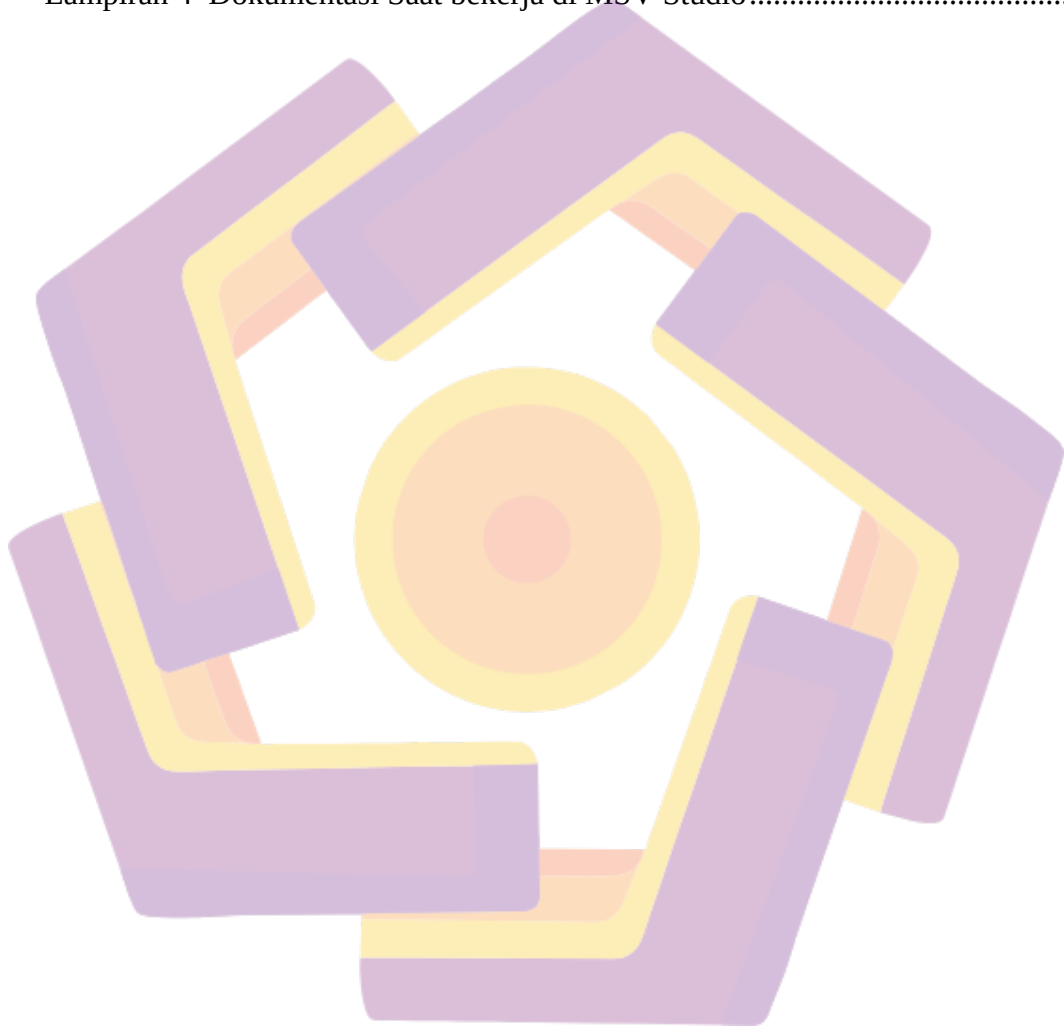
Gambar 2. 1 Squash and stretch.....	9
Gambar 2. 2 Anticipation.....	9
Gambar 2. 3 Staging	10
Gambar 2. 4 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	10
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action.....	11
Gambar 2. 6 Follow Slow in and Slow Out	11
Gambar 2. 7 Arcs	12
Gambar 2. 8 Follow Secondary Action.....	12
Gambar 2. 9 Timing.....	13
Gambar 2. 10 Exaggeration	13
Gambar 2. 11 Solid Drawing	14
Gambar 2. 12 Appeal	14
Gambar 2. 13 Youtube Manu Mercurial.....	16
Gambar 2. 14 Noble Frugal Studio – How to Animate ANYTHING	16
Gambar 2. 15 Bagan Produksi MSV Studio	18
Gambar 2. 16 Desain karakter Fani yang dibuat oleh MSV Studio.....	21
Gambar 2. 17 Naskah Iklan Pop Mie yang dibuat MSV Studio.....	22
Gambar 3. 12D Pipeline Production MSV Studio.....	24
Gambar 3. 2 Pengaturan File Baru.....	25
Gambar 3. 3 Layout	26
Gambar 3. 4 Animatic.....	26
Gambar 3. 5 layer.....	26
Gambar 3. 6 Brush Properties	26
Gambar 3. 7 Color Palette.....	27
Gambar 3. 8 Rough 1	28
Gambar 3. 9 Timing Frame.....	29
Gambar 3. 10 Rough 2	29
Gambar 3. 11 Catatan dan Coretan Revisi dari Supervisor	31
Gambar 3. 12 Keyframe yang sudah Approve.....	31

Gambar 3. 13 Perbandingan R1 dan R2.....	32
Gambar 3. 14 Judul Iklan Pop Mie	33
Gambar 3. 15 Perbandingan Keyframe dan Hasil	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir	45
Lampiran 2 Surat Keterangan Kerja	47
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	48
Lampiran 4 Dokumentasi Saat bekerja di MSV Studio.....	51



INTISARI

MSV Studio adalah studio perfilman yang berfokus pada film animasi baik animasi 2d maupun 3d, MSV Studio aktif dalam menciptakan berbagai film animasi baik dalam bentuk IP maupun Proyek Klien. Pada November 2022 MSV Studio mendapatkan project eksternal untuk membuat iklan komersial animasi dari brand "Pop Mie". dalam project ini penulis berkesempatan untuk ikut dan mendapatkan peran sebagai *Keyframe* animasi, penulis bertanggung jawab dalam membuat *Keyframe* animasi berdasarkan brief dan *layout* yang diberikan oleh MSV Studio. dalam project ini *Keyframe* menjadi kunci dalam pembuatan animasi 2d, *Keyframe* harus dapat menampilkan gerakan dan ekspresi yang diinginkan sesuai dengan arahan sutradara dalam project ini. MSV Studio memiliki standar produksinya sendiri, setiap bagian pekerjaan dikerjakan oleh divisinya masing - masing, untuk memastikan kualitas animasi yang tinggi. setelah bergabung dalam project ini penulis mulai memahami bagaimana standar operasi dalam sebuah studio animasi dalam menciptakan animasi dengan standar tinggi. pengalaman ini menjadi pondasi penulis dalam memahami industri animasi serta dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas dalam bekerja sebagai profesional 2d artist dalam industri animasi dunia.

Kata kunci: Animasi, Iklan, Animator, *Keyframe*, MSV Studio

ABSTRACT

MSV Studio is a film studio that focuses on animated films both 2d and 3d animation, MSV Studio is active in creating various animated films both in the form of IP and Client Projects. In November 2022 MSV Studio got an external project to create an animated commercial ad from the brand "Pop Mie". in this project the author had the opportunity to participate and get a role as an animated Keyframe, the author is responsible for creating animated Keyframes based on the brief and layout given by MSV Studio. in this project Keyframe is the key in making 2d animation, Keyframe must be able to display the desired movements and expressions in accordance with the director's direction in this project. MSV Studio has its own production standards, each part of the work is done by its own division, to ensure high animation quality. after joining this project, the author began to understand how standard operations in an animation studio in creating high standard animations. this experience became the author's foundation in understanding the animation industry and could improve the ability and quality in working as a professional 2d artist in the world animation industry.

Keyword: Animation, Ads, Animator, Keyframe, MSV Studio