

**PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *SCENE* FASE *COMBAT*
DI ANIMASI 2D "*MISSED*"**

NON SKRIPSI

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



Disusun oleh

GHAIB EKO PRASETYO

19.82.0785

Kepada

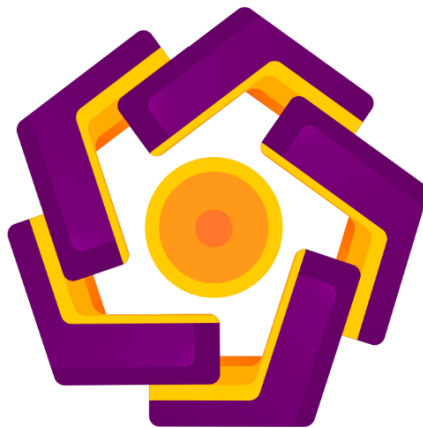
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *SCENE* FASE *COMBAT* DI
ANIMASI 2D “*MISSED*”**

NON SKRIPSI

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



Disusun oleh

GHAIB EKO PRASETYO

19.82.0785

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
NON SKRIPSI
PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *SCENE* FASE *COMBAT* DI ANIMASI
2D "*MISSED*"


yang disusun dan diajukan oleh

Ghaib Eko Prasetyo

19.82.0785

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Maret 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

NON SKRIPSI

**PEMBAHASAN *INBETWEEN* PADA *SCENE* FASE *COMBAT* DI ANIMASI
2D "*MISSED*"**

yang disusun dan diajukan oleh

Ghaib Eko Prasetyo

19.82.0785

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Maret 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Maret 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ghaib Eko Prasetyo

NIM : 19.82.0785

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut: **PEMBAHASAN INBETWEEN PADA SCENE FASE COMBAT DI ANIMASI 2D "MISSED"**

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, 10 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Ghaib Eko Prasetyo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul "Pembahasan *Inbetween* Pada Scene Face Combat Di Animasi 2D *Missed*". Sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat.
2. Kedua orang tua serta semua saudara penulis yang selalu memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dosen Pembimbing
4. Segenap civitas akademika kampus Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Rekan-rekan dalam tim magang Parama yang turut memberikan dukungan dan banyak bantuan kepada penulis.
6. Kepada Ika Sekar yang telah menemani penulis dari bangku sekolah menengah hingga selesai masa perkuliahan.

Yogyakarta, 10 Februari 2024

Ghaib Eko Prasetyo
NIM. 19.82.0785

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan ucapan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan petunjuk-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan baik jasmani maupun rohani bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Melalui Berkat-Nya penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pembahasan *Inbetween* Pada Scene Face Combat Di Animasi 2D *Missed*”, yang merupakan persyaratan wajib kelulusan S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al fatta, S. Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Keluarga peneliti yang selalu memberikan perhatian, dukungan moril dan materiil.
5. Rekan-rekan dalam tim magang Parama yang turut memberikan dukungan untuk membantu penulis.
6. Pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan yang telah membantu penulis dalam segala hal.

Yogyakarta, 10 Februari 2024

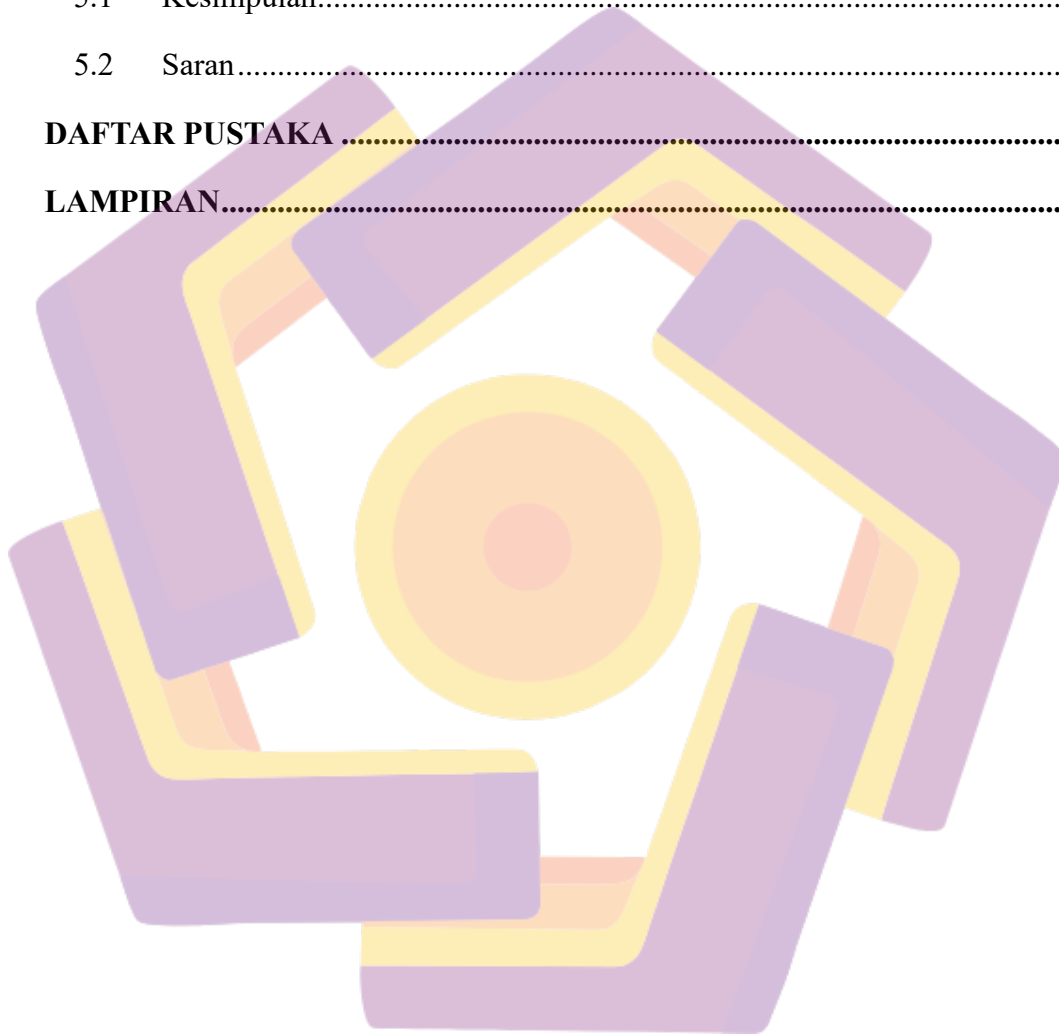
Ghaib Eko Prasetyo
NIM. 19.82.0785

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN VERSO.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Teori dari konsep produk.....	4
2.1.2 Pengertian Animasi	4
2.1.3 Teknik Animasi	4
2.1.4 Prinsip Dasar Animasi.....	6
2.2 Teori Analisis Kebutuhan	12

2.2.1	Kebutuhan Hardware.....	13
2.2.2	Kebutuhan Software.....	13
2.2.3	Kebutuhan Brainware.....	13
2.3	Teori Produksi.....	13
2.3.1	Workflow.....	13
2.4	Teori Evaluasi.....	17
2.4.1	Kuesioner.....	18
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Gambaran Umum Project.....	19
3.2	Analisa Kebutuhan.....	20
3.2.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	20
3.2.2	Analisa Kebutuhan Non fungsional.....	21
3.3	Aspek Produksi.....	22
3.3.1	Aspek Kreatif.....	22
3.3.2	Aspek Teknis.....	23
3.4	Perancangan.....	24
3.4.1	Concept Art.....	24
3.4.2	Storyboard.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Produksi.....	27
4.1.1	Management File Profile.....	27
4.1.2	Persiapan software.....	28
4.1.3	Pengerjaan Inbetweening.....	29
4.2	Pasca Produksi.....	33
4.3	Evaluasi.....	33

4.3.1	Alpha Testing	34
4.3.2	Beta testing.....	35
4.3.3	Perhitungan Skala Likert.....	36
BAB V PENUTUP.....		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN.....		42



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras	21
Tabel 3.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	22
Tabel 3.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras	21
Tabel 3.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	22
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir	34
Tabel 4.2 Kuesioner	35
Tabel 4.3 Bobot Nilai	36
Tabel 4.4 Presentase Nilai	36
Tabel 4.5 Hasil Uji Kuesioner	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh squash and Stretch.....	7
Gambar 2.2 Contoh Anticipation.....	7
Gambar 2.3 Contoh Staging.....	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight Ahead And Pose To Pose</i>	8
Gambar 2.5 Contoh Follow Through And Overlapping Action.....	9
Gambar 2.6 Contoh Slow In And Slow Out.....	9
Gambar 2.7 Contoh Arch.....	10
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action.....	10
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i>	11
Gambar 2.10 Contoh Appeal.....	11
Gambar 2.11 Contoh Exaggeration.....	12
Gambar 2.12 Contoh Solid Drawing.....	12
Gambar 2.13 Workflow Animasi.....	14
Gambar 3.1 Concept Art.....	24
Gambar 3.2 Storyboard Sc2_St10.....	24
Gambar 3.3 Storyboard Sc2_St10.....	25
Gambar 3.4 Storyboard Sc2_St13.....	25
Gambar 3.5 Storyboard Sn2_St16.....	26
Gambar 4.1 Pemilihan file.....	27
Gambar 4.2 Part Combat.....	27
Gambar 4.3 Persiapan Layer Timeline.....	28
Gambar 4.4 Brush Setting.....	28
Gambar 4.5 Onion Skin.....	29
Gambar 4.6 Sc2_St10 Sebelum Inbetweening.....	30
Gambar 4.7 Sc2_St10 Setelah Inbetweening.....	30
Gambar 4.8 Sc2_St13 Sebelum Inbetweening.....	31

Gambar 4.9 Sc2_St13 Setelah Inbetweening.....	31
Gambar 4. 10 Sc2_St16 Sebelum Inbetweening.....	32
Gambar 4.11 c2_St10 Setelah Inbetweening	33
Lampiran 1. Diagram Hasil Kuesioner Gerakan Salto Wojoalus untuk Menghindari Serangan dari Suronggeni	42
Lampiran 2. Diagram Hasil Kuesioner Gerakan Sliding Suronggeni untuk Menyerang Wojoalus	42
Lampiran 3. Diagram Hasil Kuesioner Pergerakan Loncat Suronggeni dari Jauh Kemudian Mendekat.....	42
Lampiran 4. Diagram Hasil Kuesioner Gerakan Sekunder berupa Pergerakan Pakaian dan Rambut Suronggeni	43
Lampiran 5. Diagram Hasil Kuesioner Adegan Suronggeni Melakukan Serangan Tangan Ke Arah Wojoalus.....	43
Lampiran 6. Gambar Key Animasi 1	44
Lampiran 7. Gambar Key Animasi 2	44
Lampiran 8. Gambar Key Animasi 3	44
Lampiran 9. Gambar Inbetween 1.....	45
Lampiran 10. Gambar Inbetween 2.....	45
Lampiran 11. Gambar Inbetween 3.....	45
Lampiran 12. Tabel Hasil Evaluasi Kerja	46

INTISARI

Penulis disini ingin membahas tentang proses inbetweening pada animasi 2D dengan judul “Missed”. Animasi “Missed” ini menggunakan metode frame by frame. *Frame by frame* adalah metode animasi dengan menyusun beberapa rangkaian objek secara berurutan agar menghasilkan perubahan gerak dan bentuk suatu objek yang teratur.

Inbetween adalah proses menggerakkan suatu objek dengan menentukan posisi awal sampai posisi akhir sebuah objek. Proses *inbetween* ini dilakukan setelah adanya *keyframe* animasi. *Keyframe* animasi adalah kunci pergerakan awal dan akhir sebuah *scene*, sedangkan inbetween adalah pengisi atau penghubung antara titik awal dan akhir *keyframe* animasi agar objek bergerak dengan halus dan sempurna dalam satu *scene*. Film animasi “Missed” ini membawa suasana usai peperangan, menggambarkan 3 karakter yaitu 2 pria dan 1 wanita. Terjadi kesalahpahaman antara 2 karakter pria yang menyebabkan konflik dan menimbulkan perkelahian, akhirnya mengakibatkan 1 karakter pria meninggal.

Untuk pengerjaan menggunakan software Adobe Animate. Adobe animate dipilih karena menyediakan alat atau fitur yang lengkap untuk mendukung proses pengerjaan animasi. Selain itu juga multi platform, yang artinya dapat ditampilkan ke berbagai media.

Kata kunci : Animasi, Inbetween, Keyframe.

ABSTRACT

The author here wants to discuss the inbetweening process in 2D animation with the title "Missed". This "Missed" animation uses the frame by frame method. Frame by frame is an animation method by arranging several series of objects in sequence to produce regular changes in the motion and shape of an object.

Inbetween is the process of moving an object by determining the initial position to the final position of an object. This inbetween process is carried out after the animation keyframe. Animated keyframes are the keyframes for the start and end of a scene, while inbetween are fillers or links between the start and end points of an animation keyframe so that objects move smoothly and perfectly in one scene. This animated film "Missed" brings the atmosphere after the war, depicting 3 characters, namely 2 men and 1 woman. A misunderstanding occurs between the 2 male characters which causes conflict and leads to a fight, eventually resulting in the death of 1 male character.

For work using Adobe Animate software. Adobe Animate was chosen because it provides complete tools or features to support the animation process. Apart from that, it is also multi-platform, which means it can be displayed on various media.

Keywords : *Animation, Inbetween, Keyframe.*