

**PEMBAHASAN KEY ANIMASI PADA SCENE FIGHTING DI ANIMASI
2D MISSED**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

HERU EKO PRASETYO

17.82.0168

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBAHASAN KEY ANIMASI PADA SCENE FIGHTING DI ANIMASI
2D MISSED**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

HERU EKO PRASETYO

17.82.0168

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN KEY ANIMASI PADA SCENE FIGHTING DI ANIMASI
2D MISSED**

yang disusun dan diajukan oleh

Heru Eko Prasetyo

17.82.0168

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN KEY ANIMASI PADA SCENE FIGHTING DI ANIMASI
2D MISSED**

yang disusun dan diajukan oleh

Heru Eko Prasetyo

17.82.0168

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 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 : Heru Eko Prasetyo
NIM : 17.82.0168

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN KEY ANIMASI PADA SCENE FIGHTING 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 Tim 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 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Heru Eko Prasetyo

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya, penulis diberi kekuatan dan Kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda besar kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul Pembahasan Key Animasi Pada Scene Fighting Di Animasi 2D “MISSED”. diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis dan memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom selaku pembimbing proyek Animasi 2D Missed yang diselenggarakan oleh CV Parama Creative dan Prodi TI.
5. Semua keluarga besar penulis. Khususnya kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu, dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua teman penulis yang turut memberikan dukungan moral dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis.

Yogyakarta, 14 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

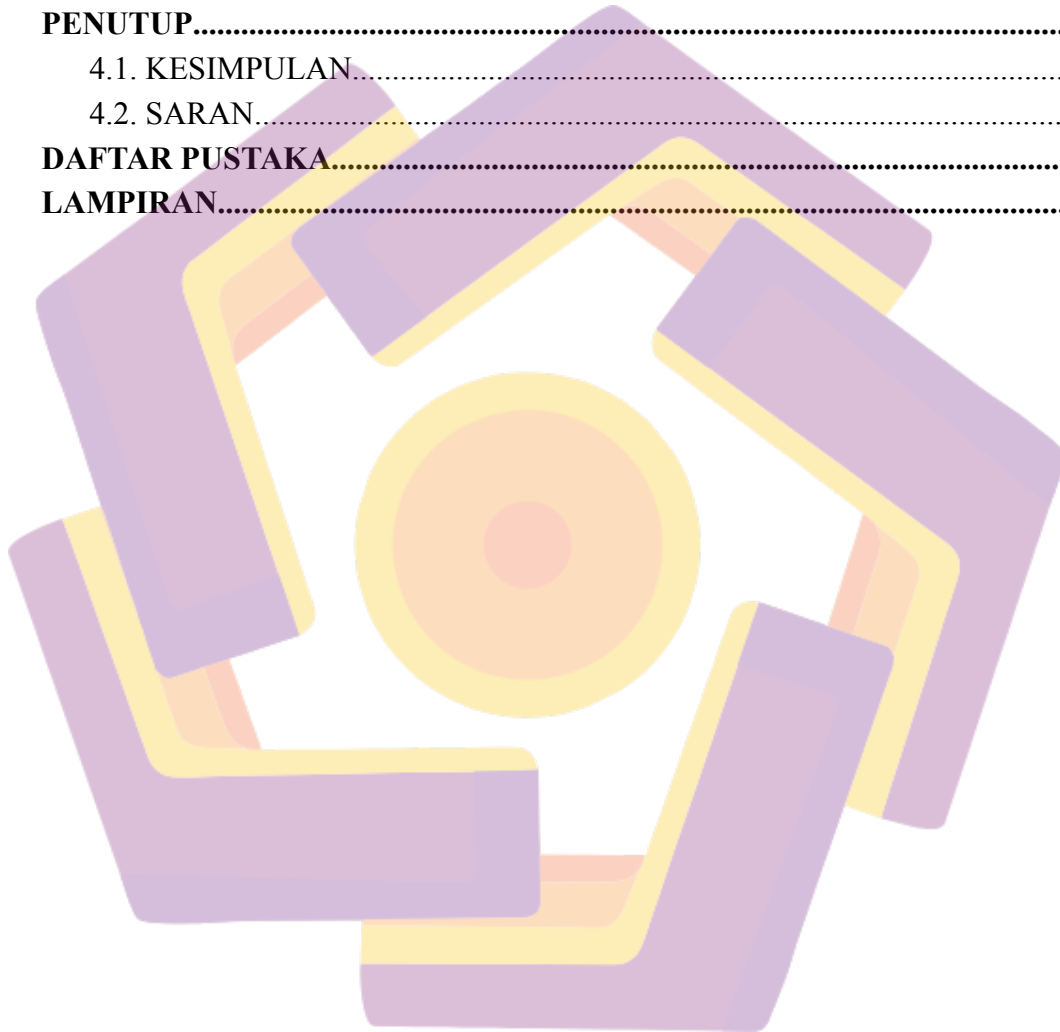
| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| INTISARI | x |
| ABSTRACT | xi |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.2. RUMUSAN MASALAH..... | 2 |
| 1.3. BATASAN MASALAH..... | 2 |
| 1.4. TUJUAN PENELITIAN..... | 2 |
| BAB II | |
| TEORI DAN PERANCANGAN | 3 |
| 2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS..... | 3 |
| 2.1.1. Animasi..... | 3 |
| 2.1.2. Teknik Frame by Frame..... | 3 |
| 2.1.3. Teknik Key Animasi..... | 3 |
| 2.1.4. Prinsip Dasar Animasi..... | 4 |
| Gambar 2. 1 Squash and Stretch..... | 4 |
| Gambar 2. 2 Anticipation..... | 4 |
| Gambar 2. 3 Staging..... | 5 |
| Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to Pose..... | 5 |
| Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action..... | 6 |
| Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out..... | 6 |
| Gambar 2. 7 Arcs..... | 7 |
| Gambar 2. 8 Secondary Action..... | 8 |
| Gambar 2. 9 Timing..... | 8 |
| Gambar 2. 10 Exaggeration..... | 9 |
| Gambar 2. 11 Solid Drawing..... | 10 |
| Gambar 2. 12 Appeal..... | 11 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN..... | 11 |
| 2.2.1. BRIEF PRODUKSI..... | 12 |
| 2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL..... | 12 |
| 2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL..... | 12 |
| Tabel 2. 1 Kebutuhan Hardware..... | 12 |
| Tabel 2. 2 Kebutuhan Software..... | 14 |
| 2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI..... | 14 |
| 2.3.1. ASPEK KREATIF..... | 14 |
| 2.3.2. ASPEK TEKNIS..... | 15 |
| 2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI..... | 15 |
| 2.4.1. NASKAH DAN STORYBOARD..... | 15 |
| Gambar 2. 13 Ringkasan Cerita..... | 16 |
| Gambar 2. 14 Storyboard SC2_ST10..... | 16 |
| Gambar 2. 15 Storyboard SC2_ST13..... | 17 |
| Gambar 2. 16 Storyboard SC2_ST16..... | 17 |
| 2.4.2. DESAIN..... | 17 |
| Gambar 2. 17 Concept Art..... | 17 |
| BAB III | |
| PEMBAHASAN..... | 18 |
| 3.1. PRODUKSI..... | 18 |
| 3.1.1. Pembuatan Scene Karakter Mendarat..... | 18 |
| Gambar 3. 1 rough sketch karakter mendarat..... | 19 |
| Gambar 3. 2 clean up karakter mendarat dengan timechart..... | 19 |
| 3.1.2. Pembuatan Shot Perputaran Karakter Di Udara..... | 19 |
| Gambar 3. 3 frame 1 tampak samping..... | 20 |
| Gambar 3. 4 frame 7 tampak belakang..... | 21 |
| Gambar 3. 5 frame 11 tampak belakang..... | 21 |
| Gambar 3. 6 frame 16 tampak samping..... | 22 |
| Gambar 3. 7 frame 20 tampak depan..... | 22 |
| 3.1.3. Pembuatan Gerakan Sekunder Karakter..... | 22 |
| Gambar 3. 8 gerakan sekunder pakaian dan rambut pada scene SC2_ST10..... | 23 |
| Gambar 3. 9 gerakan sekunder pakaian pada scene SC2_ST13..... | 23 |
| 3.1.4. Pembuatan Shot Karakter Menghindari Tendangan..... | 23 |
| Gambar 3. 10 persiapan anticipation frame 1 pada gerakan menghindar dan menendang..... | 24 |
| Gambar 3. 11 Overlapping action keyframe 7 dan keyframe 11..... | 25 |
| 3.1.5. Pembuatan Shot Pukulan Cepat Karakter..... | 25 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 12 onion skin bentuk kepalan tangan terbentuk pada keyframe 13..... | 26 |
| Gambar 3. 13 onion skin keyframe 13 sampai keyframe 22..... | 27 |
| 3.2. EVALUASI..... | 27 |
| Gambar 3. 13 Hasil Evaluasi..... | 27 |
| Tabel 3. 1 Tabel Persentase Nilai..... | 27 |

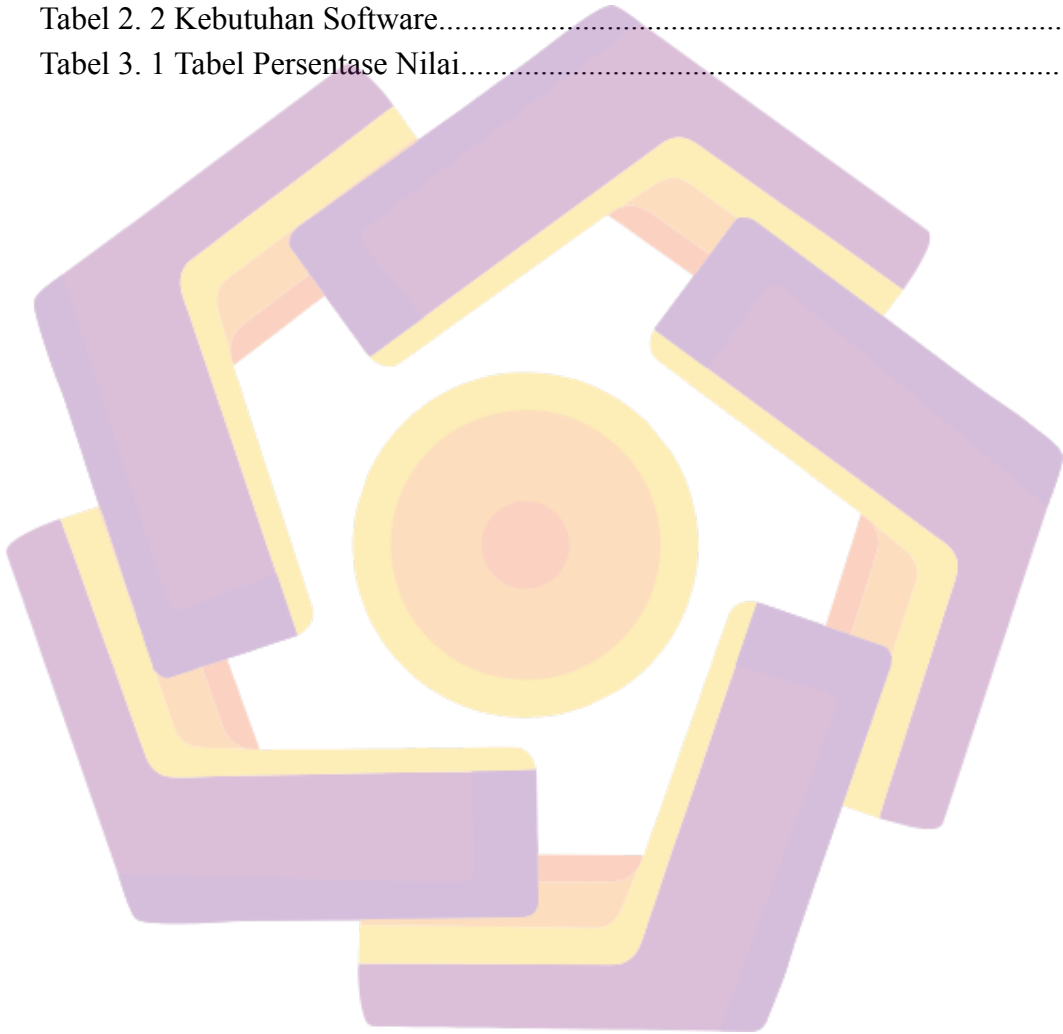
BAB IV

| | |
|----------------------------|-----------|
| PENUTUP..... | 28 |
| 4.1. KESIMPULAN..... | 28 |
| 4.2. SARAN..... | 28 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 29 |
| LAMPIRAN..... | 30 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Kebutuhan Hardware..... | 12 |
| Tabel 2. 2 Kebutuhan Software..... | 14 |
| Tabel 3. 1 Tabel Persentase Nilai..... | 27 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Squash and Stretch..... | 4 |
| Gambar 2. 2 Anticipation..... | 4 |
| Gambar 2. 3 Staging..... | 5 |
| Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to Pose..... | 5 |
| Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action..... | 6 |
| Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out..... | 6 |
| Gambar 2. 7 Arcs..... | 7 |
| Gambar 2. 8 Secondary Action..... | 8 |
| Gambar 2. 9 Timing..... | 8 |
| Gambar 2. 10 Exaggeration..... | 9 |
| Gambar 2. 11 Solid Drawing..... | 10 |
| Gambar 2. 12 Appeal..... | 11 |
| Gambar 2. 13 Ringkasan Cerita..... | 16 |
| Gambar 2. 14 Storyboard SC2_ST10..... | 16 |
| Gambar 2. 15 Storyboard SC2_ST13..... | 17 |
| Gambar 2. 16 Storyboard SC2_ST16..... | 17 |
| Gambar 2. 17 Concept Art..... | 17 |
| Gambar 3. 1 rough sketch karakter mendarat..... | 19 |
| Gambar 3. 2 clean up karakter mendarat dengan timechart..... | 19 |
| Gambar 3. 3 frame 1 tampak samping..... | 20 |
| Gambar 3. 4 frame 7 tampak belakang..... | 21 |
| Gambar 3. 5 frame 11 tampak belakang..... | 21 |
| Gambar 3. 6 frame 16 tampak samping..... | 22 |
| Gambar 3. 7 frame 20 tampak depan..... | 22 |
| Gambar 3. 8 gerakan sekunder pakaian dan rambut pada scene SC2_ST10..... | 23 |
| Gambar 3. 9 gerakan sekunder pakaian pada scene SC2_ST13..... | 23 |
| Gambar 3. 10 persiapan anticipation frame 1 pada gerakan menghindar dan menendang..... | 24 |
| Gambar 3. 11 Overlapping action keyframe 7 dan keyframe 11..... | 25 |
| Gambar 3. 12 onion skin bentuk kepalan tangan terbentuk pada keyframe 13..... | 26 |
| Gambar 3. 13 onion skin keyframe 13 sampai keyframe 22..... | 27 |
| Gambar 3. 13 Hasil Evaluasi..... | 27 |

INTISARI

Dalam animasi 2D terdapat beberapa teknik, salah satunya *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan rangkaian dari beberapa gambar yang disusun menjadi sebuah gerakan. Pada teknik *frame by frame* juga terdapat metode pengerjaan berupa *keyframe* animasi. *Keyframe* animasi atau *Key* animasi sangat penting untuk memberitahukan kapan sebuah tindakan atau gerakan tertentu akan terjadi dan berakhir. *Key* animasi dapat memanipulasi suatu gerakan supaya terlihat lebih dramatis dalam suatu adegan. Pada *Key* animasi bisa menentukan seberapa cepat atau lambatnya suatu karakter bergerak, terlebih lagi dalam sebuah pertarungan yang banyak memainkan pemilihan waktu. Seperti pada pembuatan film animasi 2D “*Missed*” yang lebih cocok menggunakan metode *Key* animasi karena banyaknya adegan pertarungan *hand to hand*. Film animasi 2D “*Missed*” bercerita tentang 3 karakter yang bertahan hidup setelah perang, dan sempat terjadi konflik diantara 2 karakter karena sebuah kesalahpahaman yang dialami oleh 1 karakter yang sedang terluka parah. Pengerjaan *Key* animasi tersebut menggunakan *software Adobe Animate 2023*. *Adobe Animate* sendiri sangat mendukung untuk pembuatan animasi berdurasi panjang maupun pendek karena sudah dilengkapi berbagai *tools* yang akan memudahkan pembuatan animasi secara menyeluruh. Khususnya untuk *Key* animasi yang harus mengatur sebuah tanda gerakan kunci dari awal sampai akhir yang akan membuat satu adegan animasi.

Kata kunci: *Key, Animasi, 2D, Missed, Frame by frame*

ABSTRACT

In 2D animation there are several techniques, one of which is frame by frame. The frame by frame technique is a series of several images arranged into a movement. In the frame by frame technique there is also a working method in the form of Keyframe animation. Keyframe animation or Key animation that contains information that determines the initial and final movements. Key animation is very important to tell when a certain action or movement will occur and end. Key animation can manipulate a movement to make it look more dramatic in a scene. The animation Key can determine how fast or slow a character moves, especially in a battle that plays a lot of timing. As in making the 2D animation film "Missed" which is more suitable using the Key Animation method because of the many hand to hand fight scenes. The 2D animation film "Missed" tells the story of 3 characters who survived after the war, and there was a conflict between the 2 characters because of a misunderstanding experienced by 1 character who was seriously injured. Key animation work using Adobe Animate 2023 software. Adobe Animate itself is very supportive for making long and short duration animations because it is equipped with various tools that will make it easier to make animations as a whole. Especially for Key animation, you have to set a key movement sign from start to finish that will create an animated scene.

Keyword: *Key, Animation, 2D, Missed, Frame by frame*