

**PEMBAHASAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* ADEGAN
“*FIGHT*” BAGIAN01 PADA *MOVIE* INAGURASI GKM TI 2024**

SKRIPSI

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



disusun oleh
BRIGITTA SANDY JOLANDITA
18.60.0048

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PEMBAHASAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* ADEGAN
“*FIGHT*” BAGIAN01 PADA *MOVIE* INAGURASI GKM TI 2024**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BRIGITTA SANDY JOLANDITA

18.60.0048

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* ADEGAN
“*FIGHT*” BAGIAN01 PADA *MOVIE* INAGURASI GKM TI 2024**

yang disusun dan diajukan oleh

Brigitta Sandy Jolandita

18.60.0048

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* ADEGAN
“*FIGHT*” BAGIAN01 PADA *MOVIE* INAGURASI GKM TI 2024

yang disusun dan diajukan oleh

Brigitta Sandy Jolandita

18.60.0048

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom
NIK. 190302390

Dhimas Adi Satria, M. Kom
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 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 : Brigitta Sandy Jolandita

NIM : 18.60.0048

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

PEMBAHASAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* ADEGAN “*FIGHT*” BAGIAN 01 PADA *MOVIE* INAGURASI GKM TI 2024

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, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Brigitta Sandy Jolandita

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan perlindungan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembahasan Animasi *Frame by Frame* Adegan “*Fight*” Bagian 01 Pada Movie Inagurasi GKM TI 2024.

Dalam laporan tugas akhir ini, peneliti mengolah data-data yang diperoleh selama proses penelitian yang dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, peneliti menyadari bahwa laporan ini belum sempurna dan masih ada kekurangan dalam mengolah data.

Proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil. Maka dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan sepenuhnya.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM 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, memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film animasi pendek Inagurasi GKM TI 2024.
6. Serta semua teman yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan

semangat sehingga penulis dapat dengan lancar mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga dengan dibuatnya Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar kedepannya dapat diperoleh hasil karya yang maksimal atau bahkan lebih baik dari karya ini.

Yogyakarta, 1 Juli 2024

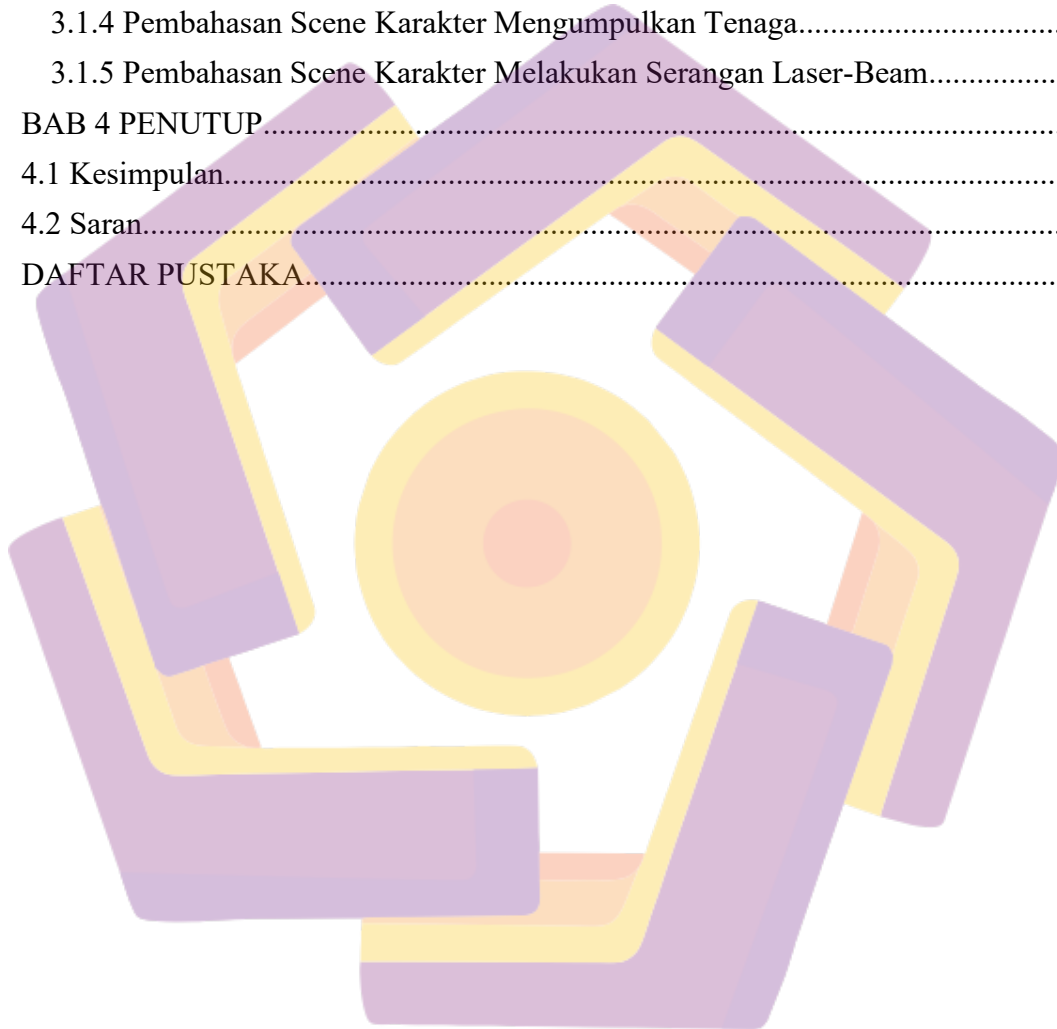
Penulis



DAFTAR ISI

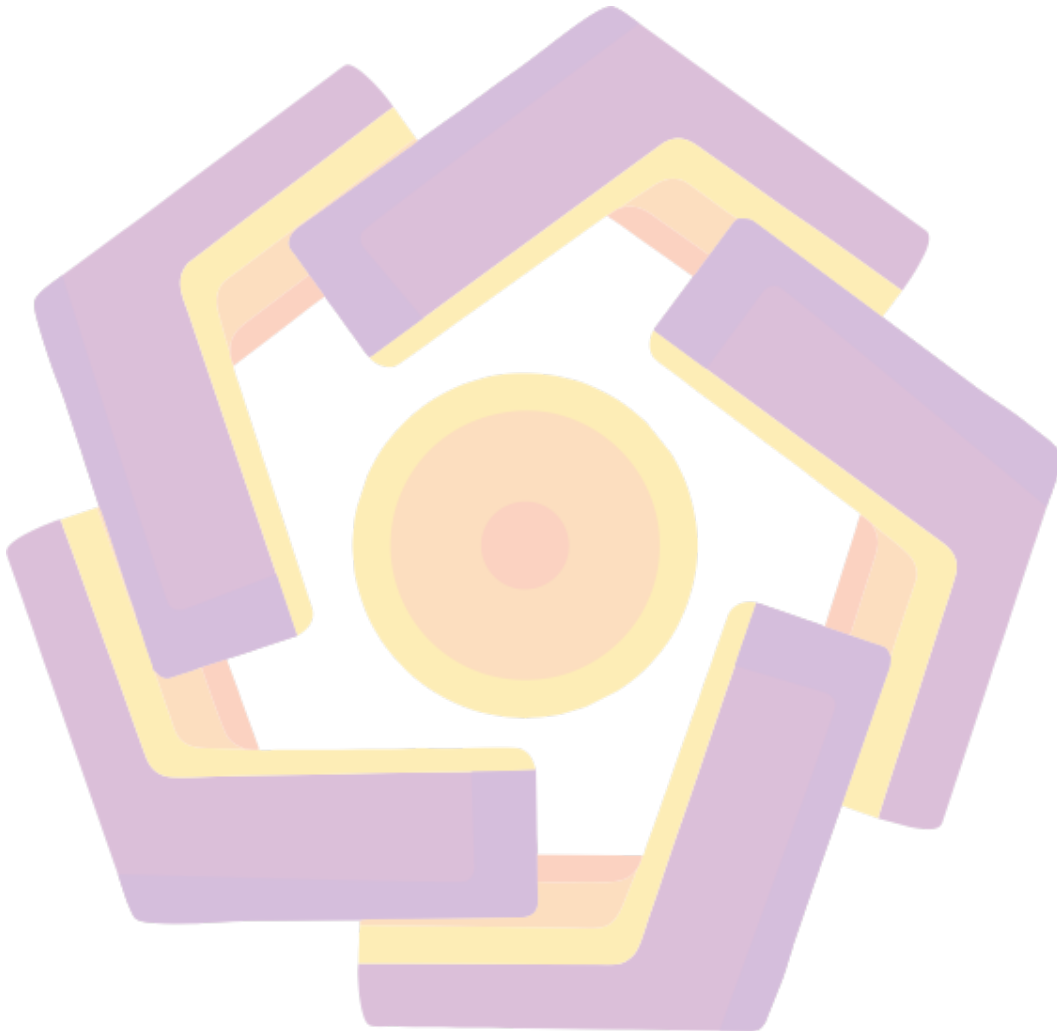
SKRIPSI.....	i
SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB 2.....	3
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.....	4
2.1.3 Prinsip Dasar Animasi.....	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	12
2.2.1 Brief Produksi.....	12
2.2.2 Teori Kebutuhan Fungsional.....	12
2.2.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	13
1. Kebutuhan Hardware.....	13
2. Kebutuhan Software.....	13
3. Kebutuhan Brainware.....	14
2.3 Analisis Aspek Produksi.....	14
2.3.1 Aspek Kreatif.....	14
2.3.2 Aspek Teknis.....	15
2.4 Tahap Pra Produksi.....	15
2.4.1 Naskah dan Referensi.....	15

2.4.2 Desain.....	16
BAB 3.....	17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1 Produksi.....	17
3.1.1 Pembahasan Scene Karakter Melayang di Udara.....	17
3.1.2 Pembahasan Scene Karakter Melayangkan Pukulan.....	18
3.1.3 Pembahasan Scene Karakter Melakukan Serangan di Udara.....	19
3.1.4 Pembahasan Scene Karakter Mengumpulkan Tenaga.....	21
3.1.5 Pembahasan Scene Karakter Melakukan Serangan Laser-Beam.....	22
BAB 4 PENUTUP.....	24
4.1 Kesimpulan.....	24
4.2 Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Kebutuhan Hardware</i>	13
Tabel 2. 2 <i>Kebutuhan Software</i>	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Pose to Pose and In Between</i>	4
Gambar 2. 2 <i>Timing</i>	5
Gambar 2. 3 <i>Secondary Action</i>	6
Gambar 2. 4 <i>Ease in and Out</i>	6
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	8
Gambar 2. 8 <i>exaggeration</i>	8
Gambar 2. 9 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2. 10 <i>Stagging</i>	10
Gambar 2. 11 <i>Appeal</i>	10
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2. 13 <i>Concept Art</i>	16
Gambar 3. 1 <i>sketch karakter melayang</i>	17
Gambar 3. 2 <i>referensi: Dragon Ball Super: Broly Timestamp 01:04:58 - 01:05:01</i>	18
Gambar 3. 3 <i>sketch karakter melayangkan pukulan</i>	19
Gambar 3. 4 <i>referensi: Dragon Ball Super: Broly Timestamp 01:05:24 - 01:05:26</i>	19
Gambar 3. 5 <i>sketch karakter melakukan serangan di udara</i>	20
Gambar 3. 6 <i>referensi: Dragon Ball Super: Broly Timestamp 01:23:09 - 01:23:12</i>	20
Gambar 3. 7 <i>sketch Toranku sedang mengumpulkan tenaga</i>	21
Gambar 3. 8 <i>referensi: Dragon Ball Super Timestamp 00:17:31 - 00:17:4</i>	22
Gambar 3. 9 <i>sketch Toranku melakukan serangan laser-beam ke Android no. 8</i>	23
Gambar 3. 10 <i>referensi: Dragon Ball Super Timestamp 00:02:46 - 00:02:53</i>	23

INTISARI

Berbagai model animasi dua dimensi saat ini ditawarkan dengan berbagai maksud dan tujuan. Terdapat berbagai jenis metode pembuatan animasi seperti sel *cut-out*, *silhouette*, *collage*, *puppet*, *classic*, *stop-motion*, *frame by frame*, dan *expression*. Salah satu metode pembuatan animasi dua dimensi yang sering digunakan baik dulu maupun saat ini adalah dengan metode *frame by frame*.

Proses pengerjaan animasi dibagi menjadi tiga tahap yaitu Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi. Saat Praproduksi rancangan awal seperti Storyboard, Desain Karakter, dan Layout dibuat sebagai blueprints animasi. Bagian ini sangat penting karena akan menentukan hasil akhir dari animasi, menentukan bagaimana tiap adegan akan terlihat dan juga pergerakan kamera adalah salah satu contoh pentingnya tahap ini. Untuk menentukan durasi, animatic juga dibuat di Praproduksi, yang juga berfungsi untuk melihat apakah jalan animasi per-adegan sudah bisa dimengerti atau belum. Dilanjutkan dengan Produksi dimana sebagian besar waktu pengerjaan animasi dikerjakan. Tahap ini dimana proses penganimasian, membuat background, dan pewarnaan dilakukan. Penganimasian dibuat dengan teknik *frame by frame* yaitu membuat sebuah gambar kemudian membuat gambar yang identik lagi dan seterusnya untuk membuat ilusi gerakan. *Frame by frame* dipilih untuk mendapat visual yang dicari dan kefamiliaritas teknik ini. Pembuatan background didasarkan dengan storyboard dari Praproduksi, dan pewarnaan dipilih dengan mengkontraskan warna dingin.

Kata kunci: animasi, animasi dua dimensi, *frame by frame*

ABSTRACT

Various of two-dimensional animation models are currently offered with various intentions and purposes. There are various types of animation creation methods such as cut-out cells, silhouettes, collages, puppets, classics, stop-motion, frame by frame, and expressions. One of the two-dimensional animation creation methods that is often used both in the then and now is the frame by frame.

The animation process is divided into three stages, namely Pre-production, Production, and Post-production. During Pre-production, initial designs such as Storyboards, Character Designs, and Layouts are made as animation blueprints. This part is very important because it will determine the final result of the animation, determining how each scene will look and also camera movement is one example of the importance of this stage. To determine the duration, animatic is also made in Pre-production, which also functions to see whether the animation path per scene can be understood or not. Continued with Production where most of the animation work time is done. This stage is where the animation process, creating backgrounds, and colouring are carried out. Animation is made using the frame by frame technique, namely making an image then making an identical image again and so on to create the illusion of movement. Frame by frame is chosen to get the desired visuals and the familiarity of this technique. The background creation was based on the storyboard from Pre-production, and the colouring was chosen by contrasting cool colour.

Keywords: *animation, two-dimensional animation, frame by frame*