

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE  
CHIEF VS VICE PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D  
"PUNGGAWA"**

**SKRIPSI NON REGULER**

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



disusun oleh

**DAMA KOMARA AJI PATAKAGAMA**

**20.60.0091**

Kepada

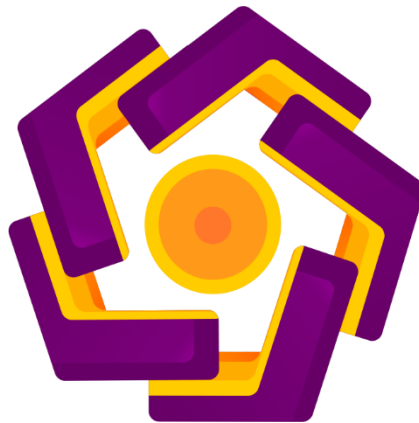
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE  
CHIEF VS VICE PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D  
"PUNGGAWA"**

**SKRIPSI NON REGULER**

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



disusun oleh

**DAMA KOMARA AJI PATAKAGAMA  
20.60.0091**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CHIEF VS VICE  
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**


yang disusun dan diajukan oleh

**DAMA KOMARA AJI PATAKAGAMA**

**20.60.0091**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Juni 2024

**Dosen Pembimbing,**



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

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CHIEF VS VICE  
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

**DAMA KOMARA AJI PATAKAGAMA**

**20.60.0091**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adhi Satria, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Harvoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

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 : Dama Komara Aji Patakagama  
NIM : 20.60.0091

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CHIEF VS VICE PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D “PUNGGAWA”

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Dama Komara Aji Patakagama

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, saya merasa bahagia telah menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CHIEF VS VICE PADA PROYEK FILM ANIMASI 2D ‘PUNGGAWA’” dengan sukses dan sesuai harapan. Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Dengan senang hati saya menyampaikan skripsi ini pada:

1. Untuk Aam Amalia selaku ibu dari penulis yang terus memberikan dukungan moral dan doa dengan tiada henti.
2. Untuk Cepi Safruddin Abdul Jabar selaku ayah dari penulis yang terus memberikan bimbingan dalam pengerjaan skripsi.
3. Untuk seluruh teman penulis yang telah memberikan dukungan dengan segala bentuk.
4. Untuk seluruh teman-teman dari Team Pandawa yang telah bekerja sama dalam pengerjaan project dan membantu proses pengerjaan skripsi.
5. Untuk Haryoko, S.Kom, M, Cs selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama ini, saya ucapkan terima kasih.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi masyarakat luas. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala dukungan, bimbingan, motivasi, dan kasih sayang yang telah diberikan.

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CHIEF VS VICE PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D PUNGGAWA" dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan doa, bimbingan, dan nasehat.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan, dalam proses pengerjaan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan civitas Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada kami selama menempuh studi.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

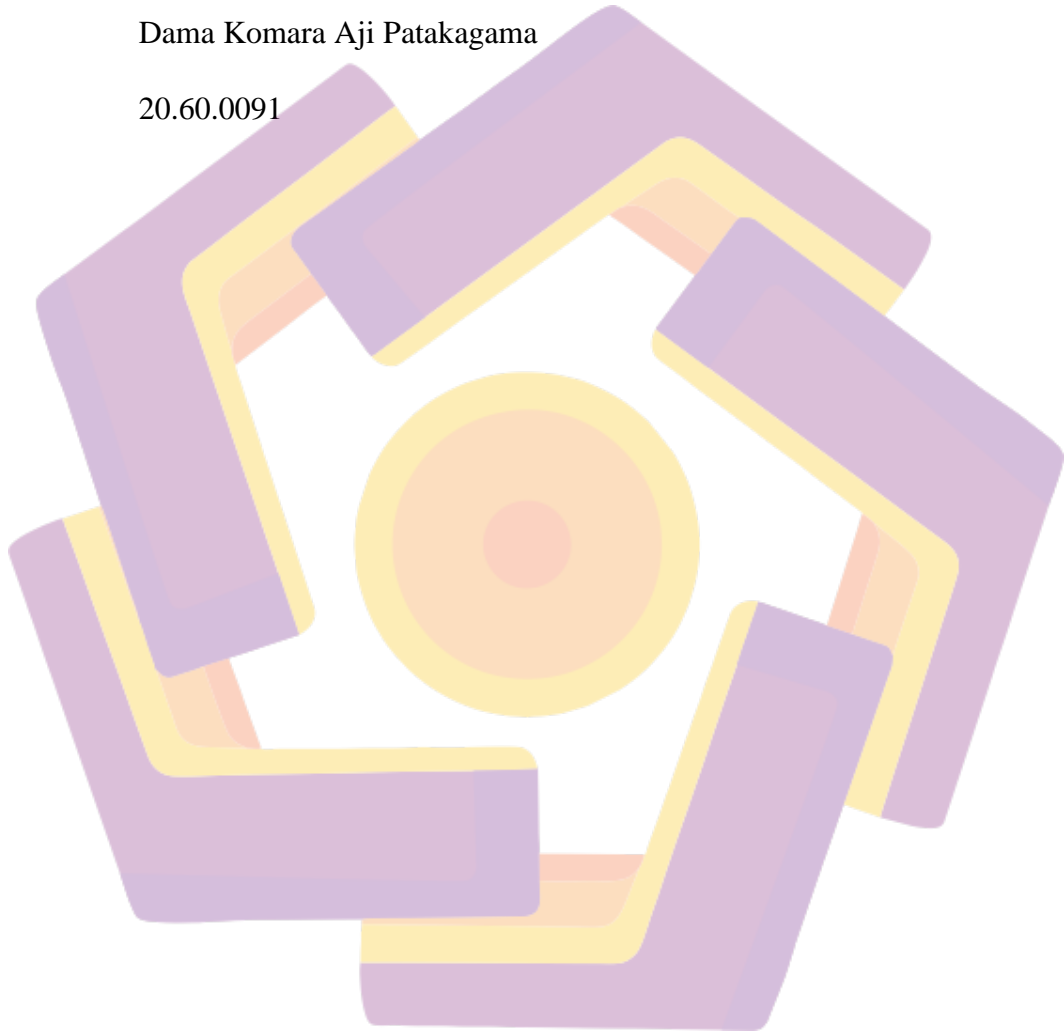
Penulis mengakui bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang telah terjadi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan mendorong penelitian-penelitian di masa mendatang.

Yogyakarta, 2 Juli 2024



Dama Komara Aji Patakagama

20.60.0091





## DAFTAR ISI

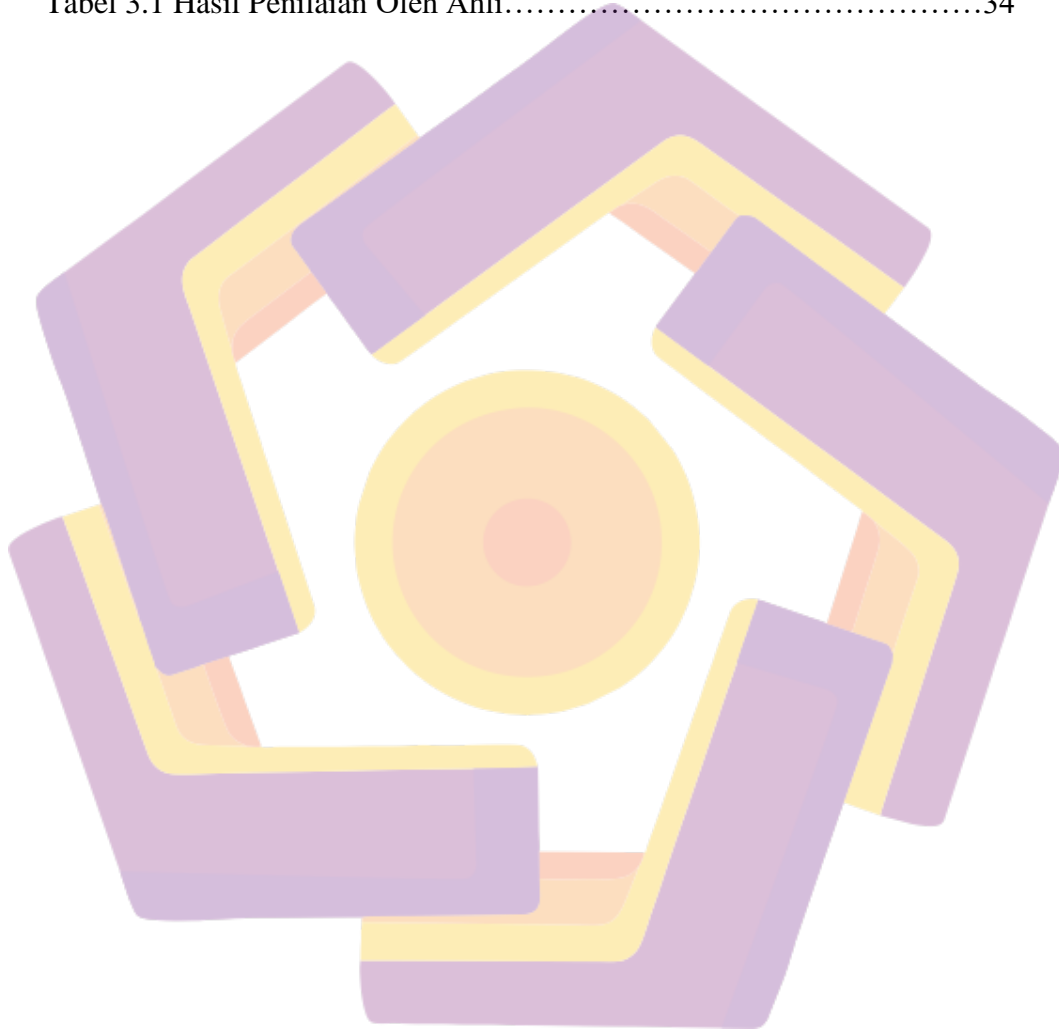
|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| 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 .....                 | 1    |
| 1.3 Batasan Masalah.....                  | 2    |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                | 2    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 3    |
| 2.1 TEORI TENTANG TEKNIK .....            | 3    |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.1.1. Animasi .....                                   | 3         |
| 2.1.2. Pengertian Frame By Frame .....                 | 3         |
| 2.1.3. Prinsip Animasi 2D .....                        | 3         |
| 2.4. ANALISIS KEBUTUHAN .....                          | 12        |
| 2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....                             | 12        |
| 2.2.1.1. Observasi.....                                | 12        |
| 2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....                 | 13        |
| 2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....                   | 13        |
| 2.4. ANALISIS ASPEK PRODUKSI .....                     | 16        |
| 2.3.1. ASPEK KREATIF .....                             | 16        |
| 2.3.2. ASPEK TEKNIS .....                              | 16        |
| 2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI .....                        | 17        |
| 2.4.1. IDE DAN KONSEP .....                            | 17        |
| 2.4.2. STORYBOARD.....                                 | 18        |
| 2.4.3. DESAIN .....                                    | 18        |
| <b>BAB III .....</b>                                   | <b>21</b> |
| 3.1. PRODUKSI .....                                    | 21        |
| 3.1.1. Adegan Ketika Chief Berlari.....                | 21        |
| 3.1.2. Adegan Karakter Chief Memukul dan Karakter Vice |           |

|  |    |
|--|----|
| 3.1.3. Adegan Memukul Karakter Chief dan Menangkis Karakter Vice | 26 |
| 3.1.4. Adegan Karakter Vice Menghindar dan Menyerang .....       | 27 |
| 3.1.5. Adegan Memukul Karakter Vice .....                        | 29 |
| 3.1.6. PASCA PRODUKSI.....                                       | 30 |
| 3.2. EVALUASI .....  | 35 |
| 3.2.2. Skala Likert .....  | 35 |
| 3.2.2. Perhitungan Skala Likert.....                             | 36 |
| BAB IV .....   | 37 |
| 4.1. KESIMPULAN .....  | 37 |
| 4.2. SARAN.....  | 37 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 38 |
| LAMPIRAN.....  | 39 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras..... | 12 |
| Tabel 2. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 12 |
| Tabel 2. 3 Tabel Tenaga Kerja.....              | 13 |
| Tabel 3.1 Hasil Penilaian Oleh Ahli.....        | 34 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Timing.....                                       | 3  |
| Gambar 2. 2 Ease In and Ease Out.....                         | 4  |
| Gambar 2. 3 Arcs.....   | 5  |
| Gambar 2. 4 Follow Through and Overlapping Action.....        | 5  |
| Gambar 2. 5 Secondary Action.....                             | 6  |
| Gambar 2. 6 Squash and Strech.....                            | 7  |
| Gambar 2. 7 Exaggeration.....                                 | 8  |
| Gambar 2. 8 Straight Ahead And Pose to Pose.....              | 8  |
| Gambar 2. 9 Anticipation.....                                 | 9  |
| Gambar 2. 10 Staging.....                                     | 10 |
| Gambar 2. 11 Solid Drawing.....                               | 10 |
| Gambar 2. 12 Appeal.....                                      | 11 |
| Gambar 2. 13 Referensi Gerakan Pertarungan Chief vs Vice..... | 12 |
| Gambar 2. 14 Storyboard Adegan Pertarungan Chief vs Vice..... | 17 |
| Gambar 2. 15 Desain Karakter Pak Agus.....                    | 18 |
| Gambar 2. 16 Desain Karakter Pak Haryoko.....                 | 18 |
| Gambar 2. 17 Desain Karakter Pak Ibnu.....                    | 19 |
| Gambar 2. 18 Desain Karakter Pak Dhimas.....                  | 19 |
| Gambar 3.1 Rough Sketch Adegan Lari Chief.....                | 20 |
| Gambar 3.2 Clean Up Adegan Lari Chief.....                    | 21 |
| Gambar 3.3 Palet Warna Karakter Chief.....                    | 22 |
| Gambar 3.4 Coloring Karakter Chief.....                       | 22 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.5 Rough Sketch Adegan Pertarungan Chief.....               | 23 |
| Gambar 3.6 Clean Up Adegan Pertarungan Chief.....                   | 23 |
| Gambar 3.7 Palet Warna Karakter Vice.....                           | 24 |
| Gambar 3.8 Coloring Adegan Pertarungan Chief.....                   | 24 |
| Gambar 3.9 Clean Up Karater Chief dan Vice.....                     | 25 |
| Gambar 3. 10 Coloring Karater Chief dan Vice.....                   | 26 |
| Gambar 3. 11 Clean Up Karakter Vice.....                            | 27 |
| Gambar 3. 12 Coloring Karater Vice.....                             | 27 |
| Gambar 3. 13 Clean Up Adegan Memukul Vice.....                      | 28 |
| Gambar 3. 14 Coloring Adegan Memukul Vice.....                      | 29 |
| Gambar 3. 15 Background Yang Digunakan.....                         | 30 |
| Gambar 3. 16 Background Ditambahkan ke Adegan Lari Chief.....       | 30 |
| Gambar 3. 17 Background Ditambahkan ke Adegan Pertarungan Chief.... | 30 |
| Gambar 3. 18 Animation Tool.....                                    | 31 |
| Gambar 3. 19 Tab Fx Schematic.....                                  | 32 |
| Gambar 3. 20 Pengaturan Blur.....                                   | 32 |
| Gambar 3. 21 Background Setelah Diberi Efek Blur.....               | 32 |
| Gambar 3. 22 Tampilan Output Setting.....                           | 33 |
| Gambar 3. 23 Proses Penggabungan Shot.....                          | 34 |

## INTISARI

Pesatnya perkembangan media visual sangat mendukung informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk media promosi, pendidikan, dan hiburan, seperti contoh pembuatan film. Dengan teknologi visual saat ini, membuat visual realistis seperti film animasi 2D yang dapat menggambarkan gerakan nyata menjadi lebih mudah.

Dalam pembuatan Animasi 2D ini penulis menggunakan software Opentoonz, karena pada software tersebut memiliki fitur yang dapat memudahkan pembuatan film animasi. Contohnya seperti fungsi software yang mudah dan simpel. Dalam pembuatan film animasi "Punggawa" ini, penulis menggunakan teknik frame-by-frame untuk membuat adegan pertarungan antara Chief dan Vice.

Untuk menyukseskan adegan pertarungan Ketua dan Wakil dalam film animasi 2D "Punggawa", penulis mereferensikan berbagai adegan film aksi. Pendekatan ini membantu film memiliki kesan gerakan yang akurat.

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

## **ABSTRACT**

The rapid development of visual media really supports information and communication. The development of information technology cannot be separated from various aspects of life, including promotional media, education and entertainment, for example film making. With today's visual technology, creating realistic visuals such as 2D animated films that can depict real movement has become easier.

In making this 2D animation, the author used Opentoonz software, because this software has features that make it easier to make animated films. Examples include easy and simple software functions. In making the animated film "Punggawa", the author used a frame-by-frame technique to create a fight scene between Chief and Vice.

To make the battle scene between the Chairman and Deputy a success in the 2D animated film "Punggawa", the author references various action film scenes. This approach helps the film have an accurate sense of movement.

**Keyword** : Frame by frame, Animasi 2D, Frame