

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE LILI DODGE
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ANDO AGYPA

17.82.0107

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE LILI DODGE
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh
ANDO AGYPA
17.82.0107

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE LILI DODGE
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDO AGYPA

17.82.0107

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE LILI DODGE
PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"

yang disusun dan diajukan oleh

ANDO AGYPA

17.82.0107

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juni 2024

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom</u> NIK. 190302277		
<u>Raditva Wardhana, M.Kom</u> NIK. 190302208		
<u>Bernadhed, M.Kom</u> NIK. 190302243		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 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 : Ando Agypa
NIM : 17.82.0107

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE LILI DODGE PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 28 Juni 2024

Yang Menyatakan



Ando Agypa

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 Implementasi Teknik Frame By Frame Scene Lili Dodge pada Project Film Animasi 2D "Wake Up Lili" yang diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

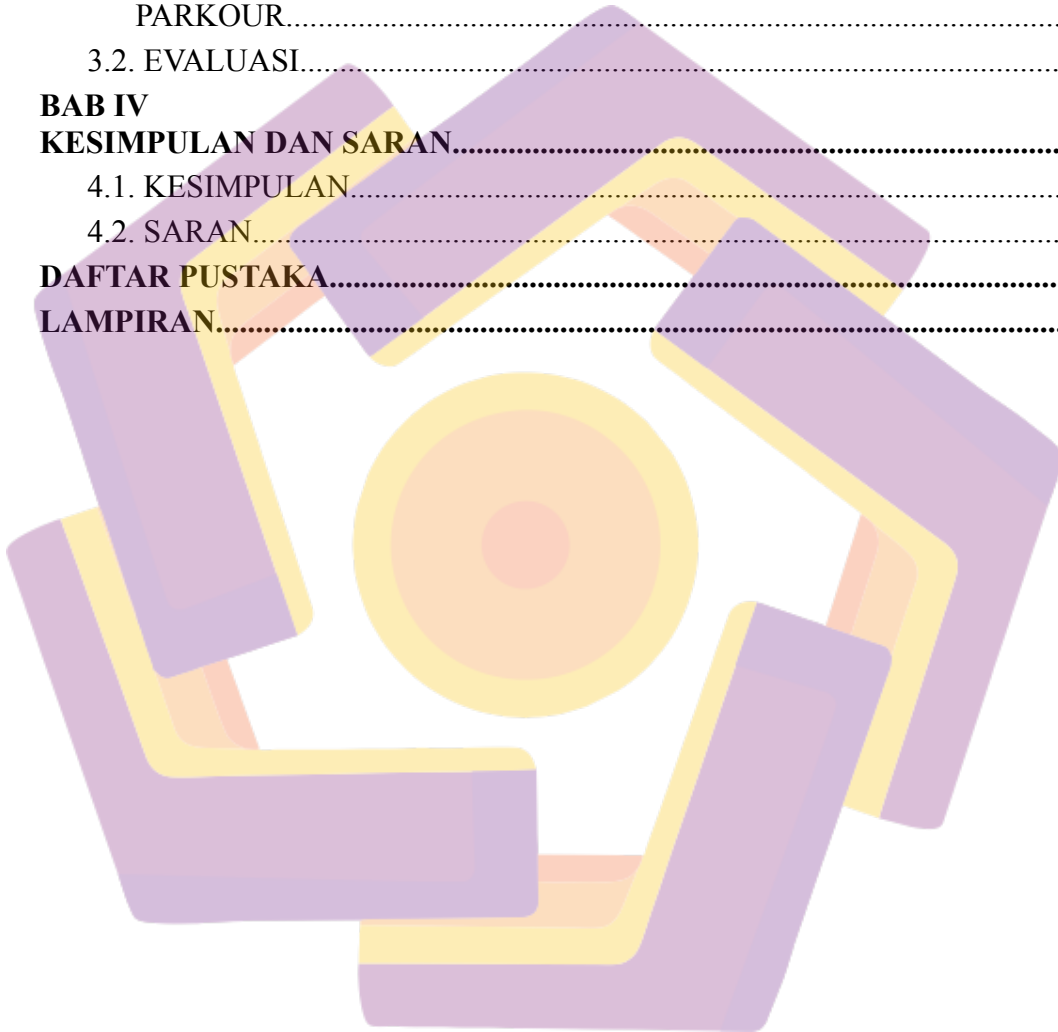
Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

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 dan Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembina dan dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis dalam program PUNTADEWA.
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom selaku pembimbing proyek Animasi 2D dalam program PUNTADEWA yang diselenggarakan oleh MSV Studio 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 terutama keluarga besar Ubiverse yang turut memberikan dukungan moral untuk membantu penulis.

DAFTAR ISI

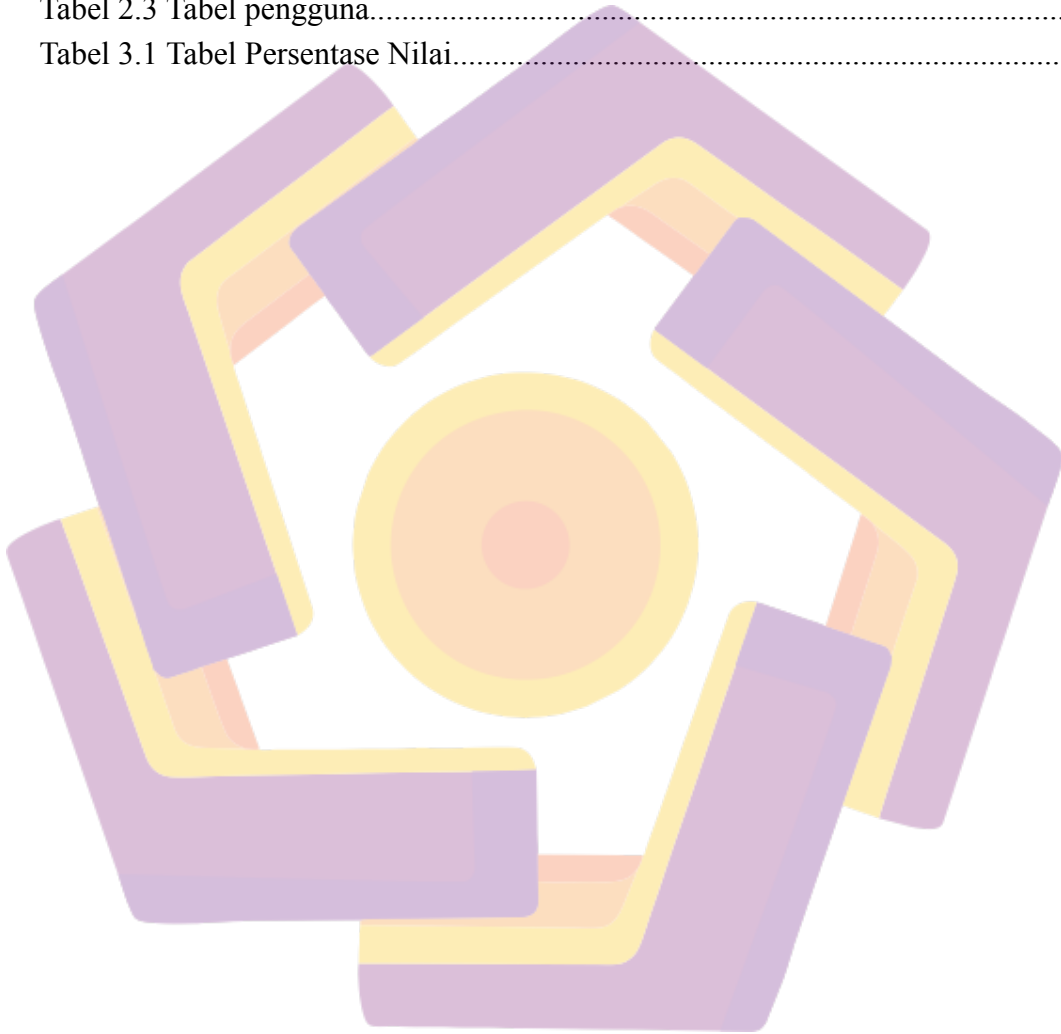
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.3. 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. Animasi 2 Dimensi.....	3
2.1.3. Teknik Frame by Frame.....	3
2.1.4 Prinsip 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
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	14
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	14
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	15
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	16
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	16
2.4.2. NASKAH SINOPSIS.....	17
2.4.3. REFERENSI GAMBAR.....	17
BAB III	
PEMBAHASAN.....	19
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	19

3.1.1. PENGGAMBARAN SHOT NORMAL ANGLE.....	19
3.1.2. PENGGAMBARAN SHOT KARAKTER MELOMPATI BEBATUAN.....	20
3.1.3. PENGGAMBARAN SHOT KARAKTER SEDANG BERLARI...21	
3.1.4. PENGGAMBARAN SHOT KARAKTER TERLIHAT TERBURU-BURU.....	22
3.1.5. PENGGAMBARAN SHOT KARAKTER MELAKUKAN AKSI PARKOUR.....	23
3.2. EVALUASI.....	24
BAB IV	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	26
4.1. KESIMPULAN.....	26
4.2. SARAN.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	28



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perangkat keras.....	13
Tabel 2.2 Tabel perangkat lunak.....	13
Tabel 2.3 Tabel pengguna.....	14
Tabel 3.1 Tabel Persentase Nilai.....	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch.....	5
Gambar 2.2 Anticipation.....	5
Gambar 2.3 Staging.....	6
Gambar 2.4 Straight ahead action and pose to pose.....	7
Gambar 2.5 Follow through and overlapping action.....	7
Gambar 2.6 Slow in and slow out.....	8
Gambar 2.7 Arcs.....	9
Gambar 2.8 Secondary action.....	9
Gambar 2.9 Timing and spacing.....	10
Gambar 2.10 Exaggeration.....	11
Gambar 2.11 Solid drawing.....	11
Gambar 2.12 Appeal.....	12
Gambar 2.13 Konsep karakter Lili yang sudah disepakati oleh Pak Rafi Kurnia selaku Director.....	16
Gambar 2.14 Konsep background yang sudah ditetapkan oleh Pak Rafi Kurnia yaitu Planet Namek dari animasi Dragon Ball.....	17
Gambar 2.15 Urutan gambar referensi yang sudah diberikan untuk produk animasi “Wake Up Lili”.....	18
Gambar 2.16 Sketsa karakter sesuai dengan referensi urutan gambar yang sudah diberikan.....	18
Gambar 3.1 Penggambaran sketsa dan karakter Lili menggunakan kamera normal angle.....	20
Gambar 3.2 Penggambaran karakter Lili menggunakan kamera normal angle yang sudah diberi background.....	20
Gambar 3.3 Sketsa dan karakter Lili melompati bebatuan.....	21
Gambar 3.4 Karakter Lili melompati bebatuan yang sudah diberi background....	21
Gambar 3.5 Sketsa dan karakter Lili sedang berlari dan bersiap untuk melompat	22
Gambar 3.6 Karakter Lili sedang berlari dan bersiap untuk melompat disertai dengan background.....	22
Gambar 3.7 Sketsa dan karakter Lili melakukan aksi dan memiliki ekspresi yang terburu-buru.....	23
Gambar 3.8 Karakter Lili melakukan aksi dan memiliki ekspresi yang terburu-buru disertai background.....	23
Gambar 3.9 Karakter Lili melakukan aksi parkour.....	24
Gambar 3.10 Karakter Lili melakukan aksi parkour disertai background.....	24
Gambar 3.11 Hasil evaluasi dari Program Puntadewa.....	25

INTISARI

Film animasi khususnya animasi 2D adalah sebuah film yang dibuat secara manual dengan tangan menggunakan metode menggambar setiap gerakan yang hasil akhirnya yaitu sebuah video gambar bergerak. Film animasi banyak disukai oleh orang Indonesia, namun masih banyak juga orang yang tidak dapat melihat nilai dari sebuah karya film animasi 2D. Pembuatan proyek film animasi 2D ini pun bertujuan agar wawasan terhadap animasi khususnya animasi 2D ini menjadi bertambah luas dan semakin berkembang. Program Puntadewa memberikan sebuah proyek film animasi 2D pendek yang berjudul Wake Up Lili yang bercerita tentang seorang gadis mengira dia terlambat bangun dari tidurnya lalu bergegas keluar dari rumahnya kemudian berlari ditambah dengan aksi berupa *parkour* melewati berbagai macam rintangan, yang pada akhirnya gadis itu terbangun dari sebuah permainan belaka. Film animasi ini dibuat menggunakan metode *frame by frame*, pembuatan animasi karakter dibuat di sebuah aplikasi bernama *adobe animate* dan untuk latar tempat atau *background* menggunakan aplikasi *clip studio paint*.

Kata kunci : film, animasi, 2D, Program Puntadewa

ABSTRACT

Animated film, especially 2D animation, is a film that is made manually by hand using the method of drawing every movement, the final result of which is a moving image video. Many Indonesians like animated films, but there are still many people who cannot see the value of a 2D animated film. The aim of making this 2D animated film project is to broaden and develop insight into animation, especially 2D animation. The Puntadewa Program provides a short 2D animated film project entitled Wake Up Lili which tells the story of a girl who thinks she is late waking up from her sleep and then rushes out of her house and then runs, coupled with action in the form of parkour through various obstacles, which in the end the girl wakes up from just a game. This animated film was made using the frame by frame technique, the character animation was made in an application called Adobe Animate and for the background using the Clip Studio Paint application.

Keyword : *film, animation, 2D, Puntadewa Program*