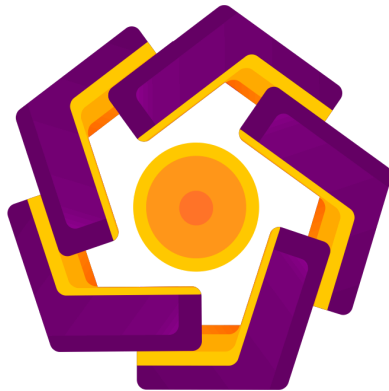


**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DOWN THE
CLIFF PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "WAKE UP LILI"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

BURHANUDDIN SIRAJ

17.82.0133

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

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

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

BURHANUDDIN SIRAJ

17.82.0133

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

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

yang disusun dan diajukan oleh

BURHANUDDIN SIRAJ

17.82.0133

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

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

yang disusun dan diajukan oleh

BURHANUDDIN SIRAJ

17.82.0133

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Jeki Kuswanto, M.Kom

NIK. 190302456

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Juli 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 : Burhanuddin Siraj
NIM : 17.82.0133

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DOWN THE CLIFF 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, 2 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Burhanuddin Siraj

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 Getting Ready 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, 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 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 dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis.

Yogyakarta, 8 Juni 2024

Penulis

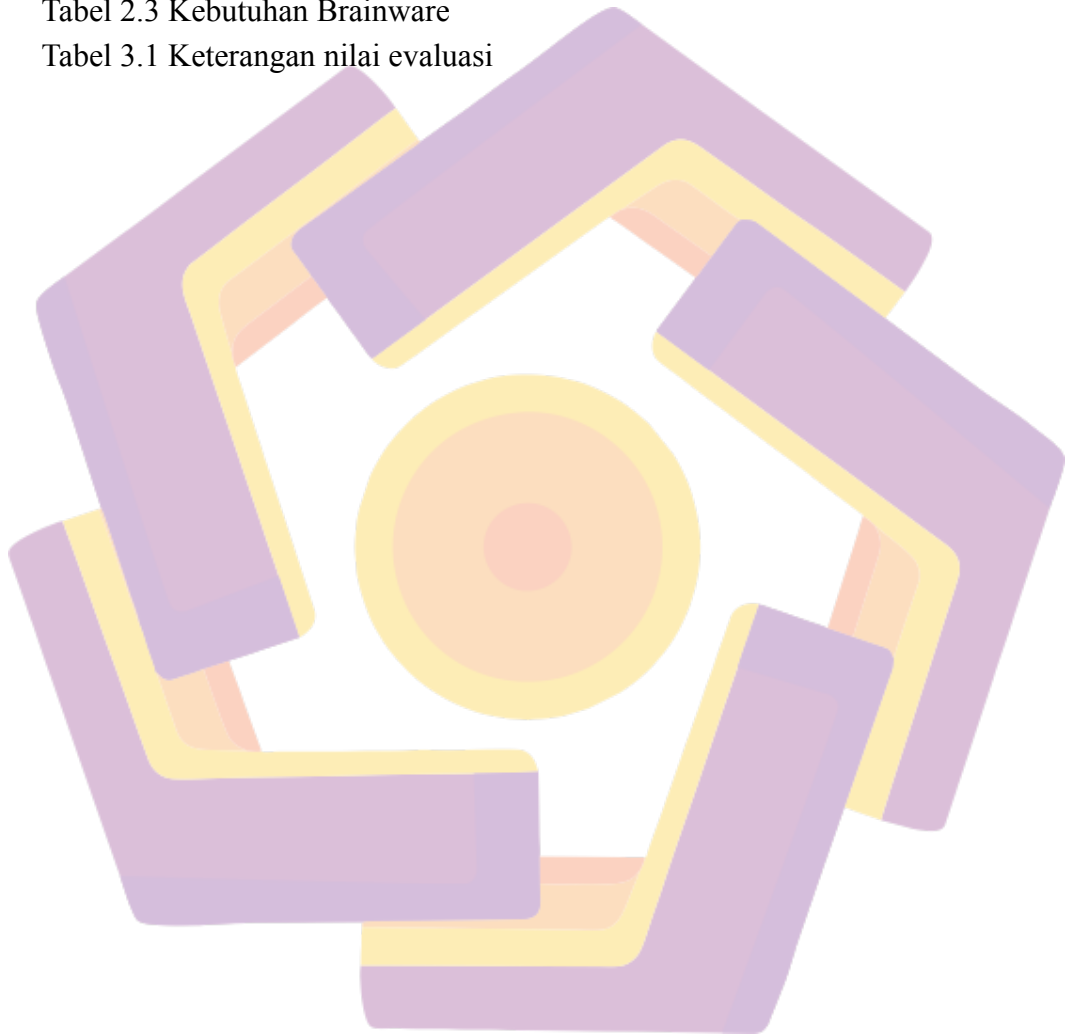
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
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
Gambar 2.1 Timing.....	4
Gambar 2.2 Ease in and Ease out.....	5
Gambar 2.3 Arcs.....	6
Gambar 2.4 Follow Through and Overlapping action.....	7
Gambar 2.5 Secondary Action.....	8
Gambar 2.6 Squash and Stretch.....	8
Gambar 2.7 Exaggeration.....	9
Gambar 2.8 Straight Ahead and Pose to Pose.....	10
Gambar 2.9 Anticipation.....	10
Gambar 2.10 Staging.....	11
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	12
Gambar 2.12 Appeal.....	13
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	13
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	13
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	14
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	14

2.3. 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.....	20
BAB III	
PEMBAHASAN.....	22
3.1. PRODUKSI.....	22
3.1.1. PEMBUATAN CUT KARAKTER TURUN TEBING.....	24
3.1.2. PEMBUATAN CUT MENDARAT.....	26
3.1.3. PEMBUATAN CUT BERLARI.....	27
3.1.4. PEMBUATAN CUT BERLARI DEKAT.....	29
3.1.5. PEMBUATAN CUT BERPUTAR KE DEPAN.....	31
3.1.6. PROSES COLORING.....	33
3.2. PASCA PRODUKSI.....	35
3.2.1 COMPOSITING.....	35
3.2.2 EDITING.....	36
3.3. EVALUASI.....	36
Gambar 3.24 Nilai Evaluasi Ahli.....	36
Tabel 3.1 Keterangan nilai evaluasi.....	37
BAB IV	
KESIMPULAN.....	38
4.1. KESIMPULAN.....	38
4.2. SARAN.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	40
LAMPIRAN 1 IMAGE SEQUENCE.....	40
LAMPIRAN 2 BACKGROUND.....	42

DAFTAR TABEL

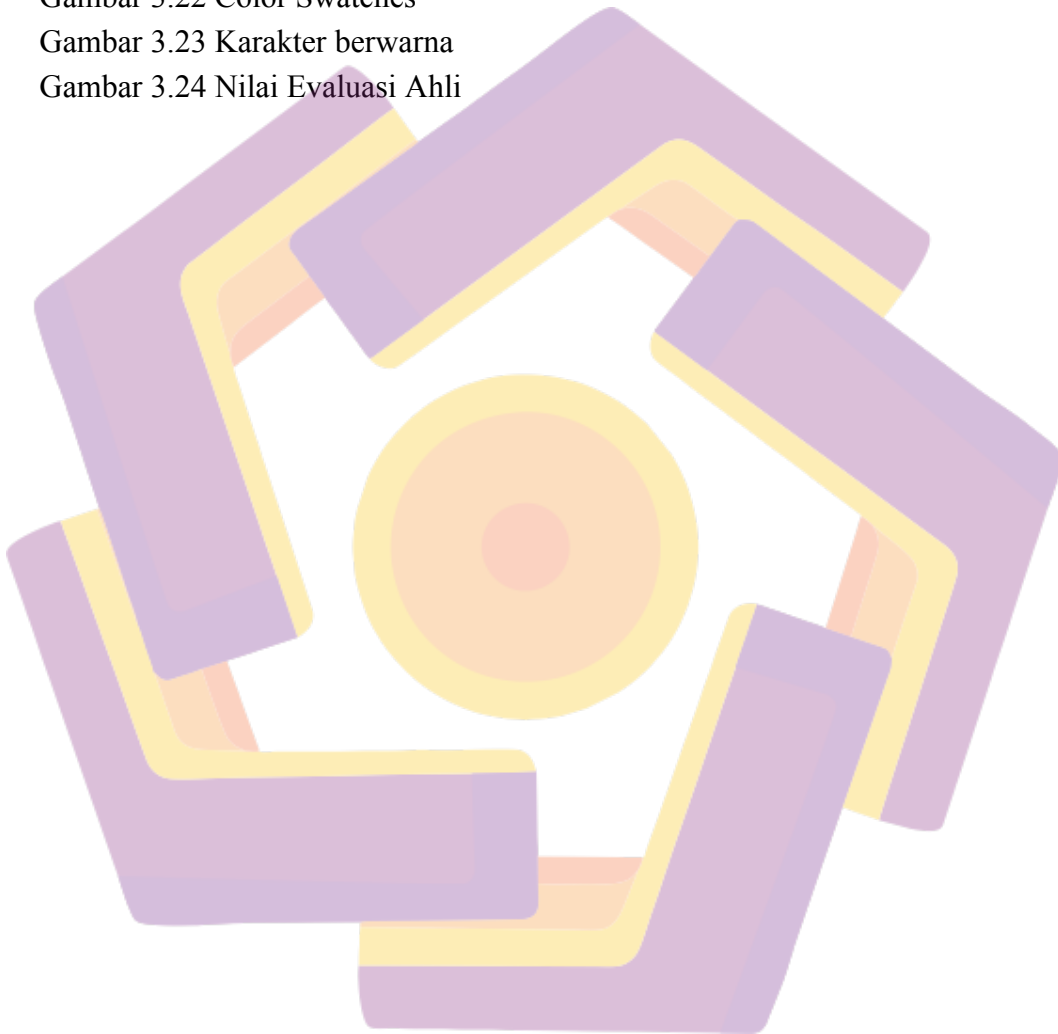
Tabel 2.1 Kebutuhan Software	14
Tabel 2.2 Kebutuhan Hardware	15
Tabel 2.3 Kebutuhan Brainware	15
Tabel 3.1 Keterangan nilai evaluasi	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Timing	4
Gambar 2.2 Ease in and Ease out	5
Gambar 2.3 Arcs	6
Gambar 2.4 Follow Through and Overlapping action	7
Gambar 2.5 Secondary Action	8
Gambar 2.6 Squash and Stretch	8
Gambar 2.7 Exaggeration	9
Gambar 2.8 Straight Ahead and Pose to Pose	10
Gambar 2.9 Anticipation	10
Gambar 2.10 Staging	11
Gambar 2.11 Solid Drawing	12
Gambar 2.12 Appeal	17
Gambar 2.13 Late for work - Parkour Run	18
Gambar 2.14 Planet Namek	18
Gambar 2.15 Image Sequence	19
Gambar 2.16 Storyboard	19
Gambar 2.17 Character Concept Art	20
Gambar 2.18 Background	21
Gambar 3.1 Brush tool	22
Gambar 3.2 Layer	22
Gambar 3.3 Onion Skin	23
Gambar 3.4 Stage Color	23
Gambar 3.5 Auto Blank Keyframe	23
Gambar 3.6 Frame karakter turun tebing	25
Gambar 3.7 Frame by frame cut turun tebing	25
Gambar 3.8 Layer karakter_1 dan karakter_2	26
Gambar 3.9 Frame karakter mendarat	26
Gambar 3.10 Frame 67 sampai 78	27
Gambar 3.11 Frame by frame karakter mendarat	27
Gambar 3.12 Frame karakter berlari	28
Gambar 3.13 Frame 79 sampai 118	28
Gambar 3.14 Frame by frame karakter berlari	29
Gambar 3.15 Frame cut berlari dekat	30

Gambar 3.16 Frame 177 sampai 198	30
Gambar 3.17 Frame by frame cut berlari dekat	31
Gambar 3.18 Frame karakter berputar ke depan	32
Gambar 3.19 Frame 119 sampai 176	32
Gambar 3.20 Frame by frame karakter berputar ke depan	33
Gambar 3.21 Desain karakter dalam Adobe Animate	34
Gambar 3.22 Color Swatches	34
Gambar 3.23 Karakter berwarna	35
Gambar 3.24 Nilai Evaluasi Ahli	36



INTISARI

Film animasi 2D "Wake Up Lili" merupakan proyek yang mengusung cerita petualangan seorang gadis bernama Lili. Dalam pengembangan proyek ini, teknik frame by frame diimplementasikan secara khusus untuk meningkatkan kualitas visual dan dramatisasi pada *scene* penurunan Lili dari tebing. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi teknik tersebut dalam konteks produksi animasi 2D serta dampaknya terhadap pengalaman penonton.

Prodi Teknologi Informasi bekerja sama dengan MSV Studio mengadakan program PUNTADEWA. Dimana nantinya dalam program ini akan dapat menghasilkan sebuah animasi berbentuk 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame yang berjudul "Wake Up Lili". Dalam pengerjaan project ini software yang digunakan adalah Adobe Animate 2023 untuk pembuatan proses animasi dan compositing. Pembuatan video ini melalui berbagai tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

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

ABSTRACT

The 2D animated film "Wake Up Lili" is a project that tells the story of the adventures of a girl named Lili. In this development project, the frame-by-frame technique was implemented specifically to improve the visual quality and dramatization of the Lili cliff descent scene. This research aims to analyze the implementation of these techniques in the context of 2D animation production and their impact on the audience's experience.

The Study Program of Information Technology collaborates with MSV Studio to hold the PUNTADEWA program. Where later in this program you will be able to produce a 2-dimensional animation using a frame by frame technique entitled "Wake Up Lili". In working on this project, the software used was Adobe Animate 2023 for the animation and compositing process. Making this video went through various stages, namely pre-production, production and post-production.

Keyword : *2D Animation, frame by frame*

