

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

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

SYABANI SURYA PUTRA

17.82.0157

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

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

yang disusun dan diajukan oleh

SYABANI SURYA PUTRA

17.82.0157

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

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

yang disusun dan diajukan oleh

SYABANI SURYA PUTRA

17.82.0157

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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 : Syabani Surya Putra
NIM : 17.82.0157

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

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

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Syabani Surya Putra

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.

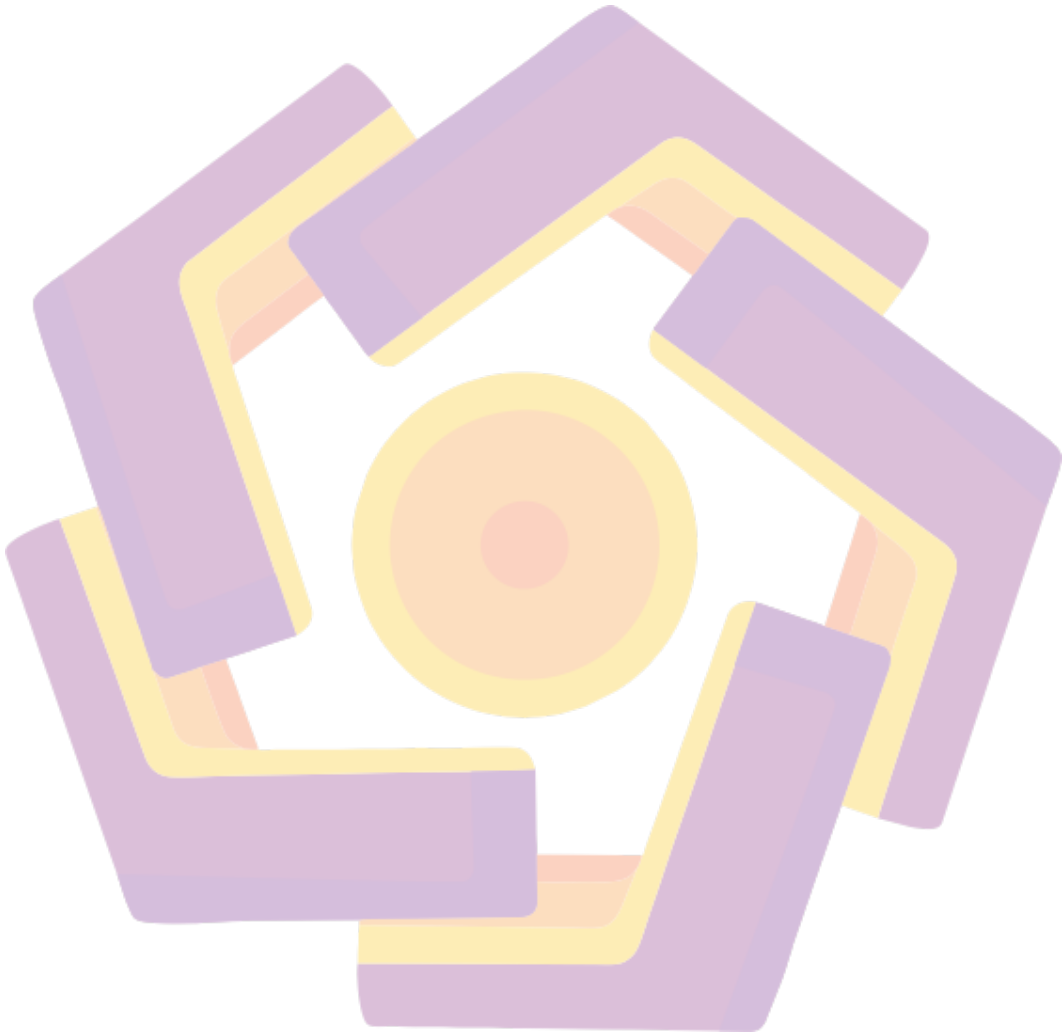
Skripsi yang berjudul Implementasi Teknik Frame By Frame Scene Getting Ready Pada Project Film Animasi 2d "Wake Up Lili" yang diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

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 Ibnu Hadi Purwanto, 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.

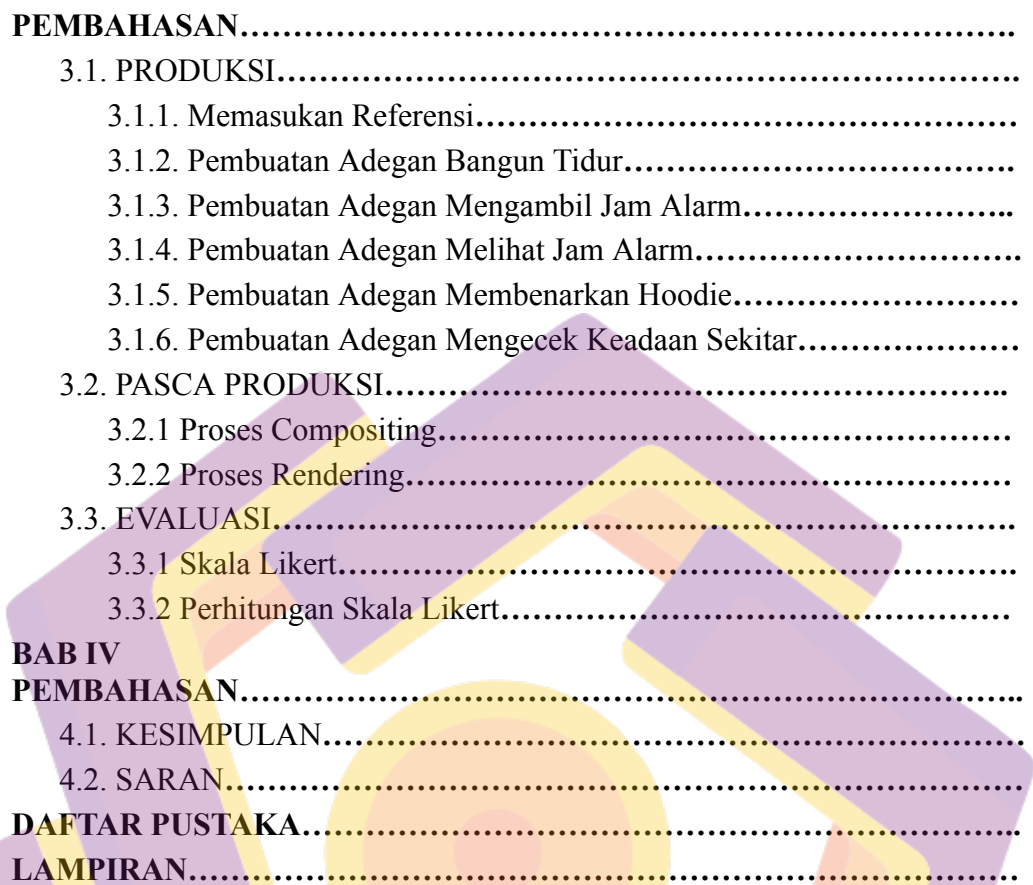
Yogyakarta, 8 Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

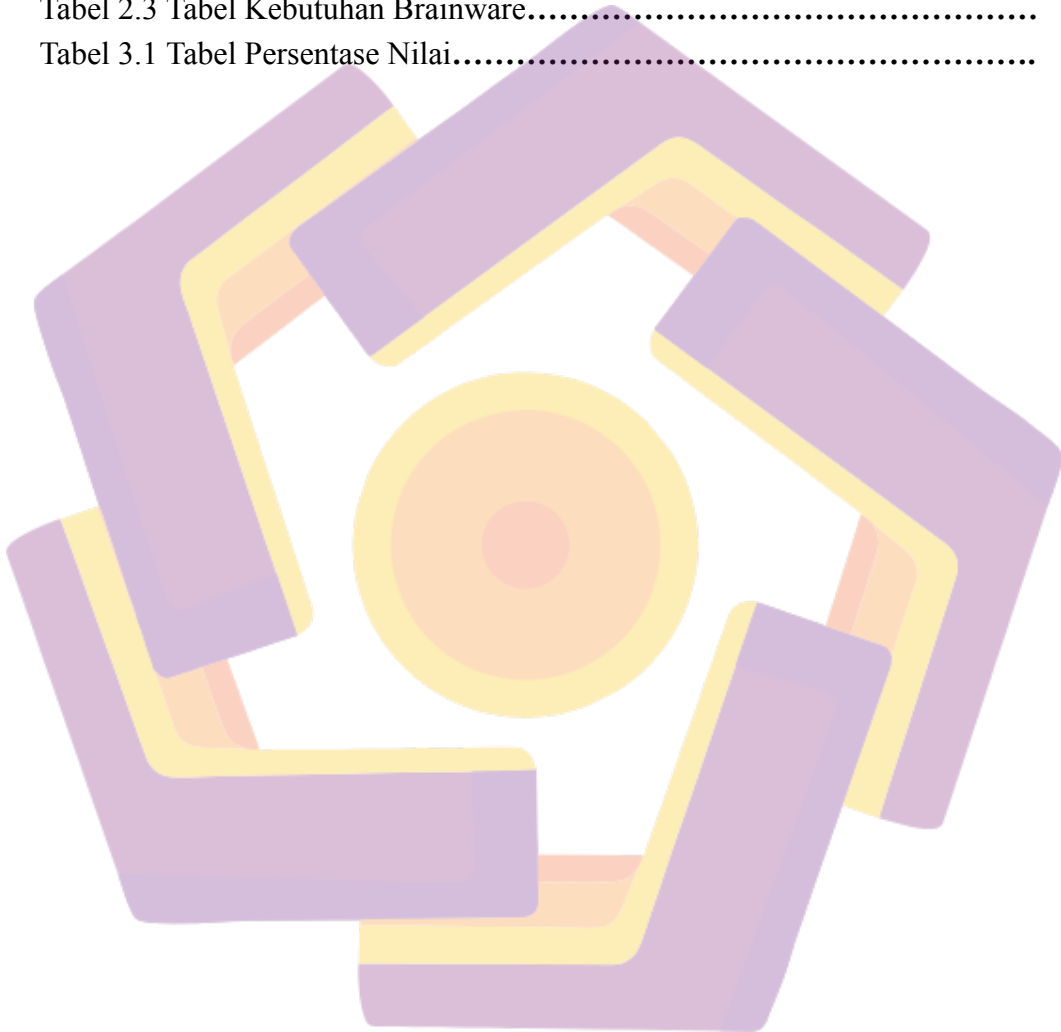
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	2
2.1. TEORI PENELITIAN.....	2
2.1.1 Pengertian Animasi.....	2
2.1.2 Animasi 2 Dimensi.....	2
2.1.3 Teknik Frame by Frame.....	2
2.1.4 Prinsip Animasi.....	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	11
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	11
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	12
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	12
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	13
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	13
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	14
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	16
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	16
2.4.2. STORYBOARD.....	18
2.4.3. DESAIN.....	19
BAB III	



PEMBAHASAN.....	20
3.1. PRODUKSI.....	20
3.1.1. Memasukan Referensi.....	20
3.1.2. Pembuatan Adegan Bangun Tidur.....	22
3.1.3. Pembuatan Adegan Mengambil Jam Alarm.....	28
3.1.4. Pembuatan Adegan Melihat Jam Alarm.....	30
3.1.5. Pembuatan Adegan Membenarkan Hoodie.....	32
3.1.6. Pembuatan Adegan Mengecek Keadaan Sekitar.....	34
3.2. PASCA PRODUKSI.....	37
3.2.1 Proses Compositing.....	37
3.2.2 Proses Rendering.....	39
3.3. EVALUASI.....	41
3.3.1 Skala Likert.....	41
3.3.2 Perhitungan Skala Likert.....	42
BAB IV	
PEMBAHASAN.....	43
4.1. KESIMPULAN.....	43
4.2. SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

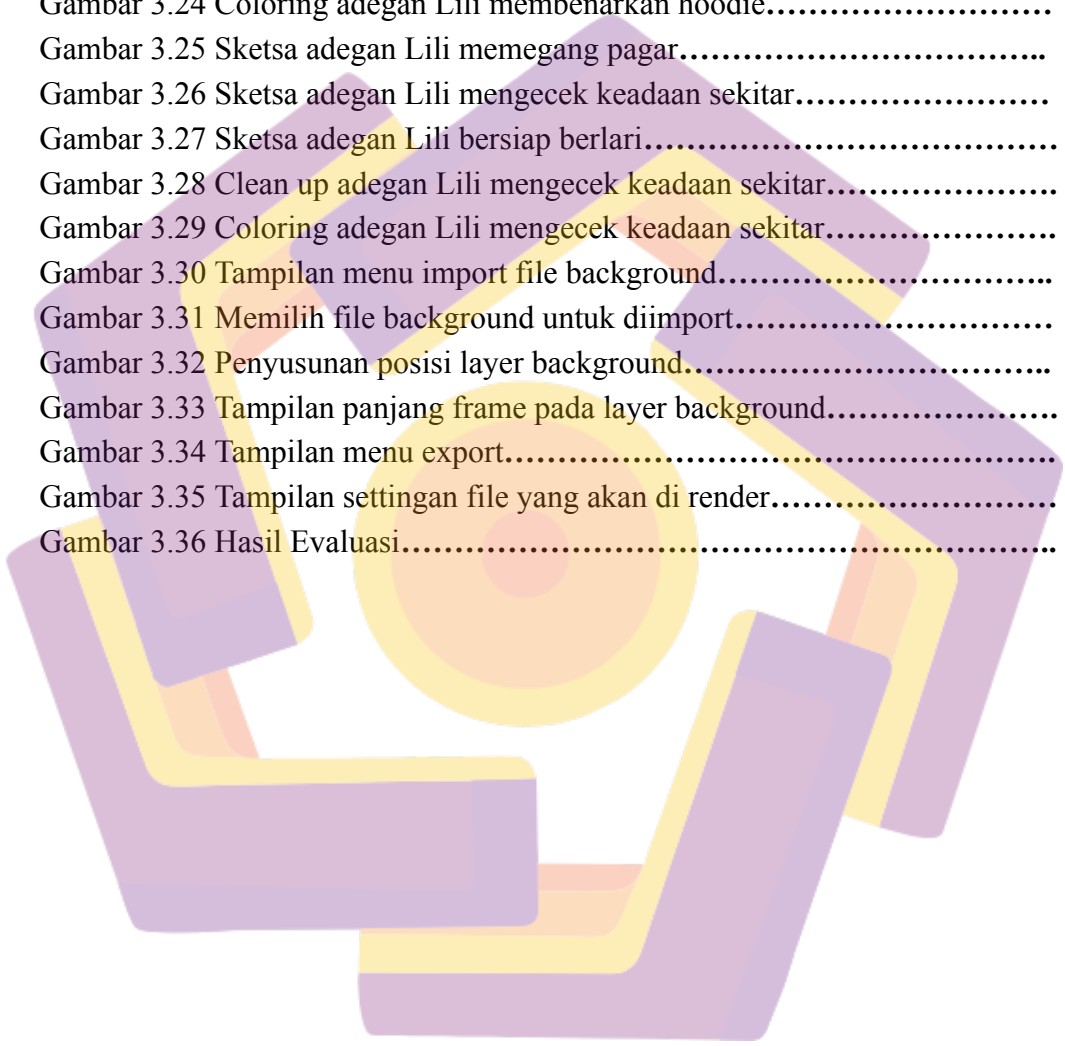
Tabel 2.1 Tabel Kebutuhan Hardware.....	12
Tabel 2.2 Tabel Kebutuhan Software.....	13
Tabel 2.3 Tabel Kebutuhan Brainware.....	13
Tabel 3.1 Tabel Persentase Nilai.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi frame by frame.....	3
Gambar 2. 2 Timing and Spacing.....	4
Gambar 2.3 Solid Drawing.....	4
Gambar 2.4 Squash and Stretch.....	5
Gambar 2.5 Anticipation.....	5
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out.....	6
Gambar 2.7 Arcs.....	7
Gambar 2.8 Secondary Action.....	7
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action.....	8
Gambar 2.10 Straight Ahead and Pose to Pose.....	9
Gambar 2.11 Staging.....	9
Gambar 2.12 Appeal.....	10
Gambar 2.13 Exaggeration.....	11
Gambar 2.14 Referensi Konsep.....	17
Gambar 2.15 Referensi Background.....	17
Gambar 2.16 Storyboard.....	19
Gambar 2.17 Karakter Lili.....	19
Gambar 3.1 Mengimport file referensi.....	20
Gambar 3.2 Memilih file referensi.....	21
Gambar 3.3 Layer Properties.....	21
Gambar 3.4 Mengatur layer referensi.....	22
Gambar 3.5 Sketsa adegan bangun tidur.....	23
Gambar 3.6 Penggunaan show onion skin tool.....	23
Gambar 3.7 Sketsa Lilli mengusap mata.....	24
Gambar 3.8 Sketsa Lili mengantuk.....	24
Gambar 3.9 Penggunaan tool add drawing layer.....	24
Gambar 3.10 Cleanup adegan Lili bangun tidur.....	25
Gambar 3.11 Tampilan cutter tool dan contour editor tool.....	25
Gambar 3.12 Penggunaan cutter tool.....	26
Gambar 3.13 Tampilan paint tool.....	27
Gambar 3.14 Tampilan color pallette.....	27
Gambar 3.15 Coloring adegan Lili bangun tidur.....	28
Gambar 3.16 Sketsa adegan Lili mengambil jam alarm.....	29
Gambar 3.17 Clean up adegan Lili mengambil jam alarm.....	29

Gambar 3.18 Coloring adegan Lili mengambil jam alarm.....	30
Gambar 3.19 Sketsa adegan Lili melihat jam alarm.....	31
Gambar 3.20 Clean up adegan Lili melihat jam alarm.....	31
Gambar 3.21 Coloring adegan Lili melihat jam alarm.....	32
Gambar 3.22 Sketsa adegan Lili membenarkan hoodie.....	33
Gambar 3.23 Clean up adegan Lili membenarkan hoodie.....	33
Gambar 3.24 Coloring adegan Lili membenarkan hoodie.....	34
Gambar 3.25 Sketsa adegan Lili memegang pagar.....	35
Gambar 3.26 Sketsa adegan Lili mengecek keadaan sekitar.....	35
Gambar 3.27 Sketsa adegan Lili bersiap berlari.....	36
Gambar 3.28 Clean up adegan Lili mengecek keadaan sekitar.....	36
Gambar 3.29 Coloring adegan Lili mengecek keadaan sekitar.....	37
Gambar 3.30 Tampilan menu import file background.....	38
Gambar 3.31 Memilih file background untuk diimport.....	38
Gambar 3.32 Penyusunan posisi layer background.....	39
Gambar 3.33 Tampilan panjang frame pada layer background.....	39
Gambar 3.34 Tampilan menu export.....	40
Gambar 3.35 Tampilan settingan file yang akan di render.....	41
Gambar 3.36 Hasil Evaluasi.....	41



INTISARI

Animasi adalah hasil dari pengolahan dari suatu gambar atau objek yang bergerak. Dalam perkembangannya animasi dilakukan dengan cara manual menggunakan media cetak hingga saat ini berkembang menggunakan bantuan komputer. Salah satu jenis animasi yang ada adalah animasi berbentuk 2 dimensi. Dimana dalam animasi jenis ini terdapat animasi dengan teknik *frame by frame*. Animasi *frame-by-frame* adalah metode untuk menciptakan ilusi gerakan dengan membuat gambar yang diberi sedikit penyesuaian di antara setiap *keyframe*. Metode ini adalah proses yang terperinci, karena seniman perlu membuat setiap bingkai secara individual. Meskipun begitu, cara ini dapat menghasilkan animasi video dengan ratusan bahkan ribuan *frame*.

Fakultas 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 *Toon Boom Harmony 21* 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

Animation is the result of processing a moving image or object. In its development, animation is done manually using printed media until it is currently developing using computer assistance. One type of animation that exists is 2-dimensional animation. Where in this type of animation there is animation with frame by frame technique. Frame-by-frame animation is a method to create the illusion of movement by creating images that are given slight adjustments between each keyframe. This method is a detailed process, as the artist needs to create each frame individually. Even so, this method can produce video animations with hundreds or even thousands of frames.

The Faculty of Information Technology in collaboration with MSV Studio held the PUNTADEWA program. Where later in this program will be able to produce a 2-dimensional animation using frame by frame technique entitled "Wake Up Lili". In working on this project, the software used is Toon Boom Harmony 21 for making the animation and compositing process. The making of this video goes through various stages, namely pre-production, production, and post-production.

Keyword: *2D animation, frame by frame*