

**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA  
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

**SKRIPSI NON REGULER**

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



Disusun oleh  
**MU'AMMAR**  
**20.82.0977**

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

**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA  
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

**SKRIPSI NON REGULER**

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



Disusun oleh  
**MU'AMMAR**  
**20.82.0977**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI NON REGULER**  
**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA PROJECT FILM**  
**ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

**MU'AMMAR**

**20.82.0977**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Juli 2024

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI NON REGULER**  
**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA PROJECT FILM**  
**ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

**MU'AMMAR**

**20.82.0977**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom**  
**NIK. 190302277**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 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 : Mu'ammarr  
NIM : 20.82.0977

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

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 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, 1 Juli 2024

Yang Menyatakan,



SEKULUR RIBU RUPIAH  
METERAI TEMPEL  
E7FALX147020553

Mu'ammarr

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-nya penyusunan skripsi yang berjudul **“PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE CLOSING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D “PUNGGAWA”**”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

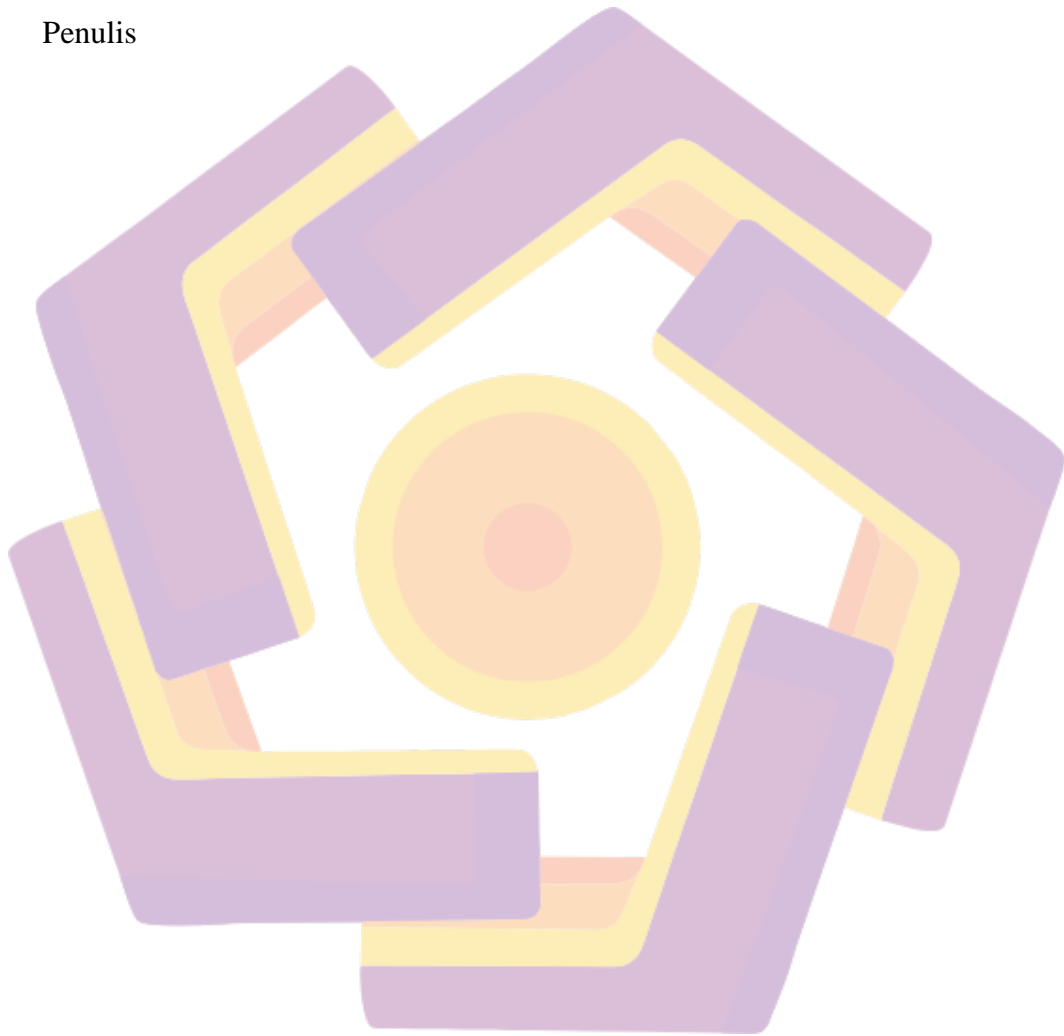
Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM. sebagai Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., S.Kom., A.Md sebagai Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., S.Kom., A.Md sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Orang tua tercinta, yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya berharap semoga tuhan Yang Maha Esa Mengaruniakan rahmat dan hidayah-nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Juni 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

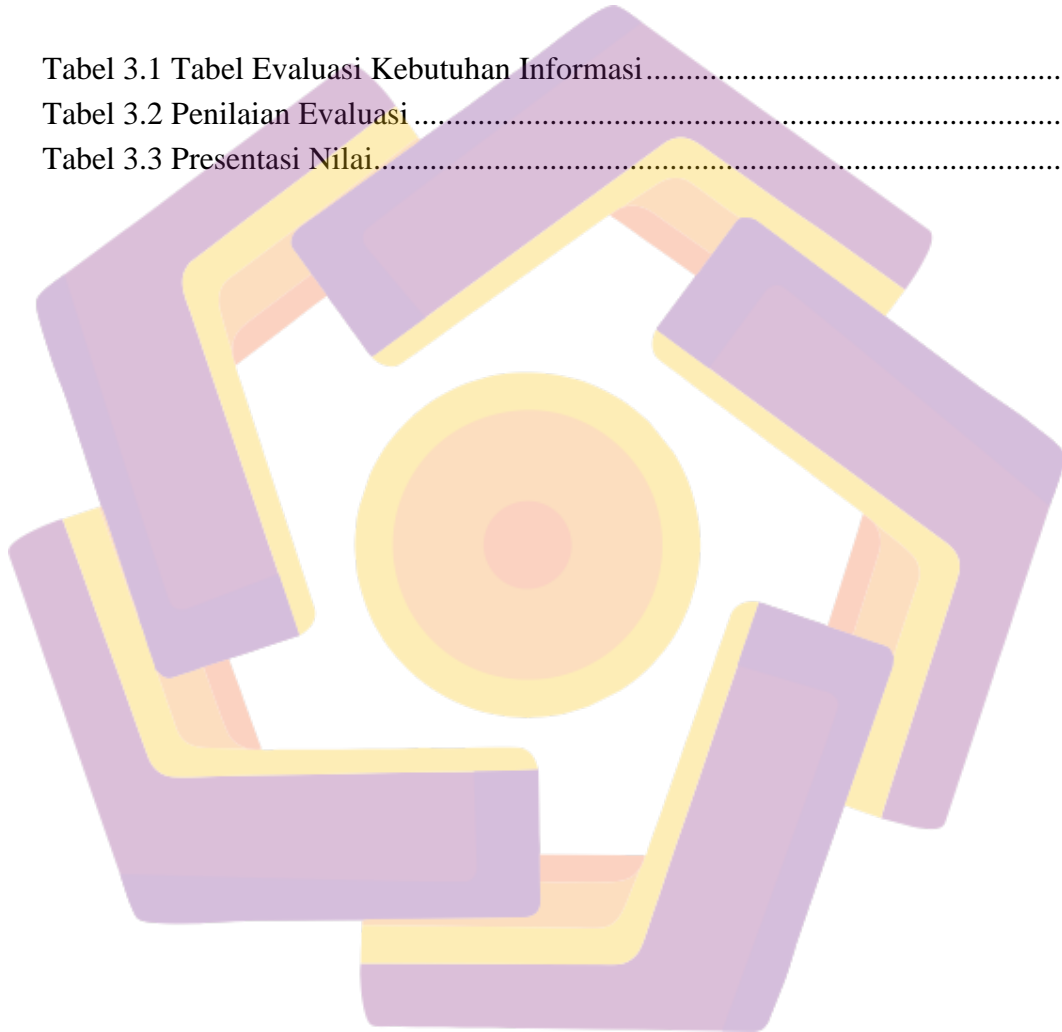
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>3</b>
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas .....	3
2.1.1. Animasi .....	3
2.1.2. Animasi 2D.....	3
2.1.3. Prinsip Animasi .....	3
2.1.4. Teknik Frame By Frame.....	10
2.1.5. Teknik Rotoscoping .....	10
2.1.6 Software Animasi .....	10
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	11
2.2.1. Brief Produksi.....	11
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional .....	11
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	12
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. Storyboard .....	18
2.4.3. Desain Karakter .....	22
<b>BAB III</b>	
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
3.1. Produksi.....	25
3.1.1. Adegan Karakter Pak Ibnu Mengeluarkan Api .....	25
3.1.2. Adegan Karakter Pak Dhimas Menendang .....	39
3.1.3. Adegan Karakter Pak Haryoko Melakukan Antisipasi Pukulan .....	43
3.1.4. Adegan Karakter Pak Agus Mengeluarkan Es .....	47
3.1.5. Adegan Karakter Pak Agus Melayangkan Pukulan .....	51
3.1.6. Adegan Karakter Melakukan Pose Aksi .....	55
3.2. Pasca Produksi.....	61
3.2.1. Penggabungan Background Animasi .....	62
3.2.2. Penambahan Efek Glow Dan Blur .....	64
3.2.3. Rendering .....	69
3.3. Evaluasi .....	70
3.3.1. Perbandingan Kebutuhan Informasi Dengan Hasil Akhir.....	71
3.3.2. Evaluasi Hasil Produk Oleh Para Ahli .....	73
3.3.3. Persentase Nilai .....	74
3.3.4. Perhitungan Penilaian Penguji.....	75
3.3.5. Target Responden.....	75
<b>BAB IV</b>	
<b>PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
4.1. Kesimpulan.....	77
4.2. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	12
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	13
Tabel 2.3 Kebutuhan Tenaga Kerja.....	13
Tabel 3.1 Tabel Evaluasi Kebutuhan Informasi.....	71
Tabel 3.2 Penilaian Evaluasi .....	74
Tabel 3.3 Presentasi Nilai.....	74



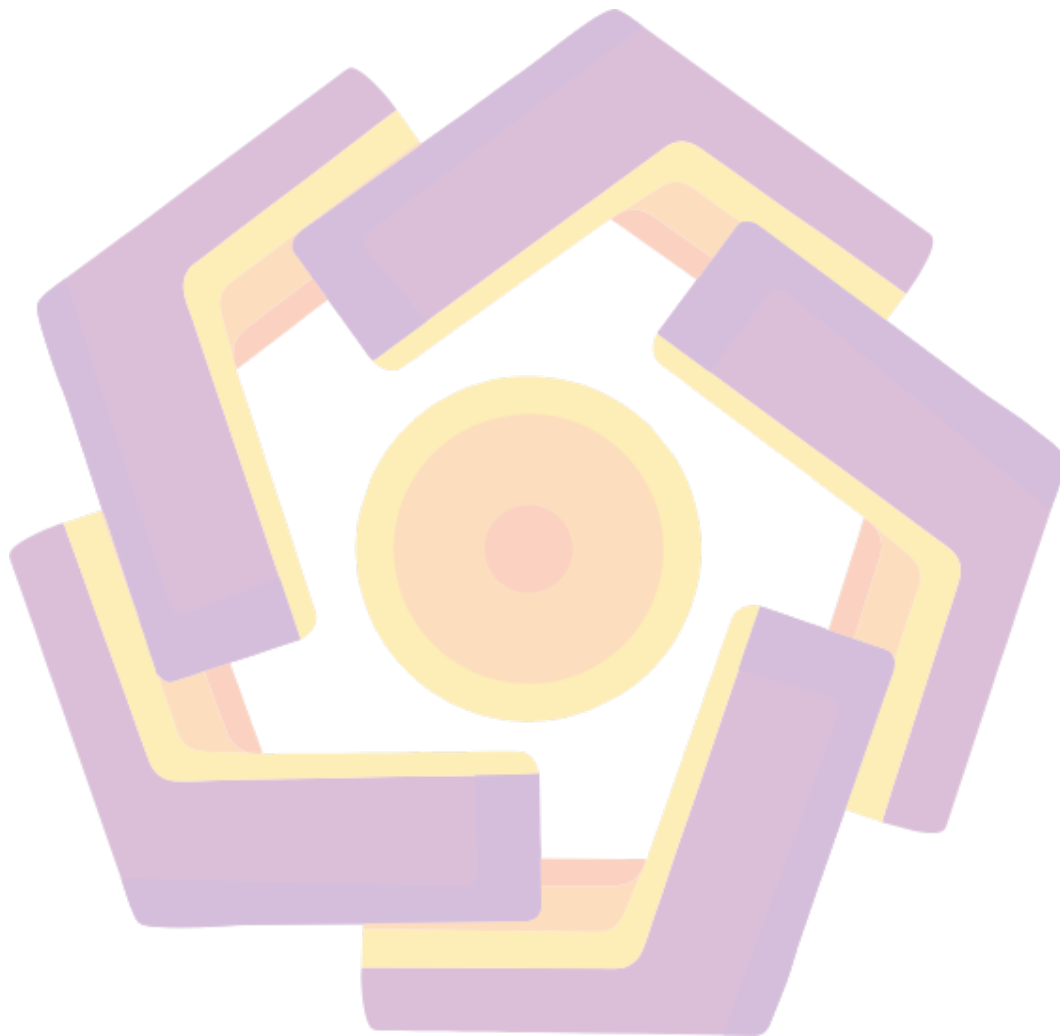
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash & Stretch .....	4
Gambar 2.2 Anticipation .....	4
Gambar 2.3 Staging.....	5
Gambar 2.4 Straight Ahead & Pose to Pose.....	5
Gambar 2.5 Follow Through & Overlapping.....	6
Gambar 2.6 Slow In & Slow Out.....	6
Gambar 2.7 Arcs .....	7
Gambar 2.8 Secondary Action .....	7
Gambar 2.9 Timing .....	8
Gambar 2.10 Exaggeration.....	8
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	9
Gambar 2.12 Appeal .....	9
Gambar 2.13 My Hero Academia .....	17
Gambar 2.14 Naruto Shippuden.....	18
Gambar 2.15 Storyboard “Punggawa” .....	19
Gambar 2.16 Referensi Shot Pak Ibnu .....	20
Gambar 2.17 Referensi Shot Pak Dhimas.....	20
Gambar 2.18 Referensi Shot Pak Haryoko .....	21
Gambar 2.19 Referensi Shot Pak Agus 1 .....	21
Gambar 2.20 Referensi Shot Pak Agus 2 .....	22
Gambar 2.21 Referensi Shot Closing .....	22
Gambar 2.22 Karakter Pak Ibnu.....	23
Gambar 2.23 Karakter Pak Dhimas.....	23
Gambar 2.24 Karakter Pak Haryoko .....	24
Gambar 2.25 Karakter Pak Agus.....	24
Gambar 3.1 mengimport video referensi.....	26
Gambar 3.2 tampilan setelah menggunakan light table .....	26
Gambar 3.3 pemilihan pen .....	27
Gambar 3.4 Penggunaan light table .....	28
Gambar 3.5 proses lining karakter .....	28
Gambar 3.6 frame karakter.....	29
Gambar 3.7 hasil lining karakter .....	29
Gambar 3.8 tampilan line art yang dibedakan.....	300

Gambar 3.9 proses perubahan warna line art dan penurunan opasitas.....	300
Gambar 3.10 tampilan strokes line art yang opasitasnya menjadi 0% .....	300
Gambar 3.11 tampilan utuh saat sudah diwarnai .....	311
Gambar 3.12 frame efek api .....	311
Gambar 3.13 tampilan efek api .....	322
Gambar 3.14 tampilan efek api .....	322
Gambar 3.15 frame efek asap.....	333
Gambar 3.16 tampilan efek asap .....	333
Gambar 3.17 proses duplikat layer.....	333
Gambar 3.18 proses memblok warna bayangan.....	344
Gambar 3.19 tampilan bayangan tubuh.....	344
Gambar 3.20 tampilan bayangan setelah digeser .....	355
Gambar 3.21 proses penurunan opasitas .....	355
Gambar 3.22 proses coloring .....	366
Gambar 3.23 coloring karakter.....	366
Gambar 3.24 coloring api.....	377
Gambar 3.25 coloring asap.....	377
Gambar 3.26 proses shading .....	388
Gambar 3.27 shading karakter .....	388
Gambar 3.28 frame karakter.....	400
Gambar 3.29 line art karakter.....	400
Gambar 3.30 frame asap.....	411
Gambar 3.31 line art efek asap.....	411
Gambar 3.32 bayangan karakter.....	422
Gambar 3.33 coloring karakter.....	422
Gambar 3.34 shading karakter .....	433
Gambar 3.35 frame karakter.....	444
Gambar 3.36 line art karakter.....	444
Gambar 3.37 bayangan karakter.....	455
Gambar 3.38 coloring karakter.....	466
Gambar 3.39 shading karakter .....	477
Gambar 3.40 frame karakter.....	488
Gambar 3.41 line art karakter.....	488
Gambar 3.42 frame bongkahan es.....	488
Gambar 3.43 line art efek es.....	49

Gambar 3.44 bayangan karakter.....	49
Gambar 3.45 coloring karakter.....	500
Gambar 3.46 shading karakter .....	511
Gambar 3.47 frame karakter.....	522
Gambar 3.48 line art karakter.....	522
Gambar 3.49 frame efek kekuatan otot tangan .....	533
Gambar 3.50 line art efek otot tangan .....	533
Gambar 3.51 coloring karakter.....	544
Gambar 3.52 shading karakter .....	555
Gambar 3.53 line art karakter.....	566
Gambar 3.54 coloring dan shading karakter .....	577
Gambar 3.55 coloring dan shading beberapa karakter .....	577
Gambar 3.56 tampilan bayangan karakter.....	588
Gambar 3.57 tampilan bayangan beberapa karakter .....	588
Gambar 3.58 menggambar, coloring, shading pada awan .....	59
Gambar 3.59 Mengaktifkan Animate Current Frame .....	59
Gambar 3.60 Insert Keyframe .....	59
Gambar 3.61 Keyframe layer .....	600
Gambar 3.62 Move, Rotate, Scale.....	600
Gambar 3.63 motion karakter sebelum digerakkan .....	611
Gambar 3.64 motion karakter sesudah digerakkan .....	611
Gambar 3.65 proses import background .....	622
Gambar 3.66 background shot 1 .....	622
Gambar 3.67 proses keyframe pada background .....	633
Gambar 3.68 proses penggerakan keyframe pada background.....	633
Gambar 3.69 Tampilan setelah digabungkan dengan background .....	644
Gambar 3.70 proses penambahan efek glow.....	644
Gambar 3.71 tampilan node view .....	655
Gambar 3.72 struktur penambahan efek glow .....	655
Gambar 3.73 rincian penambahan efek glow .....	666
Gambar 3.74 tampilan efek glow .....	666
Gambar 3.75 proses penambahan efek blur .....	677
Gambar 3.76 struktur penambahan efek blur .....	677
Gambar 3.77 rincian penambahan efek blur .....	688

Gambar 3.78 tampilan efek blur.....688  
Gambar 3.79 tampilan efek blur dengan karakter .....69  
Gambar 3.80 proses export animasi .....69  
Gambar 3.81 rincian proses export animasi .....700



## INTISARI

Teknik animasi 2D *Frame by Frame* merupakan sebuah penerapan teknik yang dihasilkan dari beberapa susunan gambar yang berbeda dalam suatu *Frame*. Dari gambar yang berbeda tapi dapat menghasilkan suatu gambar yang hidup dan gerakan yang halus.

Teknik ini digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D “Punggawa”. *Punggawa* sendiri merupakan animasi 2D yang berupa sebuah opening atau intro yang didalamnya berisi karakter yang mengambil referensi dari beberapa tokoh Dosen Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis akan menjelaskan bagaimana penerapan teknik *Frame by Frame* pada *scene* dimana karakter-karakter Dosen TI mengeluarkan beberapa jurus pada adegan *closing* sebuah animasi. Dimulai dari mengambil referensi animasi untuk karakter Dosen TI dan mulai menggambar *Frame by Frame* animasi tersebut dengan menggunakan metode *Rotoscoping*. Kemudian penulis akan menambahkan *Coloring* serta penambahan *Effect* hingga sampai proses *Compositing* selesai.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah agar lebih memahami bagaimana penerapan teknik animasi *Frame by Frame*. Dan sudah menjadi standar industri animasi yang semakin berkembang di era sekarang ini.

**Kata Kunci :** Animasi 2D, *Frame by Frame*, *Rotoscoping*, *Frame*, *Punggawa*

## ABSTRACT

*The 2D animation Frame by Frame technique is an application of a technique that results from several different image arrangements in a frame. From different images but can produce a live image and smooth movement.*

*This technique is used in the process of making the 2D animation "Punggawa". Punggawa itself is a 2D animation in the form of an opening or intro which contains characters who take references from several figures who are lecturers in Information Technology at Amikom University, Yogyakarta. The author will explain how to apply the Frame by Frame technique in the scene where the IT lecturer characters perform several moves in the closing scene of an animation. Starting from taking animation references for the IT Lecturer character and starting to draw the animation Frame by Frame using the Rotoscoping method. Then the author will add Coloring and additional Effects until the Compositing process is complete.*

*The final goal of this research is to better understand how to apply the Frame by Frame animation technique. And it has become a standard for the animation industry which is increasingly developing in the current era.*

**Keywords:** *2D Animation, Frame by Frame, Rotoscoping, Frame, Punggawa*