

**PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT
FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ISSQUEILA AYU CANDERASASI
20.82.1000

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT
FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ISSQUEILA AYU CANDERASASI
20.82.1000

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT FILM
ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

ISSQUEILA AYU CANDERASASI

20.82.1000

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juni 2024

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT FILM
ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh
ISSQUEILA AYU CANDERASASI

20.82.1000

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Issqueila Ayu Canderasasi
NIM : 20.82.1000

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP 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 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, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,



1000
SEKUTUP RIBU RUPIAH
MEZER
CEFAKX648038766

Issqueila Ayu Canderasasi

KATA PENGANTAR

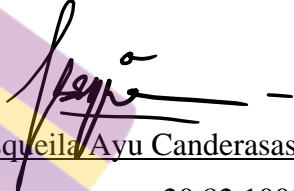
Puji Syukur Kehadirat Allah swt, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D PUNGGAWA”. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas pula dari bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

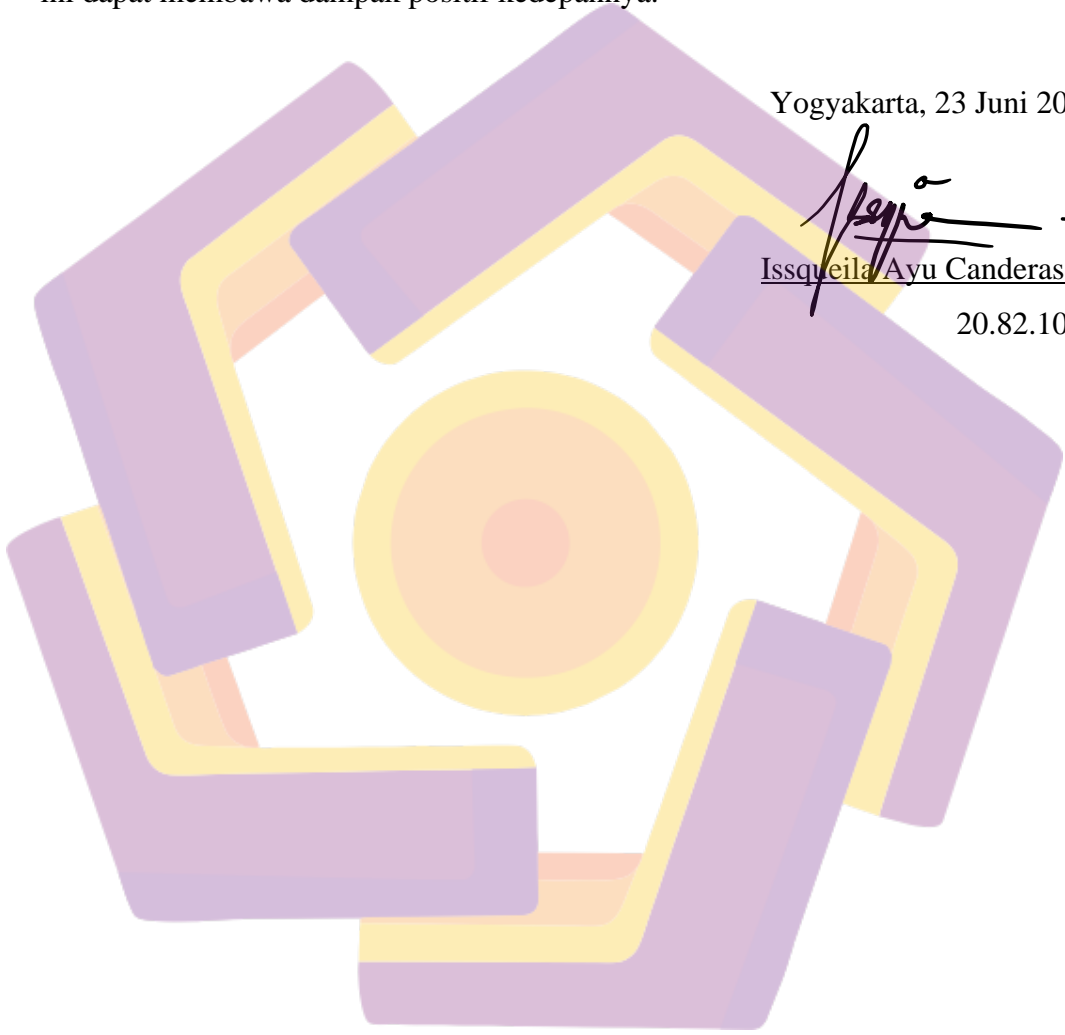
1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Kusharmanto Jati Sumulyo dan Ibu Sri Nurlaela, dan juga para saudara dari penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa selama proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., selaku mentor dalam program PANDAWA yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Tim ‘PANDAWA’ dalam terlaksananya proses produksi animasi 2D “PUNGGAWA”. Terima kasih atas kerja keras dan sikap saling suportif satu sama lain selama proses produksi.
7. Teman – teman yang telah menemani selama perkuliahan yang selalu mendukung dan menyemangati penulis.
8. Kepada teman teman “JAMET” dan teman teman “Kos Istiqomah” yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
9. Kepada Nio Rangga Kusuma Samudra yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

10. Kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini jauh dari kata sempurna. Pada akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca dan semoga skripsi ini dapat membawa dampak positif kedepannya.

Yogyakarta, 23 Juni 2024

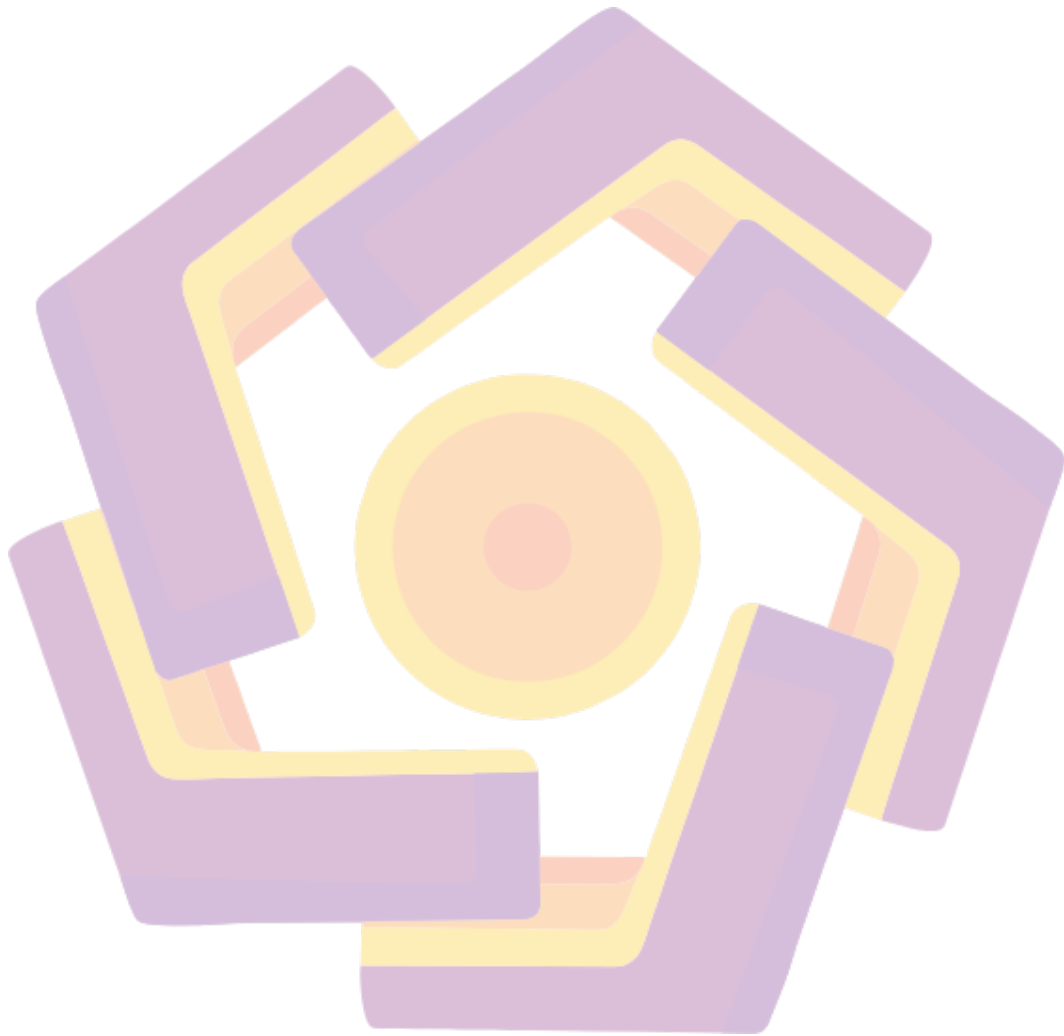

Issqueila Ayu Canderasasi
20.82.1000



DAFTAR ISI

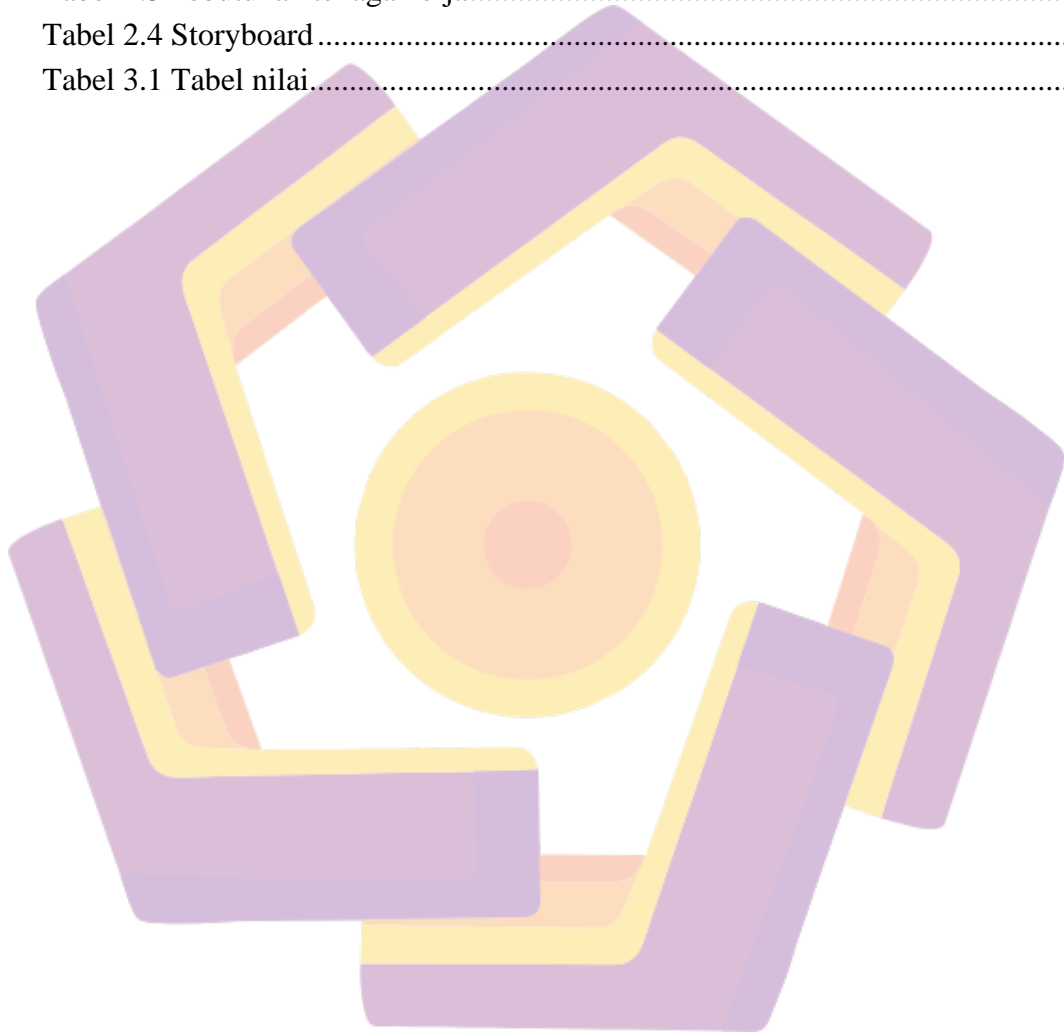
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK PRODUK YANG DIBAHAS.....	3
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.....	14
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	15
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	16
2.4.2. STORYBOARD.....	16
2.4.3. DESAIN.....	17
3.1. PRODUKSI.....	20
3.1.1. PRODUKSI VISUAL.....	20
3.2. EVALUASI.....	24
4.1. KESIMPULAN.....	25

4.2. SARAN	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	27



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan perangkat keras	12
Tabel 2.2 kebutuhan perangkat lunak	13
Tabel 2.3 kebutuhan tenaga kerja.....	13
Tabel 2.4 Storyboard.....	16
Tabel 3.1 Tabel nilai.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch	3
Gambar 2.2 Anticipation	4
Gambar 2.3 Staging	4
Gambar 2.4 Straight ahead action and pose to pose	5
Gambar 2.5 Follow through and overlapping action	6
Gambar 2.6 Slow in and slow out	6
Gambar 2.7 Arcs	7
Gambar 2.8 Secondary action	8
Gambar 2.9 Timing and Spacing	8
Gambar 2.10 Exaggeration	9
Gambar 2.11 Solid Drawing	9
Gambar 1.12 Appeal	10
Gambar 2. 13 Pak Agus	18
Gambar 2. 14 Pak Haryoko	18
Gambar 2.15 Pak Dhimas	19
Gambar 2.16 Pak Ibnu	19
Gambar 3.1 Color Pallete yang digunakan	20
Gambar 3.2 Tool Properties	21
Gambar 3.3 Shortcut yang digunakan untuk menggambar key	21
Gambar 3.4 Rotoscoping	22
Gambar 3.5 Clean up	22
Gambar 3.6 Mengaktifkan onion skin	23
Gambar 3.7 Coloring	23

INTISARI

Banyak karya yang tercipta atas kerjasama manusia dan teknologi pada era digital saat ini, salah satunya pada aspek seni. Terdapat banyak hasil karya digital yang tercipta di sekitar kita, contohnya yaitu animasi 2 Dimensi. Pada Animasi 2D “PUNGGAWA” ini menggunakan teknik *Frame by frame* dalam pembuatannya. Tujuan utama dari pembuatan animasi “PUNGGAWA” ini dengan menggunakan teknik *frame by frame* adalah untuk menggambarkan fase *warm up* pada karakter agar gerakan lebih *variatif* dan detail.

Fase *warm up* dalam produksi animasi "PUNGGAWA" meliputi berbagai kegiatan persiapan seperti pengembangan konsep, desain karakter, dan animatik. Pengaturan waktu yang tepat, koordinasi tim, dan penggunaan alat produksi yang sesuai menjadi faktor dalam keberhasilan dalam pembuatan animasi 2D “PUNGGAWA”. Tujuan akhir pada pembuatan animasi ini yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana penerapan Teknik animasi *Frame by Frame* yang sudah menjadi standar industri animasi yang semakin berkembang di era saat ini, serta menjadi referensi bagi proyek-proyek animasi lainnya di masa depan.

Kata kunci: Animasi 2D, Warm Up, Frame by frame, ToonBoom Harmony

ABSTRACT

Many works have been created by the collaboration of humans and technology in the current digital era, one of which is the art aspect. There are many digital works created around us, for example 2-dimensional animation. The 2D animation "PUNGGAWA" uses the frame by frame technique in its creation. The main aim of making this "PUNGGAWA" animation using the frame by frame technique is to depict the warm up phase of the character so that the movements are more varied and detailed.

The warm up phase in the production of the "PUNGGAWA" animation includes various preparatory activities such as concept development, character design, and animatics. Correct timing, team coordination, and use of appropriate production tools are factors in the success of making the 2D animation "PUNGGAWA". The final goal in making this animation is that it is hoped that it can contribute to a deeper understanding of how to apply the Frame by Frame animation technique which has become a standard for the animation industry which is increasingly developing in the current era, as well as becoming a reference for other animation projects in the future.

Keywords: *2D Animation, Warm Up, Frame by frame, ToonBoom Harmony*