

**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE THE TEAM 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

KHOIRU ALLAM SYADIDA

20.82.1025

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE THE TEAM 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

KHOIRU ALLAM SYADIDA

20.82.1025

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024


HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST
PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE THE TEAM PADA PROJECT FILM
ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

yang disusun dan diajukan oleh

KHOIRU ALLAM SYADIDA
20.82.1025

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST
PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE THE TEAM PADA PROJECT FILM
ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

yang disusun dan diajukan oleh
KHOIRU ALLAM SYADIDA
20.82.1025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK : 190302243

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK : 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : Khoiru Allam Syadida
NIM : 20.82.1025

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PRODUKSI SCENE THE TEAM 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, 19 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Khoiru Allam Syadida

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua penulis, yang selalu menyempitkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga, pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang dapat membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Juni 2024

Penulis

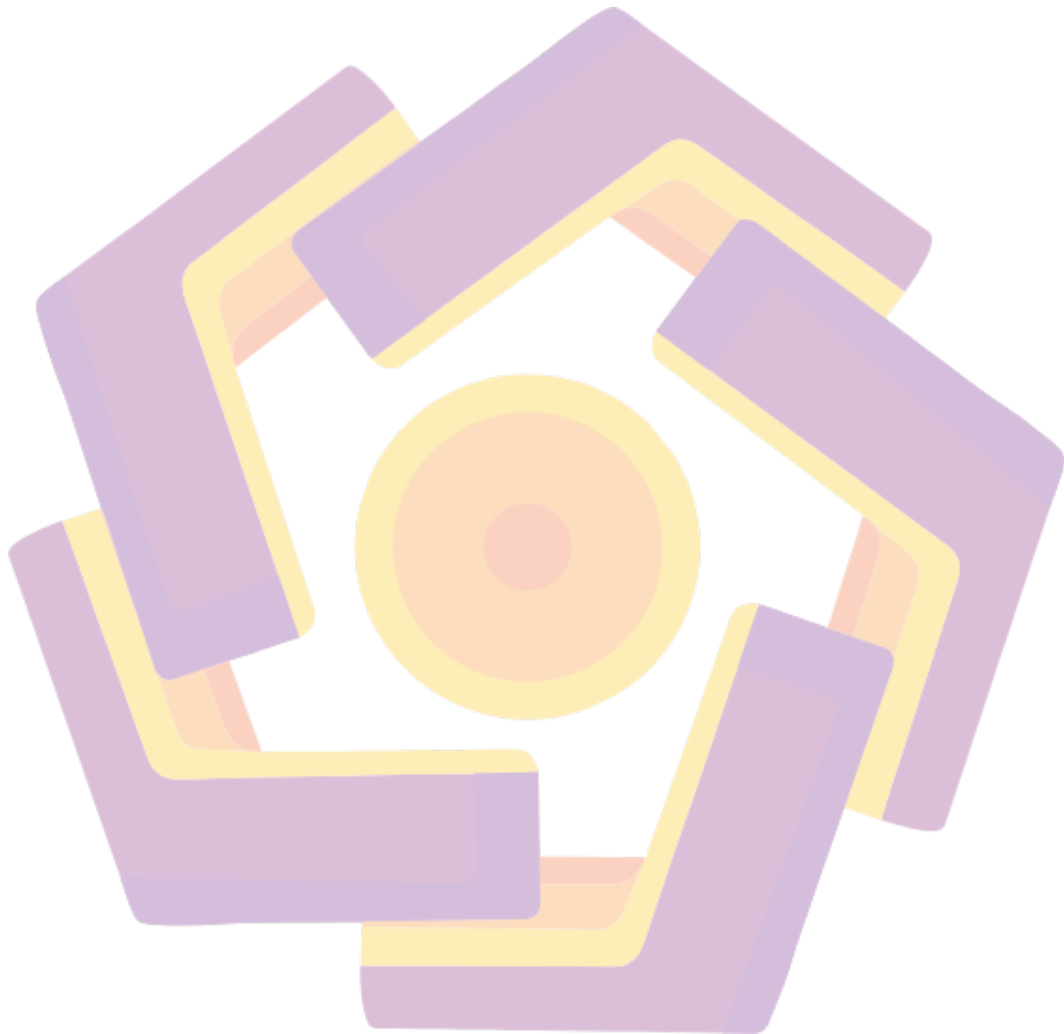
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
INTISARI	9
ABSTRACT	10
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	3
BAB II	
METODE PENELITIAN	4
2.1. Teori Khusus Teknik.....	4
2.1.1 Pengertian Animasi 2D.....	4
2.1.2 Pengertian <i>Frame By Frame</i>	4
2.1.3 Prinsip Animasi 2D.....	4
1. <i>Timing</i>	4
2. <i>Ease in dan Ease Out</i>	5
3. <i>Arcs</i>	5
4. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	6
5. <i>Secondary Action</i>	6
6. <i>Squash and Stretch</i>	7
7. <i>Exaggeration</i>	7
8. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	8
9. <i>Anticipation</i>	8
10. <i>Staging</i>	9
11. <i>Solid Drawing</i>	9
12. <i>Appeal</i>	10
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	10

2.2.1. BRIEF PRODUKSI	10
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	11
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	11
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	11
2.3.1. ASPEK KREATIF	11
2.3.2. ASPEK TEKNIS	12
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	13
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	13
2.4.2. DESAIN	13
BAB III	
PEMBAHASAN	15
3.1. Produksi.....	15
3.1.1. Animasi menampilkan karakter dalam medium shot untuk keseluruhan karakter	15
3.1.2 Animasi menampilkan gerakan <i>flow</i> rambut dan pakaian pada karakter.....	18
3.1.3 Animasi menampilkan gerakan panning yang melawan arah pada tiap karakter karakter.	20
3.1.4 Animasi menampilkan efek spesial pada tangan karakter Pak Dimas yang sedang mengeluarkan jurus dan animasi garis pemisah antar karakter terlihat seperti elemen petir.....	21
Gambar 3.15 Hasil dari pemberian efek <i>Glow</i> pada elemen petir	23
3.1.5 Animasi menyatukan segala aspek komponen pada <i>scene The Team</i> supaya menjadi adegan yang padu	23
3.2. EVALUASI.....	25
3.2.1 Perbandingan Kebutuhan Informasi dan Hasil Akhir	26
Animasi menampilkan efek spesial pada tangan karakter Pak Dimas yang sedang mengeluarkan jurus dan animasi garis pemisah antar karakter terlihat seperti elemen petir.....	27
Animasi menyatukan segala aspek komponen pada <i>scene The Team</i> supaya menjadi adegan yang padu	27
3.3.2 Hasil Penilaian Supervisor	27
BAB IV	
PENUTUP.....	30
4.1. KESIMPULAN	30
4.2. SARAN	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Kebutuhan Informasi dan Hasil Akhir	26
Tabel 3.2 Tabel Penilaian dari Supervisor	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Timing</i>	5
Gambar 2.2 <i>Ease In and Ease Out</i>	5
Gambar 2.3 <i>Arcs</i>	6
Gambar 2.4 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	6
Gambar 2.5 <i>Secondary Action</i>	7
Gambar 2.6 <i>Squash and Stretch</i>	7
Gambar 2.7 <i>Exaggeration</i>	8
Gambar 2.8 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	8
Gambar 2.9 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.11 <i>Desain karakter Pak Agus</i>	13
Gambar 2.12 <i>Desain karakter Pak Dimas</i>	14
Gambar 2.12 <i>Desain karakter Pak Ibnu</i>	14
Gambar 2.13 <i>Desain karakter Pak Haryoko</i>	14
Gambar 3.1 <i>Tools di Toon Boom Harmony</i>	15
Gambar 3.2 <i>Contoh proses pembuatan sketsa</i>	16
Gambar 3.3 <i>Contoh kenampakan garis batas Stroke</i>	16
Gambar 3.4 <i>Ikun Create Colour Art from Line Art</i>	17
Gambar 3.5 <i>Contoh Gambar yang sudah diberi warna pada Color Art Layer</i>	17
Gambar 3.6 <i>Menu Color Palette</i>	18
Gambar 3.7 <i>Contoh proses pewarnaan gambar</i>	18
Gambar 3.8 <i>Indikator frame exposure aktif pada menu timeline</i>	19
Gambar 3.9 <i>Contoh proses penganimasian dengan mengaktifkan fitur Onion Skin</i>	19
Gambar 3.10 <i>Ikun fitur Animate Current Frame</i>	20
Gambar 3.11 <i>Contoh pengaplikasian fitur Animate Current Frame dan penampakanya melalui fitur Onion Skin</i>	21
Gambar 3.12 <i>Efek petir pada jurus karakter Pak Ibnu</i>	21
Gambar 3.13 <i>Efek petir sebagai elemen pemisah antar karakter</i>	22
Gambar 3.14 <i>Node view efek glow pada elemen petir</i>	22
Gambar 3.16 <i>Opsi warna gradient</i>	23
Gambar 3.18 <i>Contoh penerapan efek masking</i>	25
Gambar 3.19 <i>Node View pada penggunaan efek masking</i>	25

INTISARI

Skripsi ini membahas tentang produksi *scene "The Team"* dalam film animasi 2D "Punggawa" yang merupakan hasil dari program PANDAWA. Film ini berfokus pada penggunaan prinsip animasi dan teknik *frame by frame* dalam proses produksinya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan proses produksi *scene "The Team"* dalam film animasi 2D "Punggawa".

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, penilaian, dan studi literatur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses produksi *scene "The Team"* dalam film animasi 2D "Punggawa" meliputi beberapa tahapan, yaitu desain, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, dilakukan desain karakter, storyboard, dan animatic. Pada tahap produksi, dilakukan proses animasi, *editing*, dan *sound design*. Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses finishing dan rendering.

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa proses produksi *scene "The Team"* dalam film animasi 2D "Punggawa" menggunakan prinsip animasi dan teknik *frame by frame* dengan baik. Hal ini terlihat dari kualitas animasi yang dihasilkan yang halus, dinamis, dan sesuai dengan cerita film.

Kata kunci: Film Animasi 2D, Prinsip Animasi, Frame by Frame, PANDAWA, Punggawa.

ABSTRACT

This thesis discusses the production of the scene "The Team" in the 2D animation film "Punggawa," created through the PANDAWA program. The film emphasizes the use of animation principles and the frame-by-frame technique in its production process.

This research aims to analyze and explain the production process of the scene "The Team" within the 2D animation film "Punggawa."

A qualitative descriptive method with observation, interview, and literature study techniques is employed for this research.

The findings reveal that the production process of the scene "The Team" in the 2D animation film "Punggawa" involves several stages: pre-production, production, and post-production. Character design, storyboarding, and animatics are conducted during pre-production. Animation, editing, and sound design occur in the production stage. Finally, the post-production stage involves finishing and rendering processes.

The conclusion of this research is that the production process of the scene "The Team" in the 2D animation film "Punggawa" effectively utilizes animation principles and the frame-by-frame technique. This is evident in the high quality of the animation produced, characterized by smoothness, dynamism, and adherence to the film's narrative.

Keyword: *2D Animation Film, Animation Principles, Frame by Frame, PANDAWA, Punggawa*