

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING 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

SAFIRA SALSABILA

20.82.0864

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING 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

SAFIRA SALSABILA

20.82.0864

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING PADA
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

SAFIRA SALSABILA

20.82.0864

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Bernadhea, M.Kom.

NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING PADA
PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

SAFIRA SALSABILA

20.82.0864

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

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 : Safira Salsabila
NIM : 20.82.0864

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

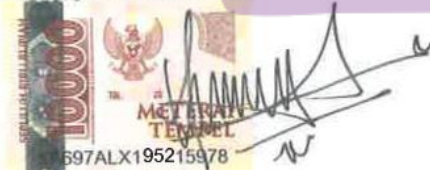
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

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,



Safira Salsabila

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menuntaskan penulisan skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE DODGING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D “PUNGGAWA”**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta

Penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, bapak Bernadhed, M.Kom., selaku dosen pembimbing penulis, bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku kaprodi dan ketua pelaksana program Pandawa dan dosen-dosen lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang turut mendukung penulis selama kegiatan perkuliahan maupun proses penelitian. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada ibu, bapak, adik-adik dan seluruh keluarga terkasih yang senantiasa memberikan dukungan berupa doa dan motivasi selama proses penulisan skripsi maupun dalam kegiatan perkuliahan. Serta terimakasih kepada teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan selama proses penelitian

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi maupun industri film secara luas.

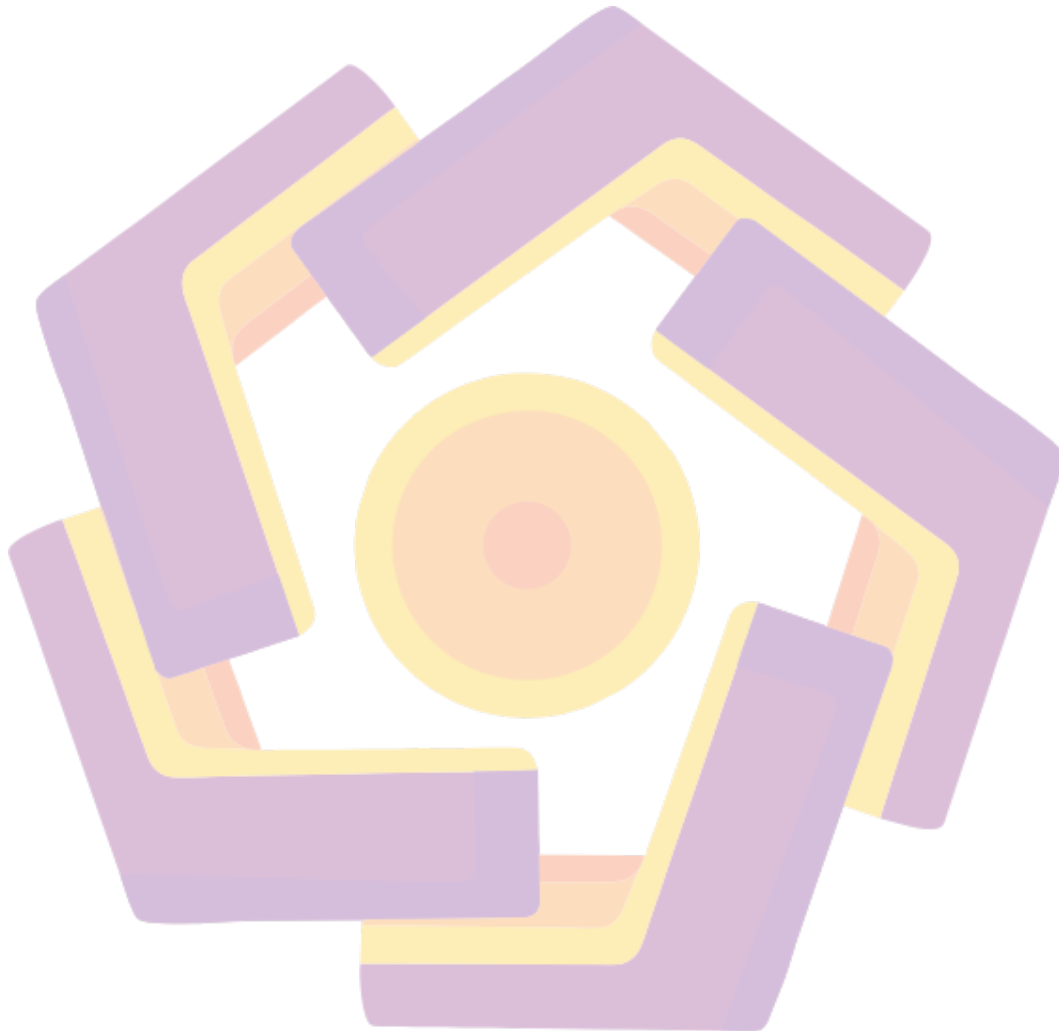
Yogyakarta, 2 Juli 2024

Safira Salsabila
20.82.0864

DAFTAR ISI

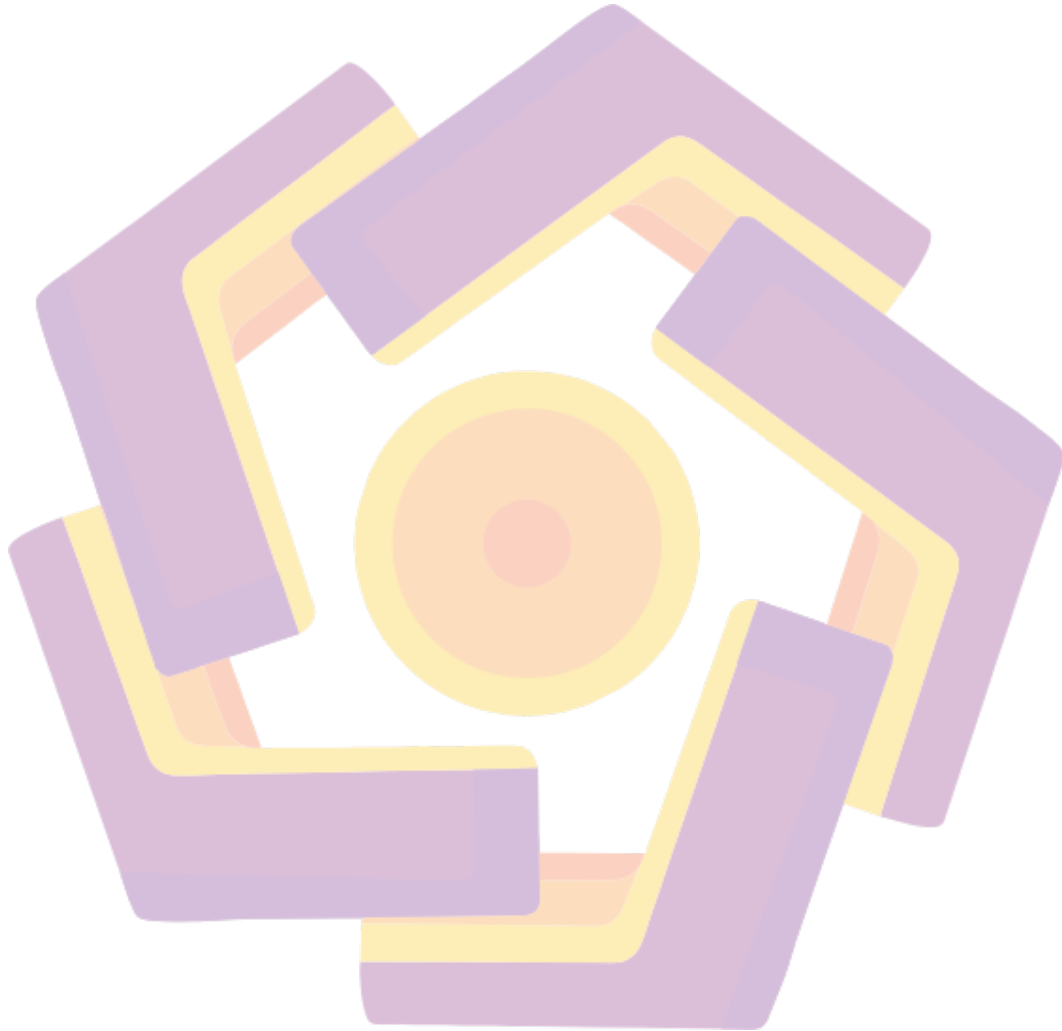
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	2
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	2
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	6
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	6
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	6
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	6
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	8
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	8
2.3.2. ASPEK TEKNIS	8
2.4. PRA PRODUKSI.....	8
2.4.1. IDE DAN KONSEP	8
2.4.2. STORYBOARD	9
2.4.3. DESAIN.....	11
BAB III PEMBAHASAN DAN EVALUASI.....	13
3.1. PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI	13
3.1.1. PRODUKSI VISUAL.....	13
3.1.2. PASCA PRODUKSI	17
3.2. EVALUASI.....	18
Tabel 3.1 Evaluasi.....	18
BAB IV PENUTUP	19

4.1. KESIMPULAN	19
4.2. SARAN	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	21



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hardware	6
Tabel 2.2 Software	7
Tabel 2.3 Brainware	7
Tabel 2.4 Storyboard	9
Tabel 3.1 Evaluasi	18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	4
Gambar 2. 2 Anticipation	4
Gambar 2. 3 Staging	5
Gambar 2. 4 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	6
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action.....	6
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out.....	7
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 2. 12 Appeal	10
Gambar 2. 13 Desain Karakter Pak Dhimas	16
Gambar 2. 14 Desain Karakter Pak Ibnu	16
Gambar 2. 15 Desain Karakter Pak Agus	17
Gambar 2. 16 Desain Karakter Pak Haryoko.....	17
Gambar 3. 1 Penggunaan teknik rotoscoping dalam membuat sketsa.....	19
Gambar 3. 2 Opsi brush pada aplikasi Toon Boom.....	19
Gambar 3. 3 Opsi pencil pada aplikasi Toon Boom.....	20
Gambar 3. 4 Centerline smoothing	20
Gambar 3. 5 Tahap line art pada toonboom.....	20
Gambar 3. 6 Proses clean up pada aplikasi Toon Boom.....	21
Gambar 3. 7 Proses coloring pada aplikasi toon boom.....	22
Gambar 3. 8 Color palette	22
Gambar 3. 9 memasukkan background ke dalam layer	23

INTISARI

Animasi 2D telah menjadi tempat yang populer belakangan ini untuk menyampaikan cerita dan konsep-konsep yang kompleks dalam sebuah narasi visual. Dengan teknologi yang terus berkembang, animasi 2D memungkinkan para animator untuk menggambarkan dunia imajinatif dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan praktis untuk mengeksplorasi teknik frame by frame dan rotoscoping pada scene fighting dalam animasi “Punggawa” menggunakan software Toonboom. Penulis akan memperkenalkan proses pembuatan animasi 2D, termasuk perancangan karakter dan penggunaan alat-alat digital. Melalui pengamatan terhadap karya-karya terkini dalam industri animasi. Dari berbagai karya-karya animasi yang sukses secara komersial, penulis akan menyoroti bagaimana animasi 2D dapat menjadi sarana untuk menginspirasi, mengedukasi, dan menghibur. Dengan memadukan penelitian dan praktik, tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk memberikan panduan yang baik bagi para pembuat animasi 2D terutama pada teknik frame by frame dan rotoscoping pada software Toonboom Harmony.

Kata Kunci: Animasi 2D, Frame by Frame, Toonboom

ABSTRACT

2D animation has become a popular place in recent times to convey stories and complex concepts in a visual narrative. With technology continuing to develop, 2D animation allows animators to depict imaginative worlds in more dynamic and interesting ways. This research uses a practical approach to explore frame by frame and rotoscoping techniques in fighting scenes in the animation "Punggawa" using Toonboom software. The author will introduce the process of creating 2D animation, including character design and the use of digital tools. Through observations of the latest works in the animation industry. From various commercially successful animated works, the author will highlight how 2D animation can be a means to inspire, educate and entertain. By combining research and practice, the final goal of this research is to provide good guidance for 2D animation makers, especially on frame by frame and rotoscoping techniques in Toonboom Harmony software.

Keywords: *2D Animation, Frame by Frame, Toonboom*