

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE
WALL 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

VERDI AGA PRIATNA

18.82.0436

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB
THE WALL 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

VERDI AGA PRIATNA

18.82.0436

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE
WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'**

yang disusun dan diajukan oleh

VERDI AGA PRIATNA

18.82.0436

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE
WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'

yang disusun dan diajukan oleh

VERDI AGA PRIATNA

18.82.0436

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302375

Raditya Wardhana, M.Kom.

NIK. 190302208

Muhammad Fairul Filza, M.Kom.

NIK. 190302332

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 : Verdi Aga Priatna

NIM : 18.82.0436

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'

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, 26 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Verdi Aga Priatna

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas seizin Allah Subhanahu wa ta'ala. Setelah melalui banyak sekali hal, Saya dapat menulis skripsi ini, Yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'”. Tentunya dengan bantuan do'a dan harapan dari kedua orangtua saya, dan juga rekan-rekan saya.

Dengan bangga. Saya, mempersembahkan skripsi untuk yang pertama, kedua orangtua saya. Karena, dengan pengorbanan darah, keringat, emosi, air mata, dan do'a mereka. Saya diberikan kesehatan jasmani dan rohani untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir, untuk diri saya sendiri. Yang telah disiplin, fokus, dan berdedikasi. Dalam menyelesaikan skripsi dan projek ini. Dan telah mau berubah menjadi pribadi yang jauh lebih baik.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur saya sampaikan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, atas rahmat, berkah hidayah, serta karunia-Nya yang amat melimpah. Dan yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'”. Skripsi, tidak lain adalah sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta .

Tentu Saja, penulis tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dari do'a, harapan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Aan Supriatna, ST. selaku Papah dari penulis, yang telah mengorbankan keringat, darah dan raganya. Demi menafkahi dan mendoakan saya. Walaupun kecil dan tidak seberapa, mungkin saja skripsi ini sepadan dengan keringat yang telah dikucurkan.
2. Murtini selaku Mamah dari penulis, yang telah mengeluarkan semua do'a, harapan, dan bantuan emosional berupa semangat dan ucapan. Walaupun kecil dan tidak seberapa, semoga saja skripsi ini dapat menjadi jawaban do'a dan harapan yang telah dipanjatkan.
3. Kakak kandung penulis, Mbak Vika dan Mbak Vivi. Serta juga kakak ipar, Kak Is, dan Mas Madin. Yang telah mendoakan dan membantu dalam perjalanan perkuliahan saya.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing skripsi. Terimakasih telah memberikan wadah berupa Puntadewa dan membantu saya menyelesaikan Skripsi ini.

5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan
6. Bapak Rafi Kurnia selaku bagian dari Parama Creative. Yang telah membantu memberikan dan mengarahkan proyek animasi.
7. Tim animasi 2D Puntadewa, Bang Ando, Mas Surya, dan Mas Siraj. Yang telah ambil adil dalam menyelesaikan proyek animasi, juga telah memberikan ide, dan konsep.
8. Teman-teman 18TI04, terutama yang pernah hadir pada kehidupan personal saya. Terimakasih banyak atas banyak hal yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan saya
9. Untuk seseorang yang jauh disana, terimakasih karena telah pernah mendukung sepenuhnya atas semua keputusan, harapan dan cita-cita saya.
10. Semua pihak dan semua kawan-kawan penulis yang telah membantu proses penulisan skripsi ini. Yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis sadar, skripsi ini adalah jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat dijadikan sebuah langkah awal yang membawa kesuksesan dan manfaat bagi seluruh pihak yang telah membacanya.

Yogyakarta, 22 Juni 2024

Penulis

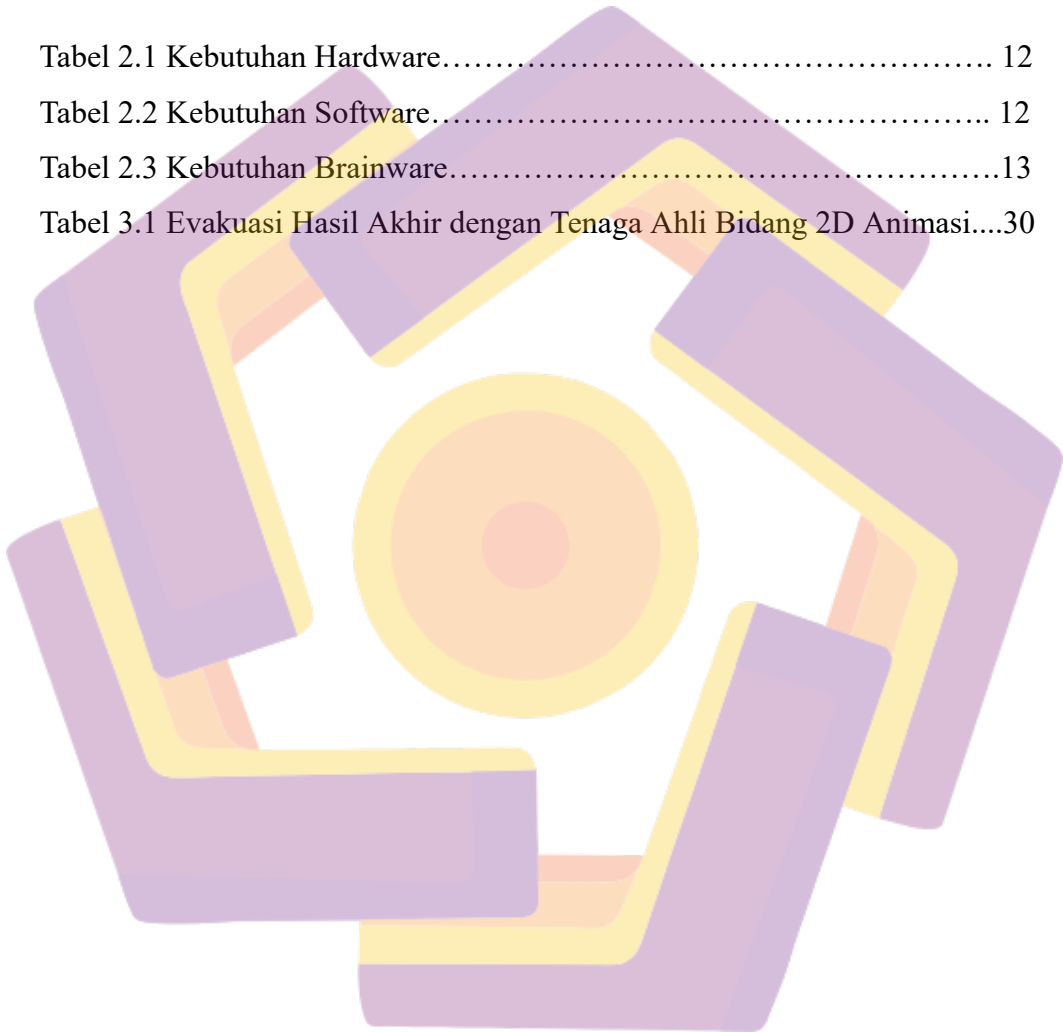
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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.....	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS....	4
2.1.1 ANIMASI.....	4
2.1.2 <i>FRAME BY FRAME</i>	4
2.1.3 PRINSIP ANIMASI.....	5
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.....	11
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	13
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	13
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	14
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	15
2.4.1. KONSEP CERITA DAN IDE.....	15
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	16
2.4.3. DESAIN.....	17
BAB III	
IMPLEMENTASI.....	19
3.1. PRODUKSI.....	19
3.1.1. Menampilkan Pergerakan Karakter Lili yang Sedang Berlari.....	19
3.1.2. Menampilkan Pergerakan Kamera Mengikuti Karakter.....	21
3.1.3. Menampilkan Pergerakan Karakter Lili yang Sedang Melompat... ..	23
3.1.4. Menampilkan Pergerakan Karakter Lili yang Sedang Memanjat....	24
3.2. PASCA PRODUKSI.....	28
3.2.1. TAHAP COMPOSITING.....	28
3.2.2. TAHAP RENDERING.....	28
3.3. EVALUASI.....	29
3.3.1. Evaluasi Hasil Akhir dengan Tenaga Profesional.....	29
BAB IV	
PENUTUP.....	31
4.1. KESIMPULAN.....	31
4.2. SARAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Hardware.....	12
Tabel 2.2 Kebutuhan Software.....	12
Tabel 2.3 Kebutuhan Brainware.....	13
Tabel 3.1 Evakuasi Hasil Akhir dengan Tenaga Ahli Bidang 2D Animasi....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	5
Gambar 2.2 Anticipation.....	5
Gambar 2.3 Staging.....	6
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose.....	6
Gambar 2.5 Follow Through dan Overlapping Action.....	7
Gambar 2.6 Slow in and slow out.....	7
Gambar 2.7 Arcs.....	8
Gambar 2.8 Secondary Action.....	8
Gambar 2.9 Timing.....	9
Gambar 2.10 Exaggeration.....	9
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	10
Gambar 2.12 Appeal.....	10
Gambar 2.13 Referensi Konsep.....	15
Gambar 2.14 Referensi background, planet Namek.....	16
Gambar 2.15 Story Board “Wake up Lili”.....	17
Gambar 2.16 Desain karakter Lili.....	18
Gambar 3.1 Pose Awal Karakter Lari dari Hasil Rotoscoping.....	20
Gambar 3.2 Berbagai Tools dari Aplikasi Krita.....	20
Gambar 3.3 <i>Animation Timeline</i> dari Dekat.....	20
Gambar 3.4 Frame Setelah dimasukan Karakter dan di Cleanup.....	21
Gambar 3.5 Setiap shot Menghasilkan Kamera Angle yang Berbeda..	22
Gambar 3.5 sketch di layer yang berbeda.....	23
Gambar 3.6 Karakter Lili Melompati Objek.....	24
Gambar 3.7 Penerapan Anticipation pada Shot Karakter Lili.....	24
Gambar 3.8 Shot Adegan Karakter Memanjat tanpa Coloring.....	25
Gambar 3.9 Karakter Memanjat Objek Tembok dengan Coloring.....	26
Gambar 3.10 Berbagai Macam Pilihan brush tool pada Krita.....	27
Gambar 3.11 Fill Tool yang Berbentuk seperti Ember.....	27

INTISARI

Skripsi ini bertujuan untuk membahas pengimplementasian teknik frame by frame scene 'Climb the Wall' pada proyek film animasi 2D 'WAKE UP LILI'. Adegan di mana sang karakter utama, Lili, menaiki dan memanjat sebuah tebing dengan berbagai pergerakan. Metode frame by frame ini, membantu menciptakan pergerakan yang halus, baik, dan dapat memperkaya visual penonton. Skripsi ini mendokumentasikan proses implementasi teknik tersebut, termasuk dalam perancangan adegan, penggambaran karakter, dan juga penggunaan elemen visual untuk memperkaya narasi. Dan diharapkan, dapat menghadirkan pengalaman yang memikat dalam film animasi 'WAKE UP LILI'. Selain itu, skripsi ini juga membantu dalam menggali dampak penggunaan teknik frame by frame pada kualitas visual dan juga kesan emosional yang disajikan terhadap para penonton. Melalui analisa yang mendalam, diketahui bahwasannya penggunaan teknik ini dapat secara signifikan meningkatkan fokus pada karakter yang membantu dalam dinamika narasi. Dengan demikian, pengimplementasian teknik frame by frame tidak hanya meningkatkan aspek teknik produksi animasi, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang substansial terhadap pengalaman estetika dan naratif dalam film animasi. Penulis mengharapkan, skripsi ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi animasi serta dapat juga menginspirasi pengembangan teknik visual yang lebih jauh inovatif di masa yang akan datang

Kata kunci: Animasi, Animasi Pendek 2D, Wake up Lili, *Frame by frame*, Krita

ABSTRACT

This thesis aims to discuss the implementation of the frame by frame technique on to 'Climb the Wall' scene in the 2D animated film project 'WAKE UP LILI'. The scene where the main character, Lili, gets up and climbs a cliff with various movements. This frame by frame technique helps create smooth, good movement and can enrich the audience's visuals. This thesis documents the process of implementing this technique, including scene design, character depiction, and also the use of visual elements to enrich the narrative. And it is hoped that it can provide an engaging experience in the animated film 'WAKE UP LILI'. Apart from that, this thesis also helps in exploring the impact of using the frame by frame technique on the visual quality and also the emotional impression presented to the audience. Through in-depth analysis, it is known that the use of this technique can significantly increase the focus on characters which helps in narrative dynamics. Thus, implementing the frame by frame technique not only improves the technical aspects of animation production, but can also make a substantial contribution to the aesthetic and narrative experience in animated films. The author hopes that this thesis can provide valuable insight for animation practitioners and can also inspire the development of further innovative visual techniques in the future.

Keywords: Animation, 2D Short Animation, Wake up Lili, frame by frame, Krita