

**IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME
PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

SUPRIANTO

18.82.0247

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME
PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

SUPRIANTO

18.82.0247

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME
PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

SUPRIANTO

18.82.0247

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Desember 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME
PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

SUPRIANTO

18.82.0247

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

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 30
Desember 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 : Suprianto
NIM : 18.82.0247

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

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, 30 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Suprianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Keying dan animasi frame by-frame pada scene hutan pada remake jingle amikom” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Program Studi Teknologi Informasi.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis berfokus pada pengembangan animasi 2D dengan teknik tertentu untuk menggambarkan sebuah cerita bertema perjalanan di dalam hutan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada bidang animasi, terutama dalam memanfaatkan teknik animasi 2D untuk menciptakan visual yang menarik, dinamis, dan relevan dengan tema cerita yang diangkat.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing utama, atas segala arahan, masukan, dan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta, atas dukungan moral, material, serta doa yang tiada henti.
3. Teman-teman dan rekan mahasiswa, yang telah memberikan motivasi, masukan, serta kebersamaan selama proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan dengan terbuka menerima kritik serta saran untuk perbaikan di masa depan. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat.

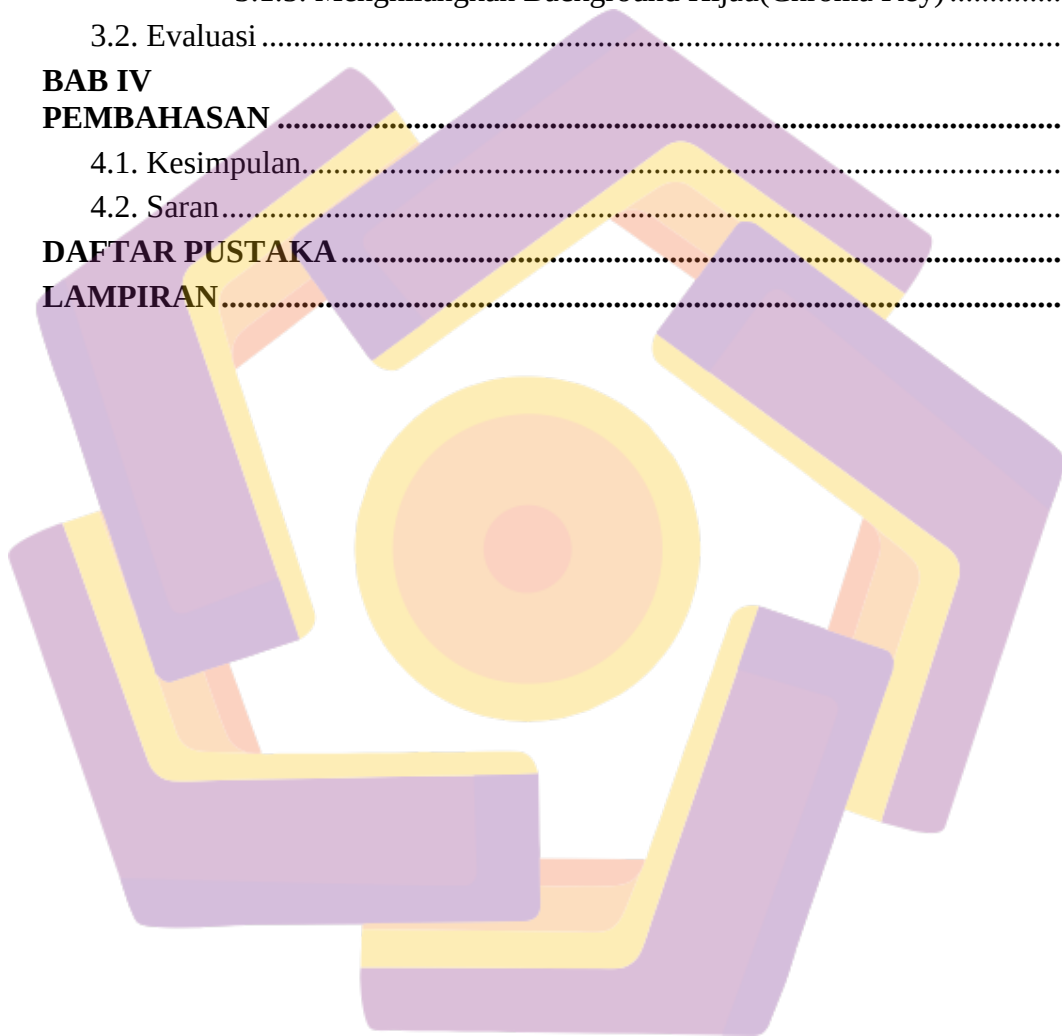
Yogyakarta, 5 Desember 2024

[Suprianto]

DAFTAR ISI

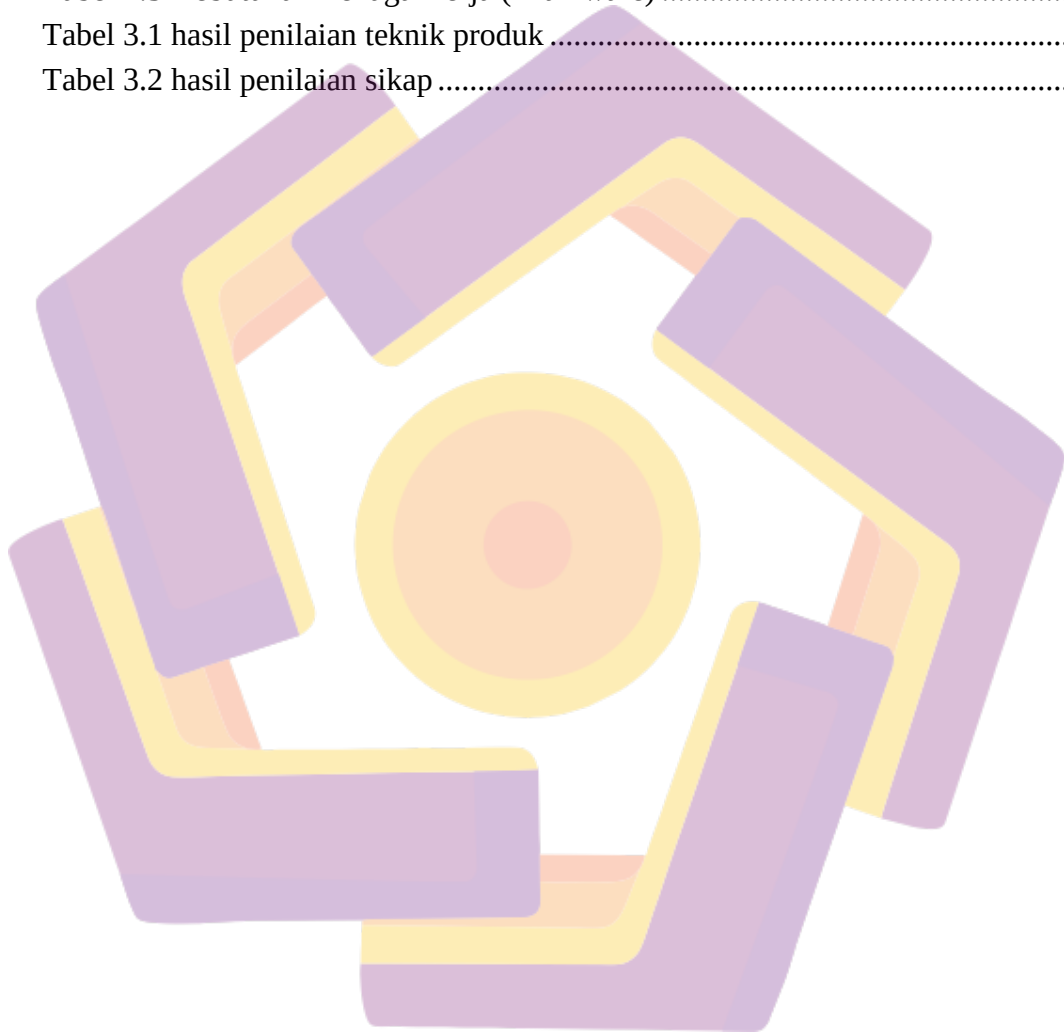
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR GAMBAR	10
INTISARI	11
ABSTRACT	12
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	2
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP YANG DIBAHAS	2
2.1.1 Teori Frame Rate.....	3
2.1.2 Teori Chroma Keying.....	5
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	6
2.2.1. Brief Produksi	7
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	8
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	9
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	10
2.3.1. Aspek Kreatif	10
2.3.2. Aspek Teknis.....	11
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	11
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	11
2.4.2. Naskah Dan Storyboard	11
2.4.3. Desain Karakter.....	13
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	14

3.1. PRODUKSI.....	14
3.1.1. Mempersiapkan Lembar Kerja Dan Resolusi Gambar	14
3.1.2. Membuat Line Art Untuk Karakter Burung.....	14
3.1.3. Membuat Line Art Untuk Karakter Ular.....	17
3.1.4. Coloring Karakter Burung Dan Ular	22
3.1.5. Membuat Frame Animasi Burung Dan Ular	23
3.1.5. Menghilangkan Background Hijau(Chroma Key)	25
3.2. Evaluasi	26
BAB IV	
PEMBAHASAN	28
4.1. Kesimpulan.....	28
4.2. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	9
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	9
Tabel 2.3 Kebutuhan Tenaga Kerja (Brainware)	10
Tabel 3.1 hasil penilaian teknik produk	26
Tabel 3.2 hasil penilaian sikap	27



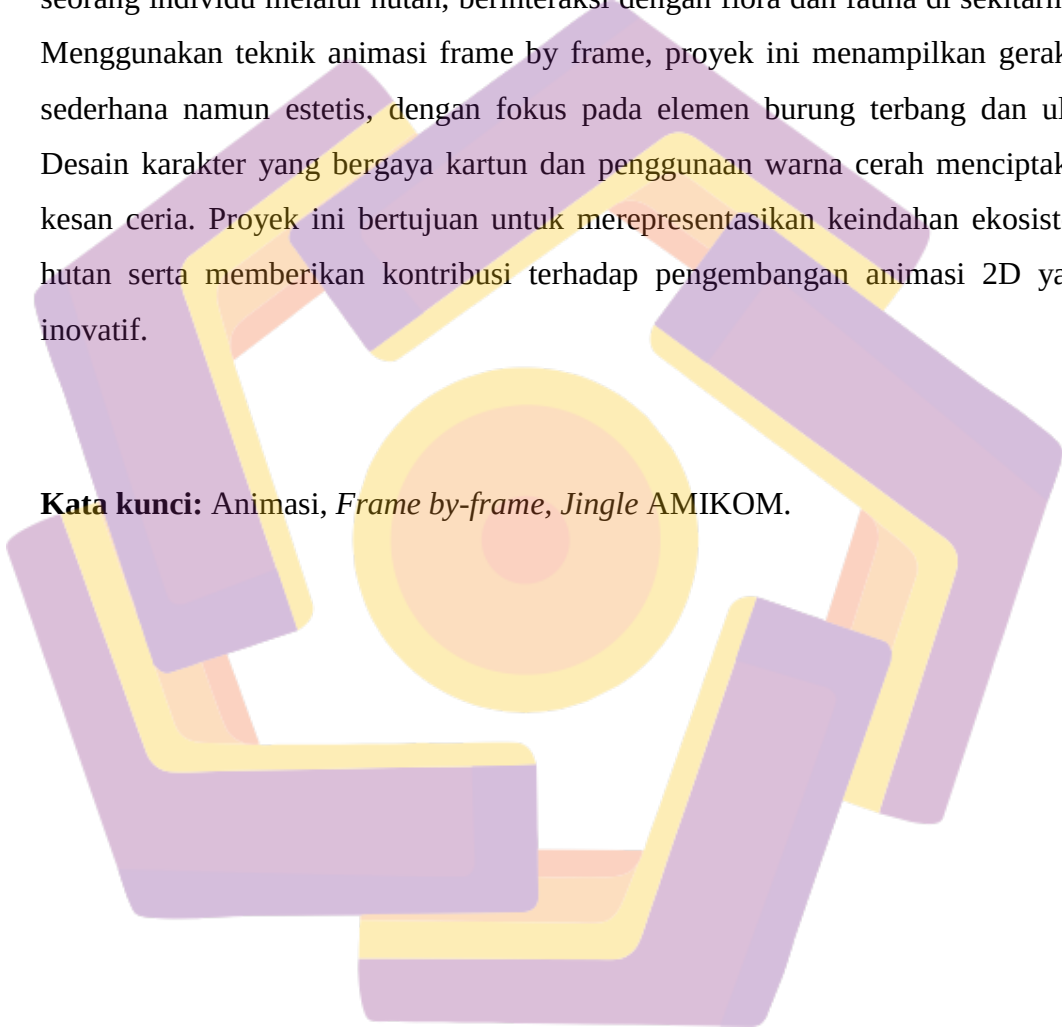
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Animasi 2D Frame By-Frame	3
Gambar 2.2 Teori Frame Rate.....	4
Gambar 2.3 Teori Chroma Keying.....	6
Gambar 2.4 Storyboard	12
Gambar 2.5 Desain karakter burung dan ular	13
Gambar 3.1 Pembuatan canvas	14
Gambar 3.2 Pembuatan dasar burung.	15
Gambar 3.3 Proses pembuatan bulu burung.....	15
Gambar 3.4 Proses pembuatan sayap burung.....	16
Gambar 3.5 Proses menggambar ulang sketsa burung.....	16
Gambar 3.6 Hasil akhir gambar burung.	17
Gambar 3.7 Proses pembuatan bentuk kepala ular.	18
Gambar 3.8 Proses pembuatan badan ular.	18
Gambar 3.9 Proses pembuatan garis pada badan dan ekor ular.	19
Gambar 3.10 Proses pembuatan detail kepala dan leher ular.....	20
Gambar 3.11 Detail kepala dan leher ular.....	20
Gambar 3.12 Proses menggambar ulang sketsa ular.....	21
Gambar 3.13 Hasil akhir line art gambar ular.....	21
Gambar 3.14 layer setting.	22
Gambar 3.15 Tambah Layer baru.	22
Gambar 3.15 Setting fill tool.....	23
Gambar 3.16 Timeline animasi	24
Gambar 3.17 New Timeline	24
Gambar 3.20 Animation Cycles Ular.....	24
Gambar 3.21 Video dengan background hijau.....	25
Gambar 3.21 Video setelah penambahan effect roto brush dan keylight.....	25

INTISARI

Proyek animasi *Remake Jingle AMIKOM* merupakan bagian dari tugas akhir dalam Program Puntadewa, yang bertujuan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan studi secara efektif. Animasi ini menggambarkan perjalanan seorang individu melalui hutan, berinteraksi dengan flora dan fauna di sekitarnya. Menggunakan teknik animasi frame by frame, proyek ini menampilkan gerakan sederhana namun estetik, dengan fokus pada elemen burung terbang dan ular. Desain karakter yang bergaya kartun dan penggunaan warna cerah menciptakan kesan ceria. Proyek ini bertujuan untuk merepresentasikan keindahan ekosistem hutan serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan animasi 2D yang inovatif.

Kata kunci: Animasi, *Frame by-frame*, *Jingle AMIKOM*.



ABSTRACT

The Remake Jingle AMIKOM animation project is part of the final assignment in the Puntadewa Program, aimed at helping students complete their studies effectively. This animation depicts the journey of an individual through the forest, interacting with the surrounding flora and fauna. Using frame-by-frame animation techniques, the project showcases simple yet aesthetic movements, with a focus on the flying birds and snake elements. The cartoon-style character design and use of bright colors create a cheerful impression. This project aims to represent the beauty of the forest ecosystem and contribute to the development of innovative 2D animation.

Keywords: Animation, Frame-by-frame, Jingle AMIKOM.

