

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE
KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ANGGARA DIA NITA

18.82.0426

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE
KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ANGGARA DIA NITA
18.82.0426

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE
KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

ANGGARA DIA NITA

18.82.0426

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Januari 2025

Dosen Pembimbing


Harvoko, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE
KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

ANGGARA DIA NITA

18.82.0426

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Januari 2025

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 : Anggara Dia Nita
NIM : 18.82.0426

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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, 03 Januari 2025
Yang Menyatakan,



Anggara Dia Nita

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME KARAKTER 2D SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan doa dan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Kepada saudara kandung yang telah memberikan semangat serta membantu saya dalam melanjutkan proses perkuliahan.
3. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. Selaku Dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku penyelenggara magang dalam program Puntadewa.
7. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, S.Kom. Selaku Mentor magang dalam pelatihan pembuatan proyek Animasi jingle Amikom.
8. Teman - teman seperjuangan saya yang selalu mendukung, membantu, hadir siang dan malam, sedih maupun senang dalam pembuatan skripsi bersama khususnya Putu Ayu, AA Fazry, Bapak Hafidh, Mang Aldi (Squad KEHIDUPUNK).
9. Teman dekat saya Reza Febriansyah Wibowo (Enchong) yang sudah menjadi support system, serta mengajari saya banyak hal tentang animasi dari awal perkuliahan dimulai hingga akhir.

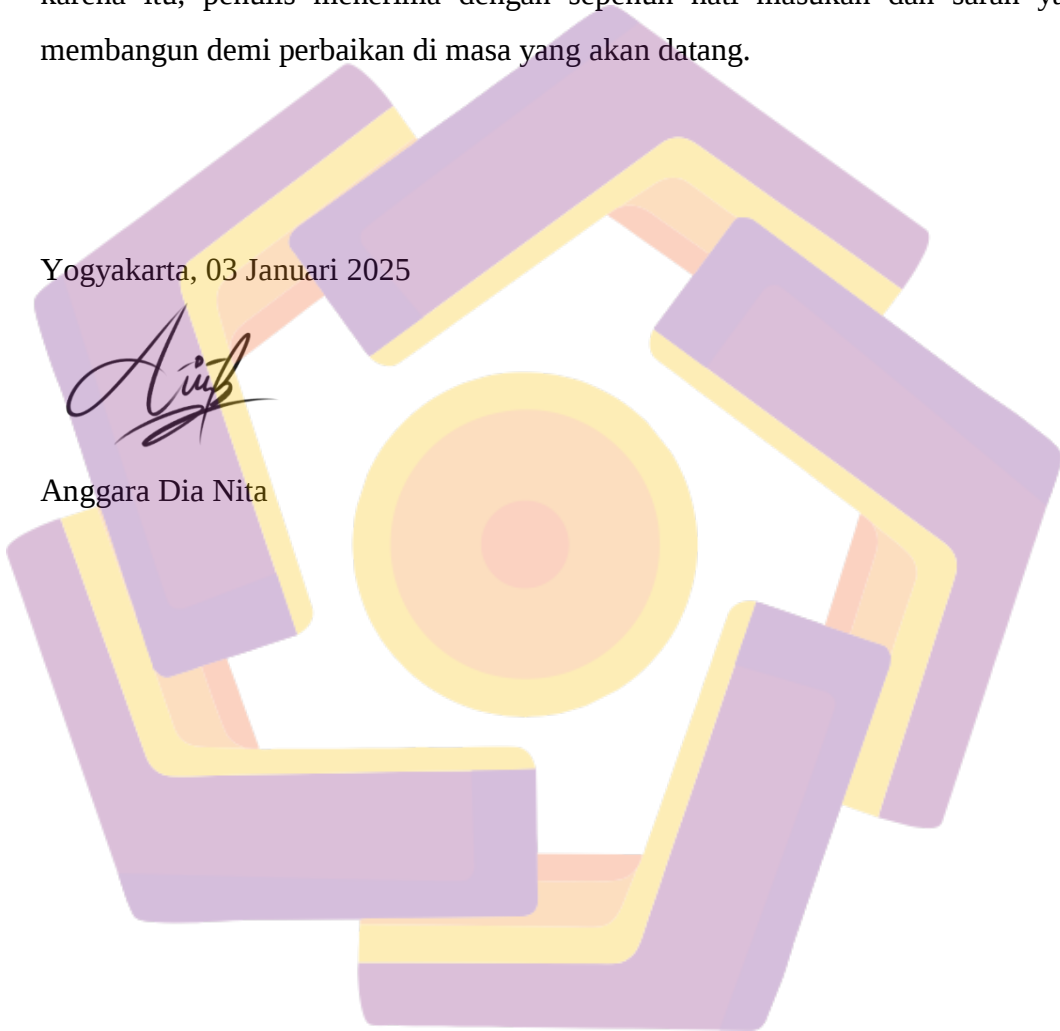
10. Kucing peliharaan saya tercinta yang selalu hadir menemani saya baik dalam sedih maupun senang yaitu Pochie Tud.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 03 Januari 2025



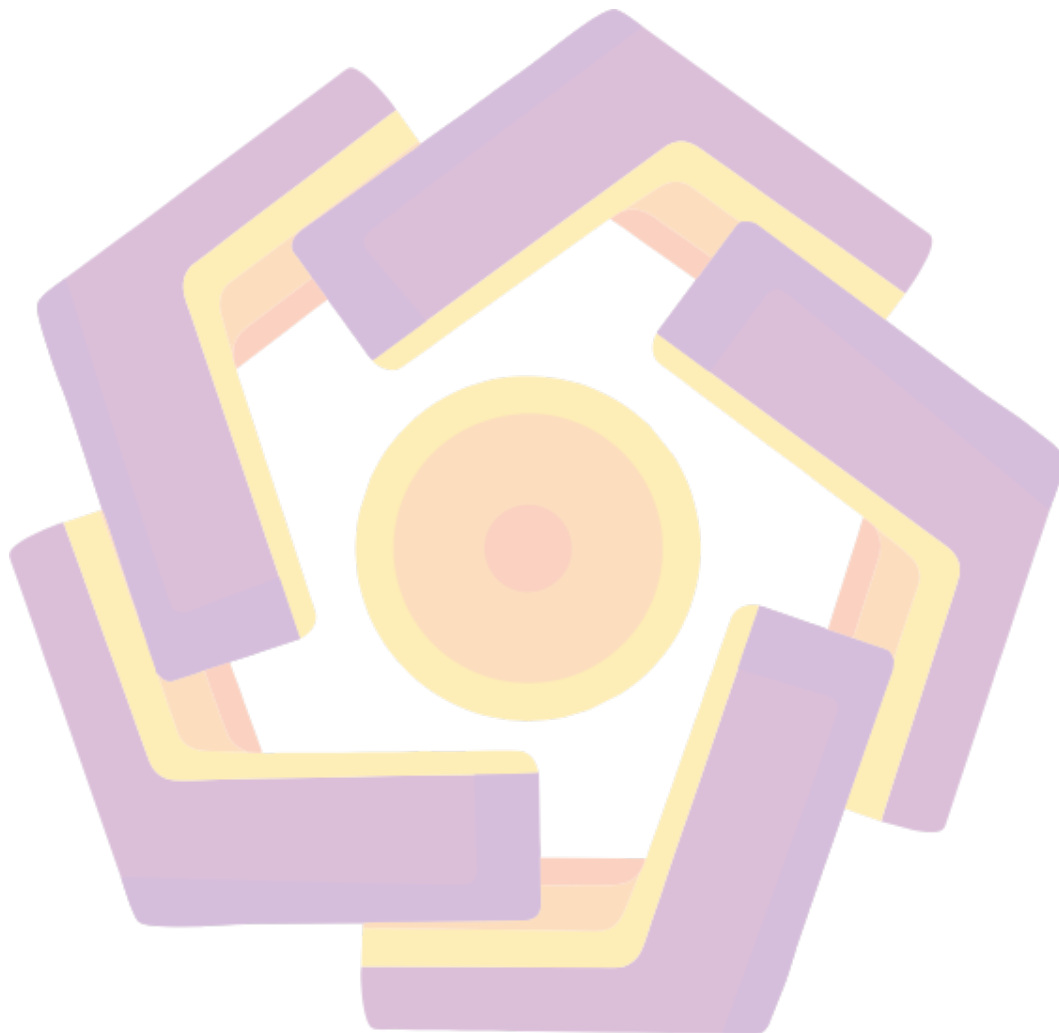
Anggara Dia Nita



DAFTAR ISI

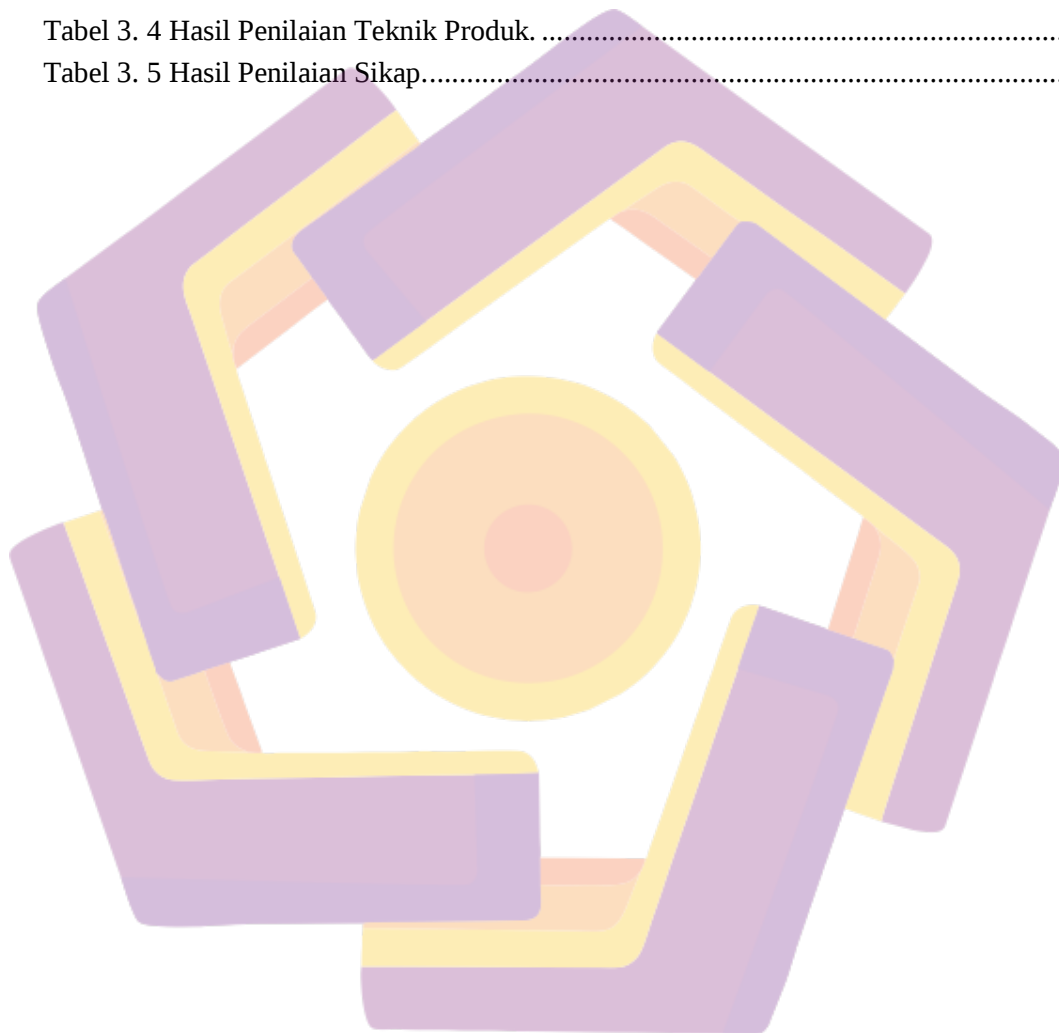
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
INTISARI.....	15
ABSTRACT	16
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1 Dasar Teori	4
2.1.1. Animasi 2D.....	4
2.1.2. Frame by Frame	4
2.1.3. Pipeline Animasi.....	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan	21
2.2.1. Brief Produksi.....	22
2.2.2. Kebutuhan Fungsional	22
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	23
2.3 Analisis Aspek Produksi	24
2.3.1. Aspek Kreatif	24
2.3.2. Aspek Teknis	25
2.4 Tahapan Pra Produksi	25
2.4.1. Ide dan Konsep	25
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	26
2.4.3. Desain.....	27
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	31
3.1. Produksi.....	31
3.1.1. Pembuatan desain dan animasi karakter 2d burung	31
3.1.2. Pasca Produksi.....	43

3.2. Evaluasi	43
BAB IV	
PENUTUP	45
4.1. Kesimpulan	45
4.2. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47



DAFTAR TABEL

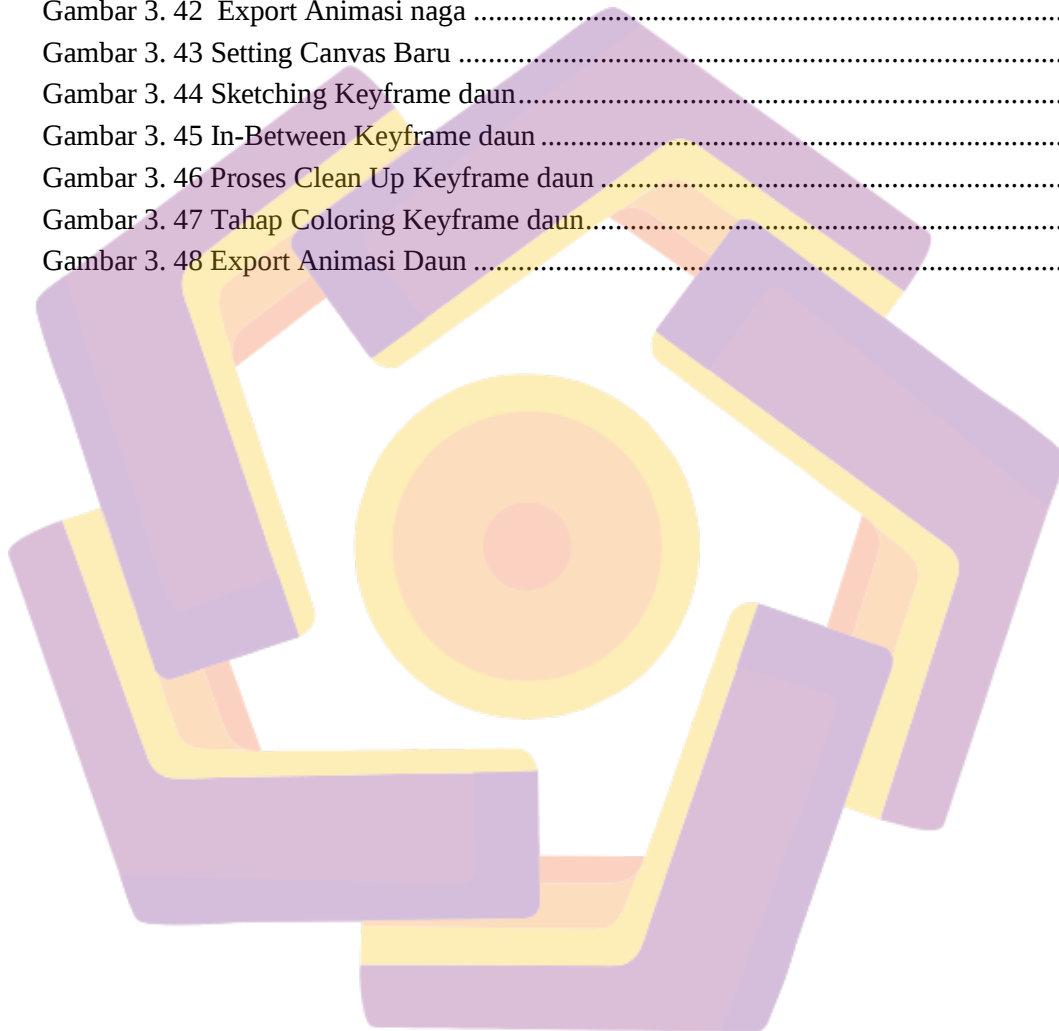
Tabel 2. 1 Perangkat Keras (Hardware)	20
Tabel 2. 2 Perangkat Lunak (Software)	21
Tabel 3.3 Tabel indeks	39
Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Teknik Produk.	39
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Sikap.....	39



DAFTAR GAMBAR

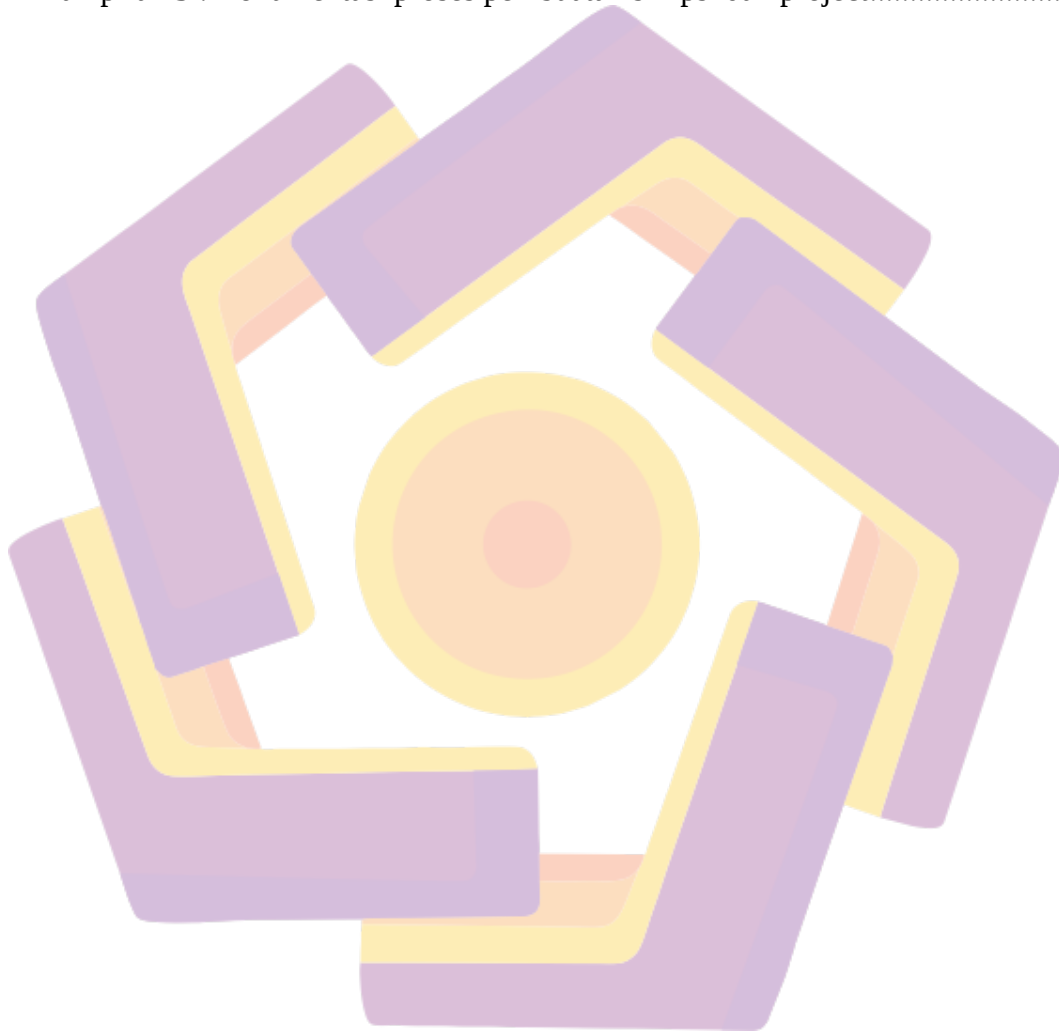
Gambar 2. 1 Squash and Stretch	6
Gambar 2. 2 Anticipations	7
Gambar 2. 3 Staging.....	7
Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to pose	8
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action	9
Gambar 2. 6 Slow in and Slow Out.....	10
Gambar 2. 7 Arch.....	10
Gambar 2. 8 Secondary Action	11
Gambar 2. 9 Exaggeration.....	12
Gambar 2. 10 Timing	13
Gambar 2. 11 Appeal	14
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	14
Gambar 2. 13 Referensi Naga Chinese dragon Spring Herald 1.....	15
Gambar 2. 14 Referensi Naga Chinese dragon Spring Herald 2.....	16
Gambar 2. 15 Referensi Naga Chinese Dragon Spirited Away	16
Gambar 2.16 Referensi warna naga.....	17
Gambar 2. 17 Referensi Animasi Burung.....	18
Gambar 2.18 Referensi Awal Frames Burung.....	18
Gambar 2. 19 Referensi Pergerakan sayap Burung	19
Gambar 2.20 Referensi Desain Burung	19
Gambar 2. 21 Referensi warna burung	20
Gambar 2. 22 Referensi Dedaunan.....	21
Gambar 2. 23 Storyboard “scene kastil jingle amikom”.....	27
Gambar 2. 24 Desain Sketch Karakter Naga (Chinese Dragon)	28
Gambar 2. 25 Desain Sketch Karakter Burung Pipit	28
Gambar 2.26 Desain Sketch Background Scene Kastil	29
Gambar 2. 27 Desain Final Karakter Naga (Chinese Dragon).....	29
Gambar 2. 28 Desain Final Karakter Naga Burung	30
Gambar 2. 29 Desain Final Dedaunan.....	30
Gambar 2. 30 Desain Final Background Scene kastil.....	31
Gambar 3. 31 Setting canvas baru karakter Burung	32
Gambar 3. 32 Sketching Keyframe Burung.....	33
Gambar 3. 33 In-between Keyframe Burung.....	33
Gambar 3. 34 Proses Clean Up Keyframe Burung	34

Gambar 3. 35 Proses Coloring Burung.....	34
Gambar 3. 36 Export Animasi Burung.....	35
Gambar 3. 37 Setting canvas baru karakter Naga.....	36
Gambar 3. 38 Sketching Keyframe Naga	37
Gambar 3. 39 In-between Keyframe Naga	37
Gambar 3. 40 Proses Clean-Up naga.....	38
Gambar 3. 41 Tahap Coloring Naga.....	38
Gambar 3. 42 Export Animasi naga	39
Gambar 3. 43 Setting Canvas Baru	40
Gambar 3. 44 Sketching Keyframe daun.....	40
Gambar 3. 45 In-Between Keyframe daun	41
Gambar 3. 46 Proses Clean Up Keyframe daun	42
Gambar 3. 47 Tahap Coloring Keyframe daun.....	42
Gambar 3. 48 Export Animasi Daun	43



DAFTAR LAMPIRAN

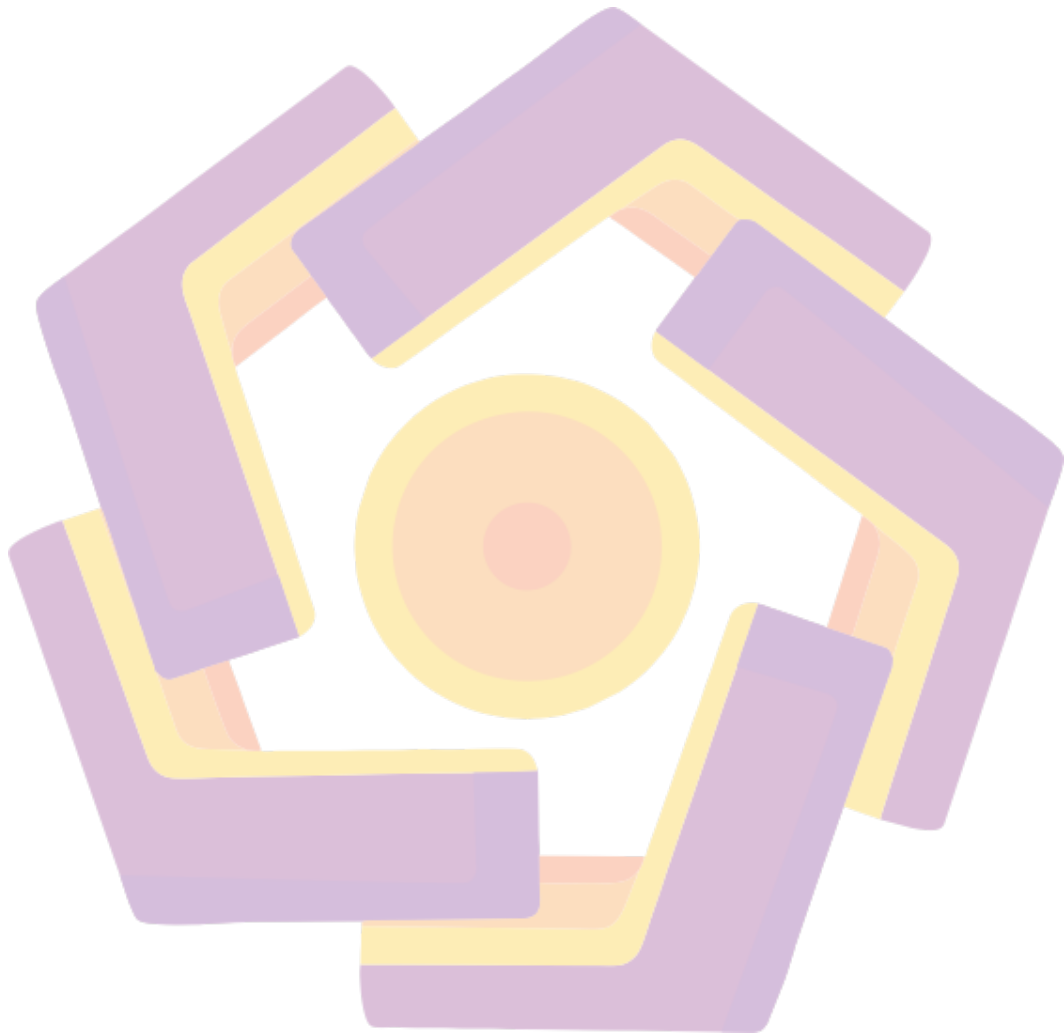
Lampiran 1: Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	47
Lampiran 2 : Kegiatan Program PUNTADEWA.....	49
Lampiran 3 : Dokumentasi proses pembuatan skripsi dan project.....	51



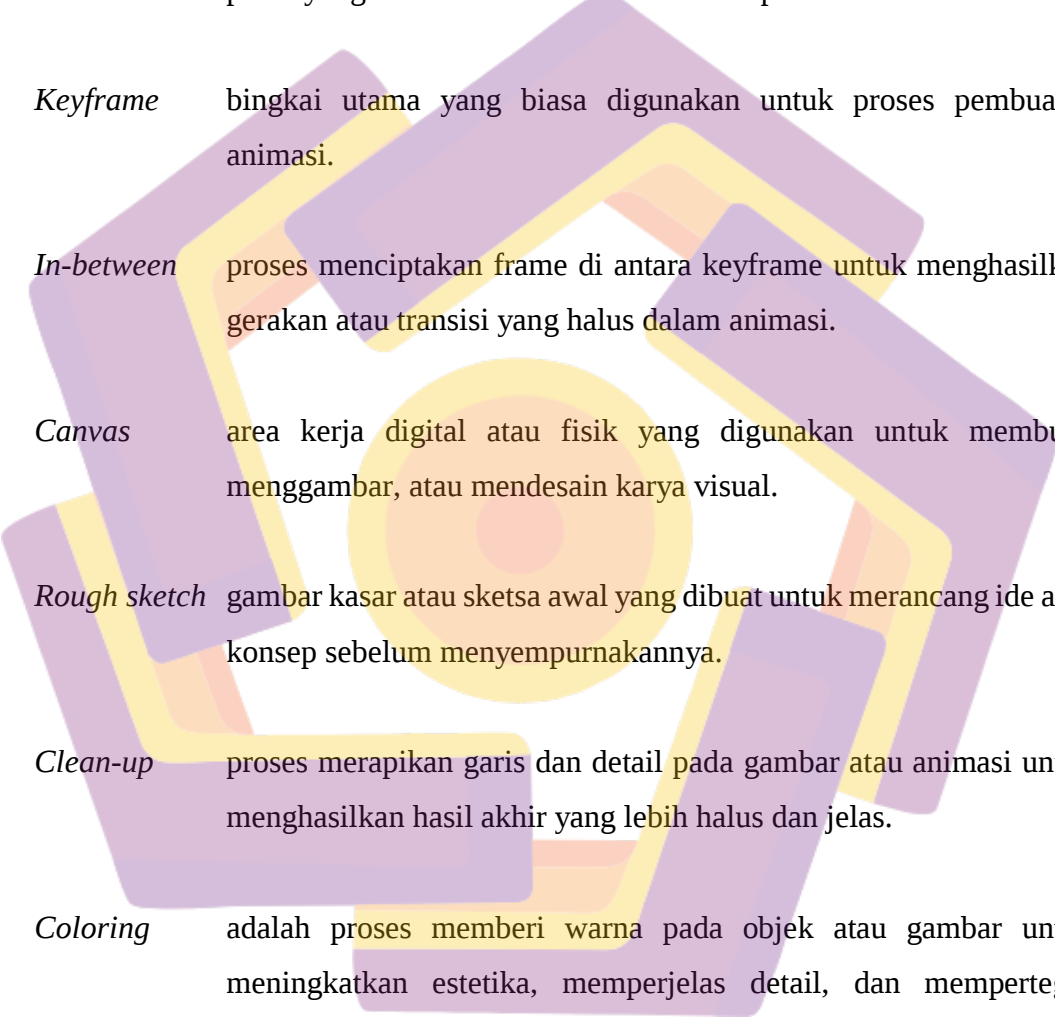
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

FPS *Frame Per Second*

Dpi *Dot Per Inch*



DAFTAR ISTILAH



<i>Frames</i>	gambar individu yang ditampilkan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan.
<i>Timeline</i>	panel yang menentukan frame dan durasi pada animasi.
<i>Keyframe</i>	bingkai utama yang biasa digunakan untuk proses pembuatan animasi.
<i>In-between</i>	proses menciptakan frame di antara keyframe untuk menghasilkan gerakan atau transisi yang halus dalam animasi.
<i>Canvas</i>	area kerja digital atau fisik yang digunakan untuk membuat, menggambar, atau mendesain karya visual.
<i>Rough sketch</i>	gambar kasar atau sketsa awal yang dibuat untuk merancang ide atau konsep sebelum menyempurnakannya.
<i>Clean-up</i>	proses merapikan garis dan detail pada gambar atau animasi untuk menghasilkan hasil akhir yang lebih halus dan jelas.
<i>Coloring</i>	adalah proses memberi warna pada objek atau gambar untuk meningkatkan estetika, memperjelas detail, dan mempertegas elemen visual.
<i>Blending</i>	teknik mencampur warna secara halus untuk menciptakan transisi yang lembut antara warna atau bayangan.

INTISARI

Animasi adalah sebuah proses yang dimana sebuah sekumpulan gambar yang nantinya akan dirangkai menjadi satu dan disusun secara berurutan, yang kemudian rangkaian tersebut akan ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka akan tercipta lah sebuah gerakan yang berasal dari kumpulan gambar tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali cara pembuatan animasi tradisional 2D menggunakan teknik frame by frame untuk menciptakan karakter yang lebih hidup dan dinamis dalam sebuah karya animasi yang mengusung tema kastil. Teknik yang digunakan adalah teknik frame by frame dengan menggunakan software Clip Studio Paint.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik frame by frame membutuhkan waktu lama dan usaha yang cukup besar tetapi menghasilkan sebuah animasi yang lebih halus dan terperinci. Pada penelitian ini akan berkontribusi pada perkembangan animasi dengan menggunakan teknik animasi 2D dengan pendekatan frame by frame, yang nantinya akan digunakan pada sebuah proyek animasi lainnya, dan dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih dalam mengenai keuntungan dan tantangan dalam proses pembuatan animasi.

Kata Kunci: Animasi 2D, Frame by Frame.

ABSTRACT

Animation is a process in which a group of images will be assembled into one and arranged sequentially, then the series will be displayed at sufficient speed, then a movement will be created that comes from this collection of images.

This research aims to explore how to create traditional 2D animation using frame by frame techniques to create more lively and dynamic characters in an animated work with a castle theme. The technique used is a frame by frame technique using Clip Studio Paint software.

The results of this research show that using the frame by frame technique requires a long time and quite a lot of effort but produces a smoother and more detailed animation. This research will contribute to the development of animation using 2D animation techniques with a frame by frame approach, which will later be used in other animation projects, and can provide a deeper understanding of the advantages and challenges in the animation creation process.

Keywords: 2D Animation, Frame by Frame.