

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* UNTUK KARAKTER
PERI TERBANG PADA SCENE VILLAGE REMAKE JINGLE AMIKOM**

**SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh
WACHDAN ZHEVAN EL HIJRY
19.82.0714

Kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* UNTUK KARAKTER
PERI TERBANG PADA SCENE VILLAGE REMAKE JINGLE AMIKOM**

**SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh
WACHDAN ZHEVAN EL HIJRY
19.82.0714

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* UNTUK KARAKTER
PERI TERBANG PADA SCENE VILLAGE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

WACHDAN ZHEVAN EL HIJRY

19.82.0714

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* UNTUK KARAKTER
PERI TERBANG PADA SCENE VILLAGE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh
WACHDAN ZHEVAN EL HLJRY
19.82.0714

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK : 190302332



Ibnu Hadi Purwanto S.Kom.
NIK : 190302390



Agus Purwanto A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK : 190302229



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 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
NIM

: Wachdan Zhevan El Hijry
: 19.82.0714

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* UNTUK KARAKTER
PERI TERBANG PADA SCENE VILLAGE 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, 23 Desember 2024
Yang Menyatakan,



Wachdan Zhevan El Hijry

KATA PENGANTAR

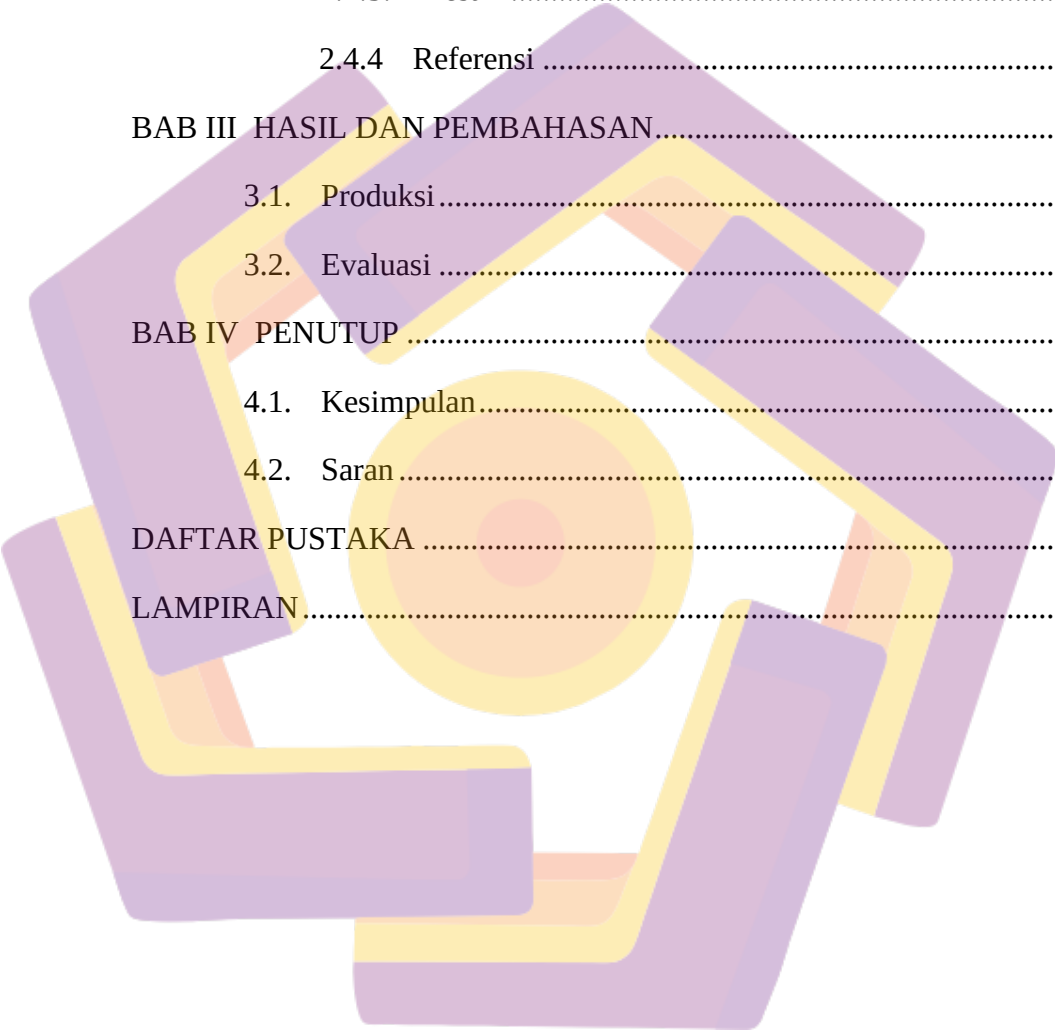
Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang maha esa atas berkat,nikmat, dan rahmatnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik *Frame by Frame* Untuk Karakter Peri terbang Pada Scene Village Remake Jingle Amikom” sebagai hasil dari produk capstone puntadewa bersama Parama.Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana dari universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tak henti hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto ,M.M., selaku rektor universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku ketua program studi teknologi informasi sekaligus dosen pembimbing skripsi,yang telah memberikan arahan kepada penulis
4. Mentor program puntadewa dari parama dan juga MSV studio
5. Teman teman-teman semasa perjuangan di perkuliahan

DAFTAR ISI

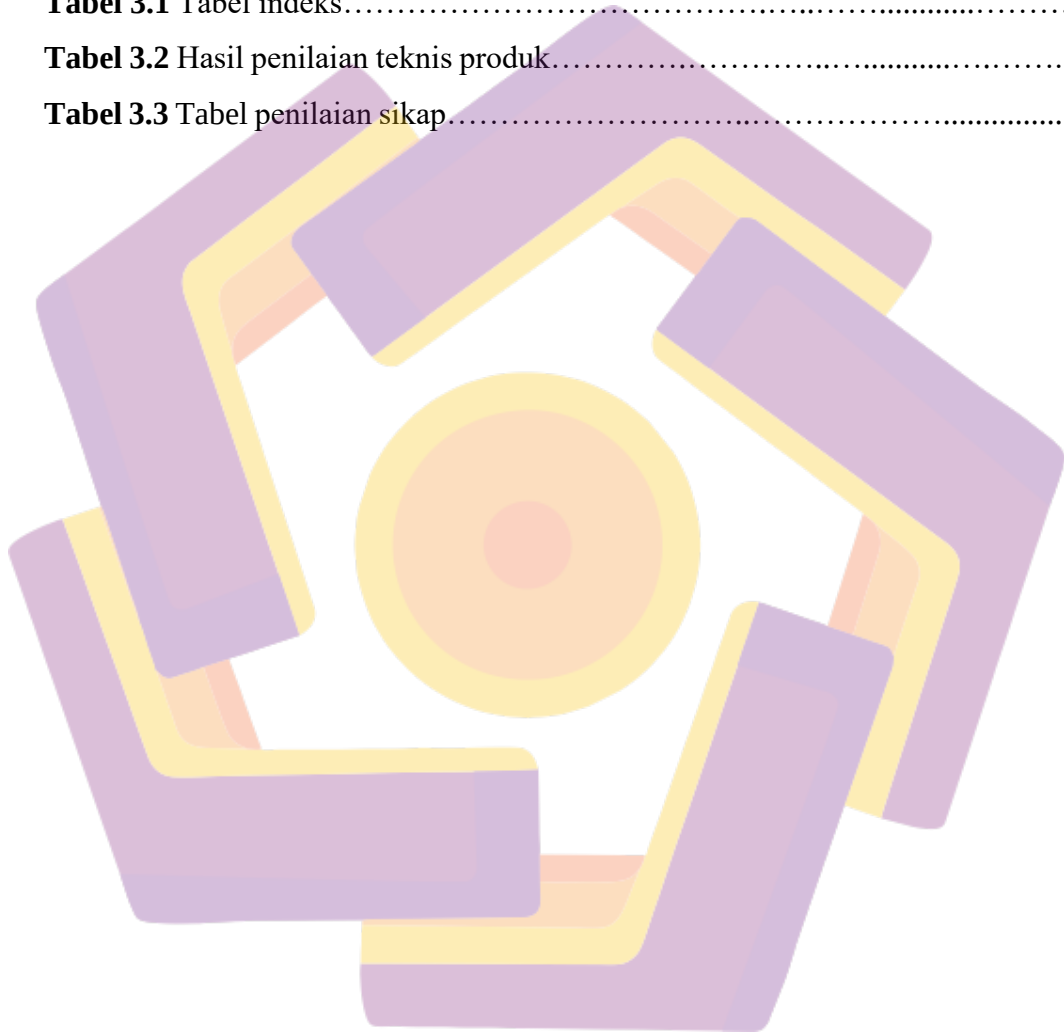
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
INTISARI.....	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. Landasan Teori	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi	4
2.2.2. Kebutuhan Fungsional	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.3. Analisis Produksi.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif	7



2.3.2. Aspek Teknis.....	7
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	9
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	9
2.4.2. Storyboard.....	10
2.4.3. Desain.....	10
2.4.4 Referensi	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1. Produksi.....	13
3.2. Evaluasi	20
BAB IV PENUTUP	22
4.1. Kesimpulan.....	22
4.2. Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 jenis perangkat keras (Hardware).....	5
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Lunak (Software).....	6
Tabel 2.3 Kebutuhan Tenaga Kerja (Brainware).....	6
Tabel 3.1 Tabel indeks.....	20
Tabel 3.2 Hasil penilaian teknis produk.....	21
Tabel 3.3 Tabel penilaian sikap.....	21

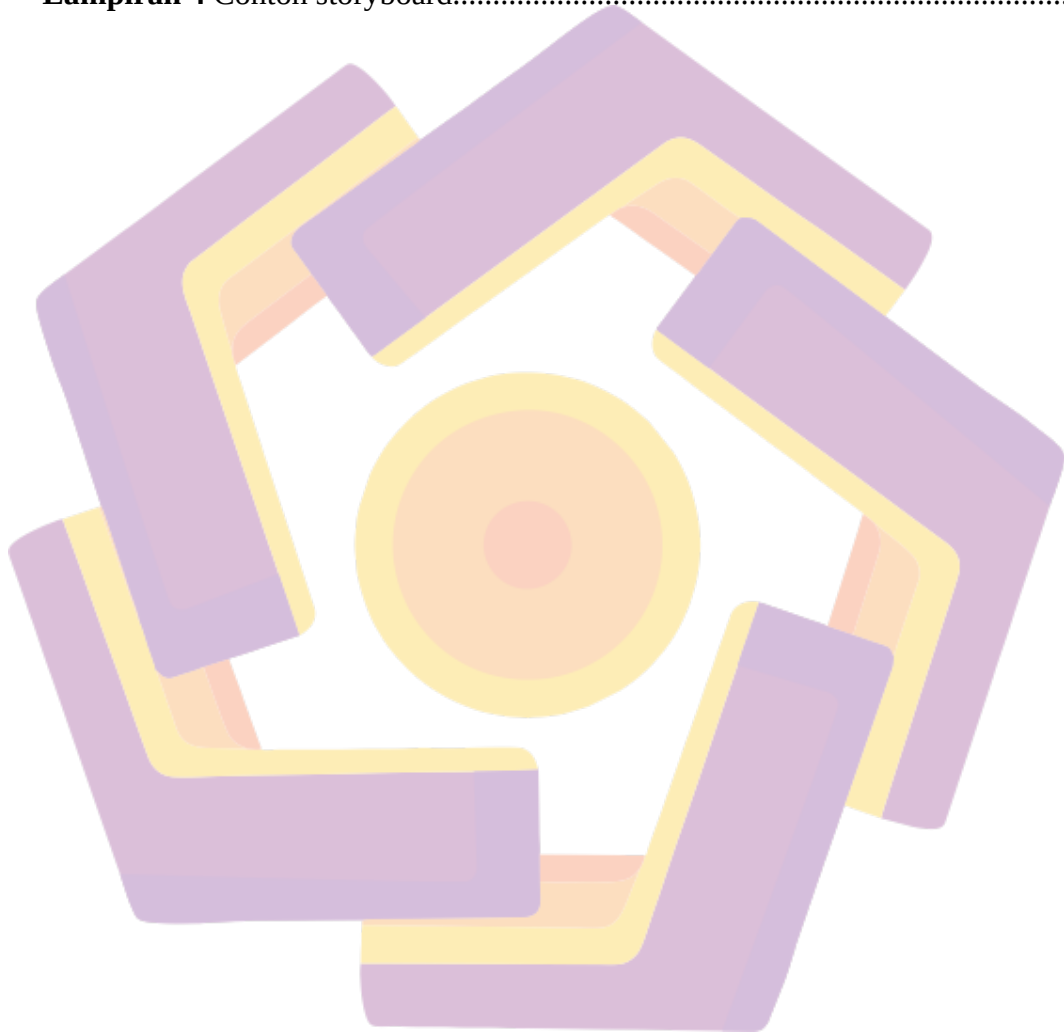


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard animatic.....	10
Gambar 2.2. Contoh storyboard.....	10
Gambar 2.3 desain karakter peri	11
Gambar 2.4 desain karakter naga.....	11
Gambar 2.5 desain <i>environment</i>	11
Gambar 2.6 Referensi <i>keypose</i> 1.....	12
Gambar 2.7 Referensi <i>keypose</i> 2.....	12
Gambar 2.8 Referensi <i>keypose</i> 3.....	12
Gambar 3.1 Perbedaan antara <i>rough sketch</i> dan juga <i>lineart</i>	14
Gambar 3.2 Penerapan <i>pose to pose</i> pada karakter.....	14
Gambar 3.3 Salah satu contoh <i>animation folder</i> dari sayap peri.....	15
Gambar 3.4 Perbedaan antara <i>lineart</i> dan juga <i>color drawing</i>	15
Gambar 3.5 Penerapan <i>timing</i> pada gerakan tangan.....	16
Gambar 3.6 Penerapan <i>arc</i> pada animasi daun gugur.....	16
Gambar 3.7 Penerapan <i>arc</i> pada animasi peri terbang.....	17
Gambar 3.8 Penerapan <i>anticipation</i> pada karakter peri.....	18
Gambar 3.9 Penerapan <i>timing</i> pada animasi efek gemerlap.....	18
Gambar 3.10 Penerapan <i>pose to pose</i> pada karakter naga.....	19
Gambar 3.11 Penerapan <i>arc</i> pada gerakan ekor naga.....	19
Gambar 3.12 Penerapan <i>squash and stretch</i> pada animasi slime.....	20
Gambar 3.13 Penerapan <i>straight ahead</i> pada efek asap.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat seminar.....	25
Lampiran 2 Surat penunjukan dosen.....	25
Lampiran 3 Profil reviewer.....	26
Lampiran 4 Contoh storyboard.....	27



INTISARI

Animasi 2d adalah animasi yang dimana dibuat dengan cara digambar kemudian disesuaikan dengan timeline sehingga bisa menghasilkan gambar ilusi yang bergerak seakan hidup. Dalam perkembangan animasi 2d dulunya menggunakan kertas tradisional digambar satu per satu hingga saat ini teknologi dalam pembuatan animasi 2d mengalami kemajuan, sehingga animasi 2d bisa diproduksi secara digital. Perkembangan teknologi membuat proses pembuatan animasi 2d menjadi lebih efisien dengan menggunakan media komputer

Dalam pembuatan animasi 2d “peri terbang pada scene *village* remake jingle amikom” keseluruhannya menggunakan *software* Clip Studio Paint, mulai dari *rough sketch*, *lineart* dan *animating*. Teknik *frame by frame* digunakan dalam pembuatan animasi 2d peri terbang dengan menggambar dibuat satu per satu dan berbeda dengan gambar *frame* yang lain. Dalam penelitian ini Teknik *frame by frame* dapat menghasilkan animasi yang halus dan dapat membuat gerakan gerakan yang rumit dan detail dibanding menggunakan teknik *cut out*.

Kata kunci : Animasi 2D, *Frame by Frame*, Prinsip animasi

ABSTRACT

2D animation is a type of animation created by drawing each frame sequentially and arranging them on a timeline to create the illusion of movement that resembles life. Initially, 2D animation was produced using traditional techniques, where each image was manually drawn on paper. However, with the advancement of technology, 2D animation can now be created digitally using software, making the production process faster and more efficient.

An example of this is the creation of the 2D animation "Flying Fairy on Scene Village Remake Jingle Amikom," where the entire process, from rough sketch, line art, to animation, was done using the Clip Studio Paint software. The technique used is frame by frame, where each movement is drawn individually with clear differences between one frame and the next. This technique is capable of producing smooth animations and can create more intricate and detailed movements compared to the cut-out technique.

Keywords: 2D Animation, Frame by Frame, Animation Principles