

**PEMBAHASAN TEKNIK ROTOSCOPING DAN ANIMASI KARAKTER
PADA ANIMASI 2D "REDEMPTION OF SOULS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

MUH AFZIL FAUZAN ARSYAD

21.82.1180

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**PEMBAHASAN TEKNIK ROTOSCOPING DAN ANIMASI KARAKTER
PADA ANIMASI 2D "REDEMPTION OF SOULS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MUH AFZIL FAUZAN ARSYAD
21.82.1180

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN TEKNIK ROTOSCOPING DAN ANIMASI KARAKTER
PADA ANIMASI 2D "REDEMPTION OF SOULS"**

yang disusun dan diajukan oleh

MUH AFZIL FAUZAN ARSYAD

21.82.1180

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom,
NIK. 190302390

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN TEKNIK ROTOSCOPING DAN ANIMASI KARAKTER
PADA ANIMASI 2D "REDEMPTION OF SOULS"**

yang disusun dan diajukan oleh
MUH AFZIL FAUZAN ARSYAD
21.82.1180

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 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 : Muh Afzil Fauzan Arsyad
NIM : 21.82.1180

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN TEKNIK ROTOSCOPING DAN ANIMASI KARAKTER PADA ANIMASI 2D "REDEMPTION OF SOULS"

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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, 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Muh Afzil Fauzan Arsyad

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta mendukung dan berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini yang berjudul “Pembahasan Teknik Rotoscoping dan Animasi karakter pada Animasi 2D “Redemption of Souls””. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

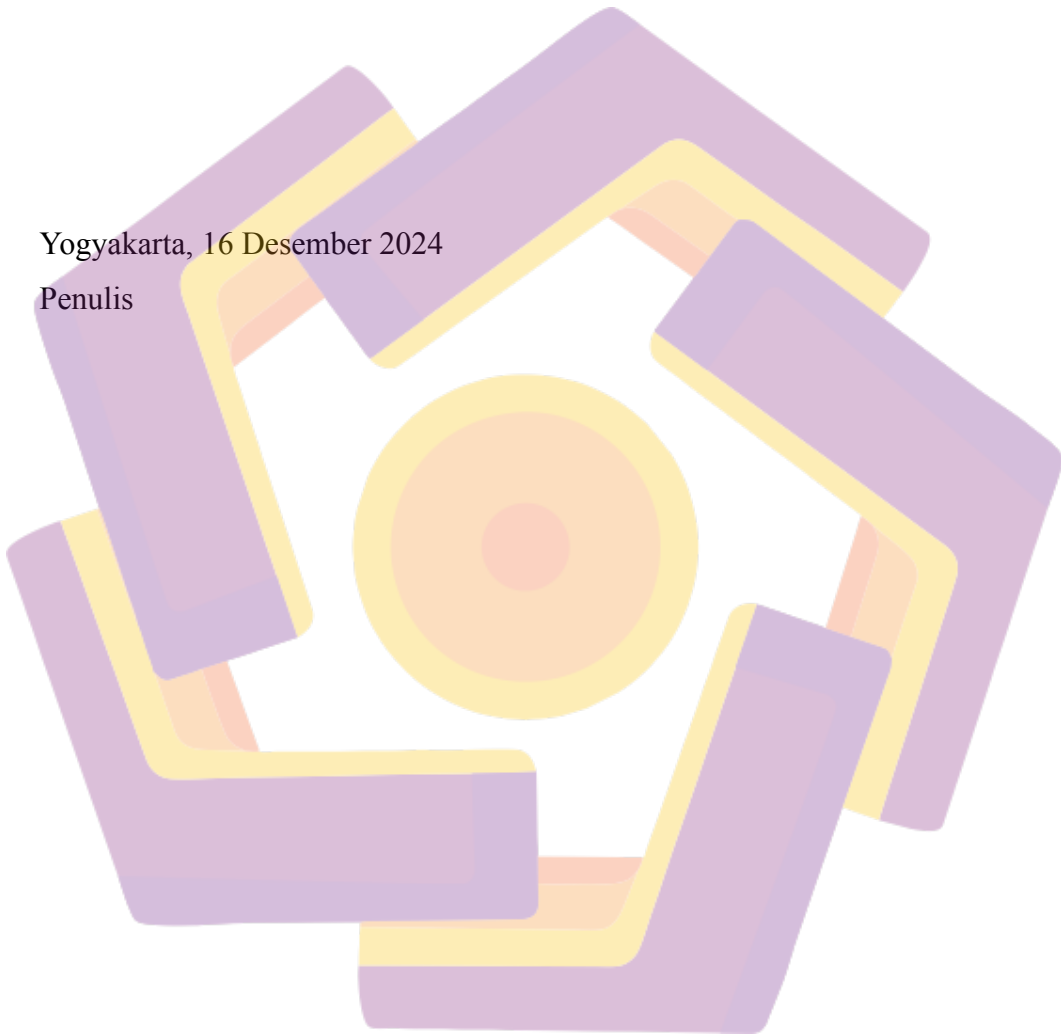
1. Orang tua penulis yaitu ibu Nalyja dan ayah Muhammad Arsyad tercinta, yang selalu memberikan doa serta dukungan dukungannya setiap hari serta selalu membimbing dan memberikan motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto , M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Tim ‘Mono Stereo’ dalam terlaksananya proses produksi project film animasi 2 Dimensi “Redemption Of Souls”. Terimakasih atas pengalaman serta perjuangan selama proses produksi

8. Kepada Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Penulis



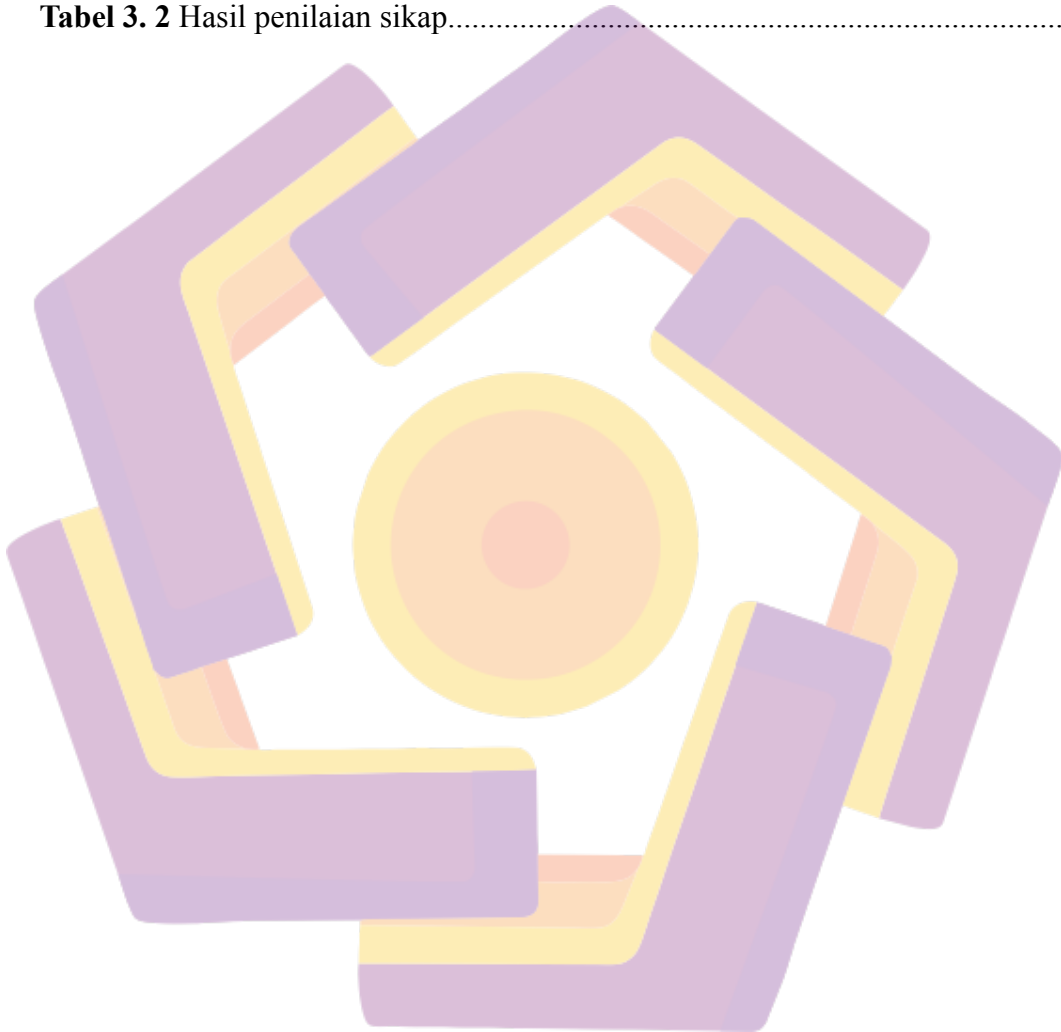
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	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. Pengertian Animasi.....	4
2.1.2. Jenis - Jenis Animasi.....	4
2.1.3. Prinsip Animasi.....	6
2.1.4. Teknik Animasi Rotoscoping.....	11
2.1.5. Software Animasi.....	12
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	13
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	13
2.2.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	13
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	14
2.2.3.1. KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS (HARDWARE).....	14
2.2.3.2. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE).....	14
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	15

2.3.1. ASPEK KREATIF.....	15
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	15
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	16
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	16
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	16
2.4.2.1. NASKAH.....	16
2.4.2.2. STORYBOARD.....	17
2.4.3. DESAIN.....	19
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
3.1. PRODUKSI.....	23
3.1.1. Menampilkan karakter Sirena dengan Framing tampak di tengah...	24
3.1.2. Menampilkan karakter Sirena melakukan gerakan Choreography..	28
3.1.3. Menampilkan suasana tempat pada animasi karakter Lucius.....	29
3.1.4. Menampilkan Shot pertama Lucius duduk beristirahat.....	31
3.1.5. Menampilkan Shot kedua Lucius tampak berlari.....	32
3.1.6. Menampilkan shot ketiga Lucius yang menggunakan angle.....	33
3.1.7. Compositing scene pengenalan karakter Lucius dan Sirena.....	34
3.2. EVALUAS.....	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1. KESIMPULAN.....	38
4.2. SARAN.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
Tabel 2. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
Tabel 3. 1 Hasil penilaian teknis Produk.....	37
Tabel 3. 2 Hasil penilaian sikap.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Animasi 2D.....	5
Gambar 2. 2 Contoh Animasi 3D.....	6
Gambar 2. 3 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	6
Gambar 2. 4 Contoh <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2. 5 Contoh <i>Straight- Ahead Action and Pose to Pose</i>	8
Gambar 2. 6 Contoh <i>Secondary Action</i>	9
Gambar 2. 7 Contoh <i>Exaggeration</i>	10
Gambar 2. 8 Contoh <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2. 9 Contoh Animasi <i>Rotoscoping</i>	12
Gambar 2. 10 Naskah <i>Opening Animasi Redemption of Souls</i>	17
Gambar 2. 11 Storyboard animasi Sirena.....	18
Gambar 2. 12 Storyboard animasi Lucius.....	18
Gambar 2. 13 Desain karakter Lucius.....	19
Gambar 2. 14 <i>Concept Art</i> karakter Lucius.....	20
Gambar 2. 15 Background scene tempat Lucius olahraga.....	20
Gambar 2. 16 Desain karakter Sirena.....	21
Gambar 2. 17 <i>Concept Art</i> karakter Sirena.....	22
Gambar 2. 18 Background scene Sirena melakukan tarian <i>Choreography</i>	22
Gambar 3. 1 Tampilan ukuran canvas dan jenis <i>pen</i> yang pakai	24
Gambar 3. 2 Tampilan <i>layer vektor</i> dan <i>layer biasa</i> pada <i>clip studio paint</i>	25
Gambar 3. 3 Pembuatan <i>Line Art</i> animasi karakter Sirena	25
Gambar 3. 4 <i>Asset “Tools close and fill”</i> pada <i>Clip studio paint</i>	26
Gambar 3. 5 Proses <i>Coloring</i> menggunakan <i>Tools close and fill</i>	26
Gambar 3. 6 Proses penerapan fitur <i>Klip</i> dan <i>mode blending</i> pada <i>layer</i>	27
Gambar 3. 7 Tampilan <i>finishing shading</i> animasi karakter Sirena.....	27
Gambar 3. 8 Proses <i>Line Art background</i> pada animasi karakter Sirena	28
Gambar 3. 9 Preview gabungan background dan animasi karakter sirena	29
Gambar 3. 10 Preview <i>scene</i> animasi karakter lucius dengan <i>Angle Close up</i> ...	30
Gambar 3. 11 Preview <i>scene</i> animasi karakter lucius dengan <i>Angle Medium</i>	30
Gambar 3. 12 Preview <i>scene</i> animasi karakter lucius dengan <i>Angle long shot</i> ...	31
Gambar 3. 13 Pembuatan <i>line art</i> dan <i>keyframe</i> pada <i>scene</i> satu Lucius	32
Gambar 3. 14 Pembuatan <i>shading</i> dan <i>background</i> pada <i>scene</i> satu Lucius	32
Gambar 3. 15 Pembuatan <i>line art</i> dan <i>keyframe</i> pada <i>scene</i> dua Lucius.....	33
Gambar 3. 16 Pembuatan <i>shading</i> dan <i>background</i> pada <i>scene</i> dua Lucius.....	33
Gambar 3. 17 Pembuatan <i>line art</i> dan <i>coloring shading</i> pada <i>scene</i> tiga lucius..	33

Gambar 3. 18	Preview gabungan background dan animasi karakter	34
Gambar 3. 19	Tampilan gambar frame yang sudah diekspor.....	34
Gambar 3. 20	Tampilan gambar yang akan diekspor ke adobe after effect.....	35
Gambar 3. 21	Preview tampilan karakter dan background di adobe after effect .	35
Gambar 3. 22	Tampilan tahapan membuat keyframe pada position.....	36
Gambar 3. 23	Preview tahapan render pada menu render queue.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	40
Lampiran 2.	Surat Pengantar Magang Artist.	42
Lampiran 3.	Sertifikat partisipasi dalam “Directing live And Animation Films”	43
Lampiran 4.	Background lengkap scene Lucius	43
Lampiran 5.	Storyboard scene karakter Lucius	45
Lampiran 6.	Storyboard scene karakter sirena.....	47
Lampiran 7.	Naskah Animasi 2D “Redemption Of Souls”.....	49
Lampiran 8.	Observasi referensi gerakan video scene Lucius	52
Lampiran 9.	Observasi referensi gerakan video scene Sirena.....	52
Lampiran 10.	Observasi Tools Close and Fill.....	53
Lampiran 11.	Anggota tim Mono Stereo.....	53
Lampiran 12.	Nama Lengkap Reviewer Evaluasi.....	54
Lampiran 13.	Dokumentasi kegiatan.....	54

INTISARI

Animasi adalah teknik visual yang memungkinkan kita untuk menciptakan gambar bergerak dari gambar-gambar yang diam. Umumnya animasi diterapkan pada gerakan karakter baik itu gerakan sederhana seperti berjalan, hingga gerakan kompleks seperti pertarungan dan menari. Proses animasi ini seringkali memerlukan teknik yang lebih mendetail, seperti frame by frame, yang dapat menguras waktu dan tenaga.

Dalam konteks ini, teknik Rotoscoping muncul sebagai solusi yang menarik, memungkinkan animator untuk melacak gerakan dari rekaman video untuk menghasilkan animasi yang lebih halus dan akurat. Proyek animasi "Redemption of Souls" mengambil teknik Rotoscoping untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui penggunaan teknik ini, animator dapat menangkap nuansa gerakan tubuh karakter dengan lebih baik, terutama dalam adegan tarian yang dinamis. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas visual, tetapi juga memberikan kedalaman emosional pada karakter yang diperankan.

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis berbagai masalah yang dihadapi oleh animator saat menciptakan animasi kompleks menggunakan metode frame by frame, seperti kesulitan dalam mempertahankan konsistensi gerakan dan waktu antar frame yang tepat. Dengan mengintegrasikan Rotoscoping, "Redemption of Souls" tidak hanya memperlihatkan kecanggihan teknis, tetapi juga memberikan wawasan mengenai pengembangan karakter yang multi-dimensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Rotoscoping dapat mempermudah proses animasi sekaligus memberi inspirasi bagi animator untuk berinovasi dan mengatasi hambatan dalam kreasi animasi mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa animasi dan praktisi industri untuk memahami lebih dalam mengenai teknik Rotoscoping.

Kata kunci: Animasi 2D, Rotoscoping, Karakter, Visual, Teknologi, Redemption Of Souls.

ABSTRACT

Animation is a visual technique that enables the creation of moving images from static frames. Commonly applied to character movements, ranging from simple actions like walking to complex ones such as combat and dance, animation often demands intricate techniques like frame-by-frame animation, which can be time-consuming and labor-intensive.

Rotoscoping emerges as a promising solution, offering animators a method to trace movements from video footage, resulting in smoother and more precise animations. The animation project "Redemption of Souls" leverages Rotoscoping to address these challenges. By employing this technique, animators are able to capture the subtle nuances of characters' bodily movements, particularly in dynamic dance sequences. This not only enhances visual quality but also imparts greater emotional depth to the portrayed characters.

This study delves into the various challenges animators encounter when producing complex animations using the frame-by-frame method, such as maintaining consistent movement and accurate inter-frame timing. Through the integration of Rotoscoping, "Redemption of Souls" exemplifies technical sophistication and offers insights into the development of multi-dimensional characters. The study aims to explore how Rotoscoping can streamline the animation process and inspire animators to innovate and overcome creative hurdles. The findings are anticipated to serve as a valuable reference for animation students and industry practitioners seeking a deeper understanding of Rotoscoping.

Keyword: 2D Animation, Rotoscoping, Character, Visual, Technology, Redemption Of Souls.