

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE MELEMPAR
DAGGER PADA ANIMASI 2D "CAROLINE ELEA"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

HABIB HUSEIN AL-FATHONI

21.82.1194

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE MELEMPAR
DAGGER PADA ANIMASI 2D "CAROLINE ELEA"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

HABIB HUSEIN AL-FATHONI

21.82.1194

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

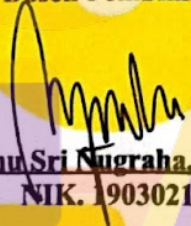
**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME SCENE* MELEMPAR
DAGGER PADA ANIMASI 2D “CAROLINE ELEA”**

yang disusun dan diajukan oleh

HABIB HUSEIN AL-FATHONI
21.82.1194

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Januari 2025

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME SCENE* MELEMPAR
DAGGER PADA ANIMASI 2D “CAROLINE ELEA”**

yang disusun dan diajukan oleh
HABIB HUSEIN AL-FATHONI
21.82.1194

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Januari 2025.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 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 : Habib Husein Al-Fathonl
NIM : 21.82.1194

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE MELEMPAR
DAGGER PADA ANIMASI 2D "CAROLINE ELEA"**

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 02 Januari 2025

Yang Menyatakan,


F5AMX185479118
Habib Husein Al-Fathonl

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, pertolongan, ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE MELEMPAR DAGGER PADA ANIMASI 2D "CAROLINE ELEA" “.Sebagai hasil dari produk dari Magang bersama MSV Studio. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yaitu ayahku dan ibuku tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari serta selalu memberikan semangat dan 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, S.Kom., M.Kom., Ph.D.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 Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Bapak El Johan Kristama, M.Kom., Selaku Mentor selama program magang Pandawa oleh MSV Studio.
7. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.

8. Seluruh Tim ‘H-1 STUDIO’ dalam terlaksananya proses produksi film animasi 2 Dimensi “Caroline elea”. Terimakasih atas pengalaman serta perjuangan selama proses produksi.
9. Teman-Teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan, sahabat Kontrakan hijau dan kontrakan *orange* yang selalu mendukung penulis.
10. 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.

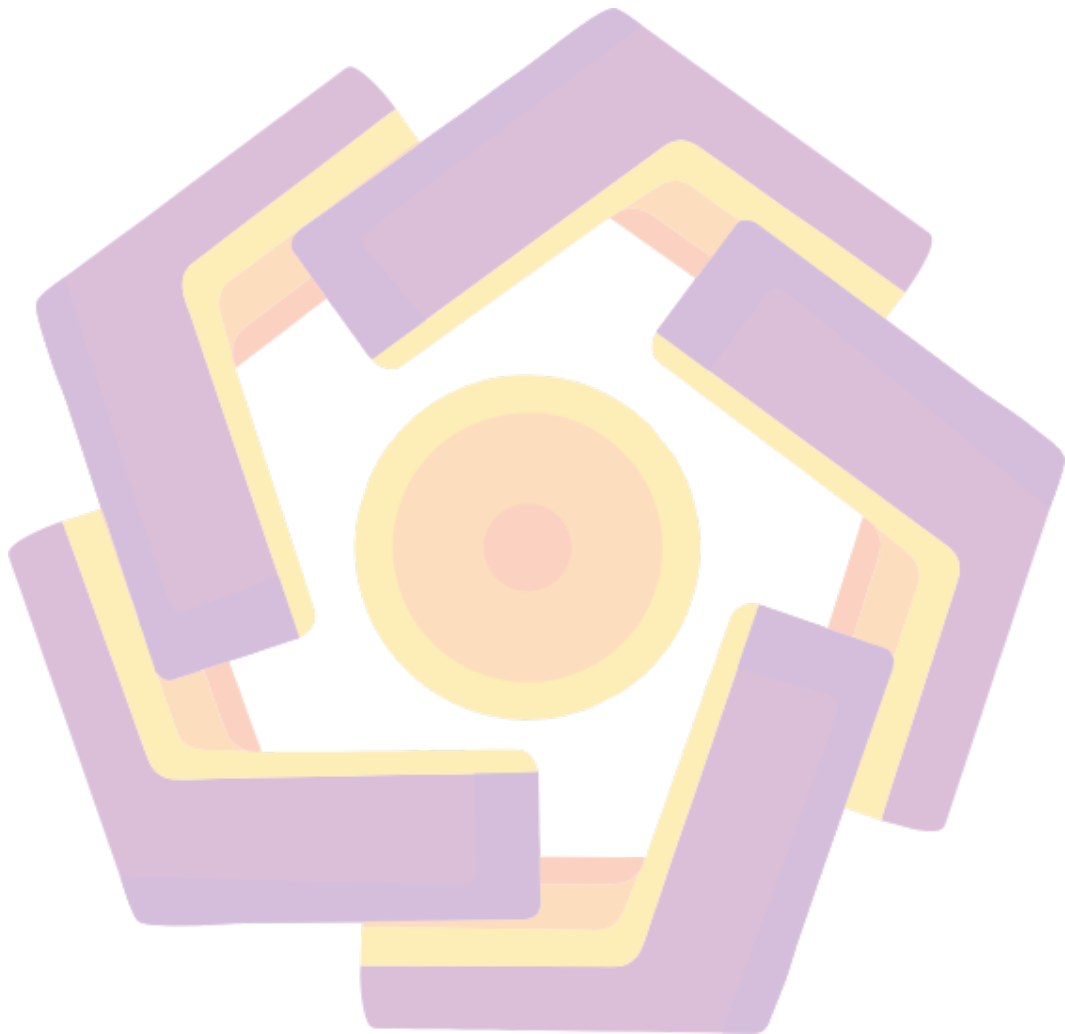
Yogyakarta, 31 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

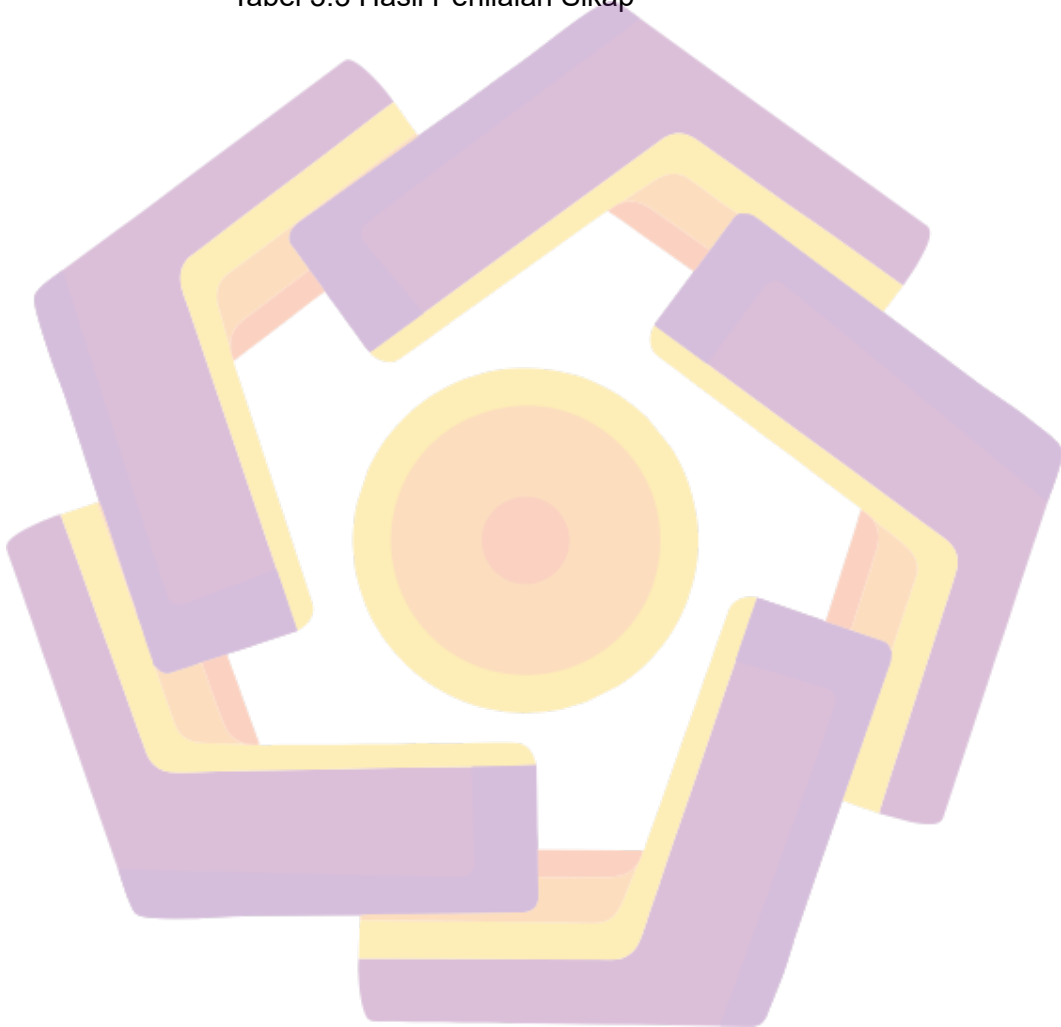
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
INTISARI.....	12
ABSTRACT.....	13
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Teori Tentang Teknik.....	3
2.2. Analisis Kebutuhan.....	10
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	12
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	13
BAB III	
PEMBAHASAN.....	17
3.1. Alur Pengerjaan.....	17
3.2. Produksi.....	18
3.3. Recording.....	18
3.4. Convert Video To Picture.....	18
3.5. Evaluasi.....	25
BAB IV	
PENUTUP.....	27
4.1. Kesimpulan.....	27
4.2. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN.....	29
Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen.....	29
Lampiran 2. Storyboard Animasi “Caroline Elea”.....	31

Lampiran 3. Karakter Animasi “Caroline Elea”.....	42
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi perangkat keras	11
Tabel 2.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	12
Tabel.3.1 Persentase Nilai	25
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Karya	26
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Prinsip animasi Squash and Stretch	3
Gambar 2.2 Contoh Prinsip animasi Anticipation	4
Gambar 2.3 Contoh Prinsip animasi Straight- Ahead Action and Pose to Pose	5
Gambar 2.4 Contoh Prinsip animasi Follow Trough and Overlapping Action	5
Gambar 2.4 Contoh Prinsip animasi Slow in – Slow Out	6
Gambar 2.5 Contoh Prinsip animasi Timing and Spacing	7
Gambar 2.6 Contoh Prinsip animasi Exaggeration	8
Gambar 2.7 screenshot naskah	13
Gambar 2.8 Screenshot storyboard	14
Gambar 2.9 desain Caroline elea	15
Gambar 3.1 Alur pengerjaan	17
Gambar 3.2 sequence setting format	18
Gambar 3.3 Contoh rough sketch yang dibuat pada Clip Studio Paint	19
Gambar 3.4 Contoh rough sketch pada software Clip Studio Paint	20
Gambar 3.5 Contoh scene MC melihat dagger yang dilempar	21
Gambar 3.6 effect slow motion menggunakan penambahan frame	22
Gambar 3.7 Contoh shot yang sudah di clean up	22

INTISARI

Animasi 2 dimensi (2D) merupakan salah satu bentuk seni visual yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan kreativitas para seniman. Animasi 2D menggunakan gambar-gambar yang digambar tangan atau digital untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses ini melibatkan berbagai teknik seperti frame-by-frame.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik frame-by-frame. Teknik ini melibatkan pembuatan setiap frame secara individual, yang kemudian disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik frame-by-frame merupakan salah satu metode klasik dalam dunia animasi yang tetap relevan hingga saat ini. Teknik ini memerlukan ketelitian dan kesabaran tinggi, karena setiap frame harus digambar secara manual dan disusun berurutan untuk menghasilkan animasi yang halus dan realistis.

Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar yang kemudian diperhalus menjadi gambar akhir. Setiap gambar kemudian difoto atau dipindai dan disusun dalam urutan yang tepat untuk menciptakan gerakan yang diinginkan. Teknik frame by frame memungkinkan animator untuk memiliki kontrol penuh atas setiap detail gerakan, sehingga hasil akhirnya dapat sangat ekspresif dan dinamis.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Frame By Frame*

ABSTRACT

2-dimensional (2D) animation is a form of visual art that has developed rapidly along with advances in technology and the creativity of artists. 2D animation uses hand-drawn or digital images to create the illusion of movement. This process involves various techniques such as frame-by-frame.

The method used in this research is the frame-by-frame technique. This technique involves creating each frame individually, which is then arranged sequentially to create the illusion of movement. The frame-by-frame technique is a classic method in the world of animation that remains relevant today. This technique requires high precision and patience, because each frame must be drawn manually and arranged sequentially to produce smooth and realistic animation.

This process begins with making a rough sketch which is then refined into the final image. Each image is then photographed or scanned and arranged in the right order to create the desired movement. The frame by frame technique allows the animator to have complete control over every detail of the movement, so that the final result can be very expressive and dynamic

Keyword: 2D Animation, Frame By Frame