

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME SCENE FIGHT* 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

MUHAMMAD RAMADHAN PUTRA YULINDHA

21.82.1213

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME SCENE FIGHT* 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
MUHAMMAD RAMADHAN PUTRA YULINDHA
21.82.1213

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE FIGHT PADA
ANIMASI 2D CAROLINE ELEA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD RAMADHAN PUTRA YULINDHA

21.82.1213

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2024

Dosen Pembimbing

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

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME SCENE FIGHT* PADA
ANIMASI 2D CAROLINE ELEA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD RAMADHAN PUTRA YULINDHA

21.82.1213

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : Muhammad Ramadhan Putra Yulindha
NIM : 21.82.1213

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

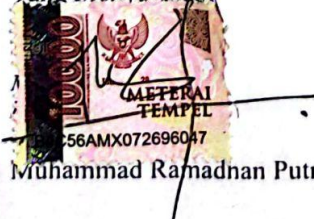
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE FIGHT PADA ANIMASI 2D CAROLINE ELEA

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, 20 Desember 2024

Yang Menyatakan,


56AMX072696047

Muhammad Ramadhan Putra Yulindha

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Teknik Frame by Frame Scene Fight Pada Animasi 2D Caroline Elea" ini. Dengan seluruh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk kepada semua pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Ibu tercinta bernama Yulina Supriyantik, S.Tp. dan Bapak tercinta bernama Yoedha Utama Widyatmaka S.Tp., yang selalu mendoakan, mendukung serta menyemangati penulis tanpa henti.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, A. Md., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan arahan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing penulis, yang telah memberikan arahan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan berjalan.
7. Kakak penulis yang bernama Zahra Sabrina Putri Yulindha, yang telah membantu penulis semasa perkuliahan.

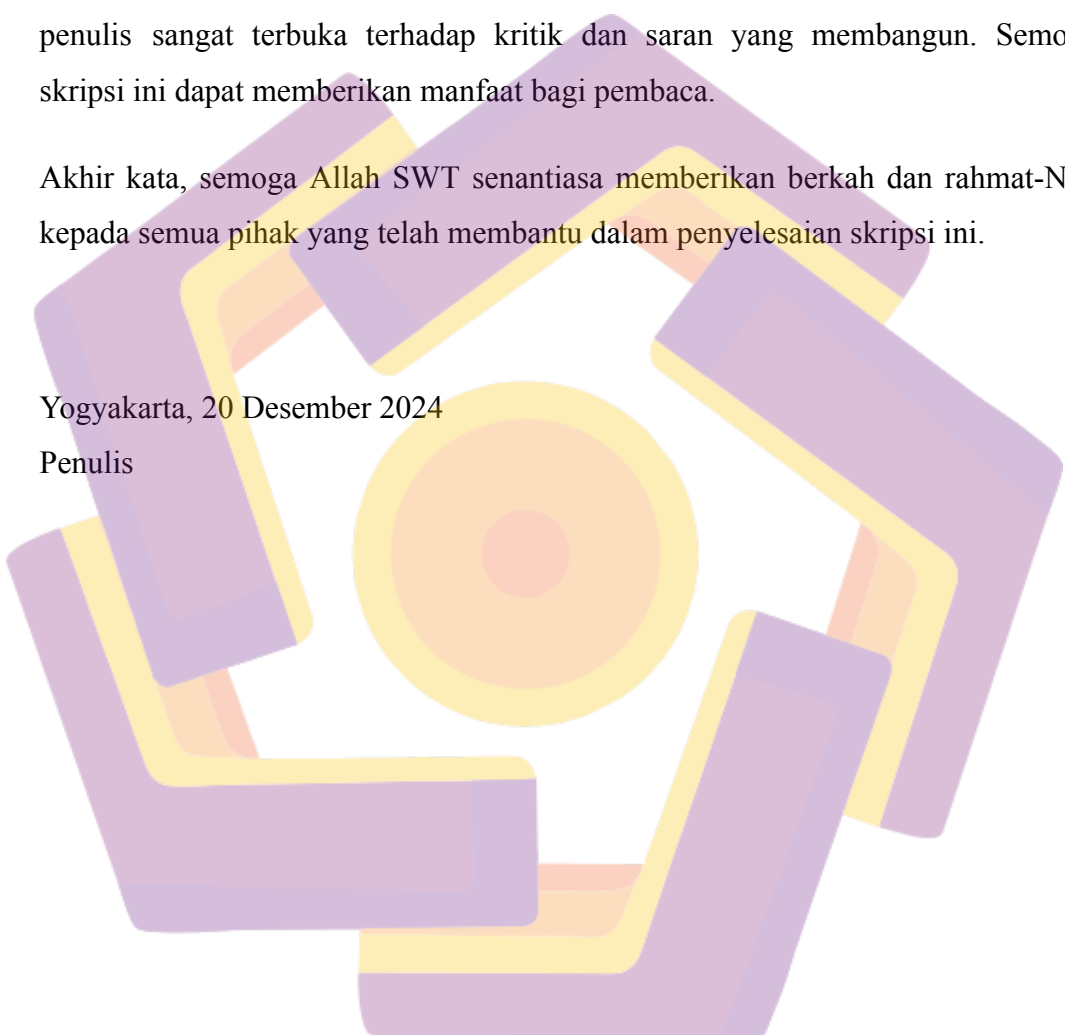
8. Seluruh teman-teman semasa perkuliahan yang telah membantu dan mendukung penulis selama masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Desember 2024

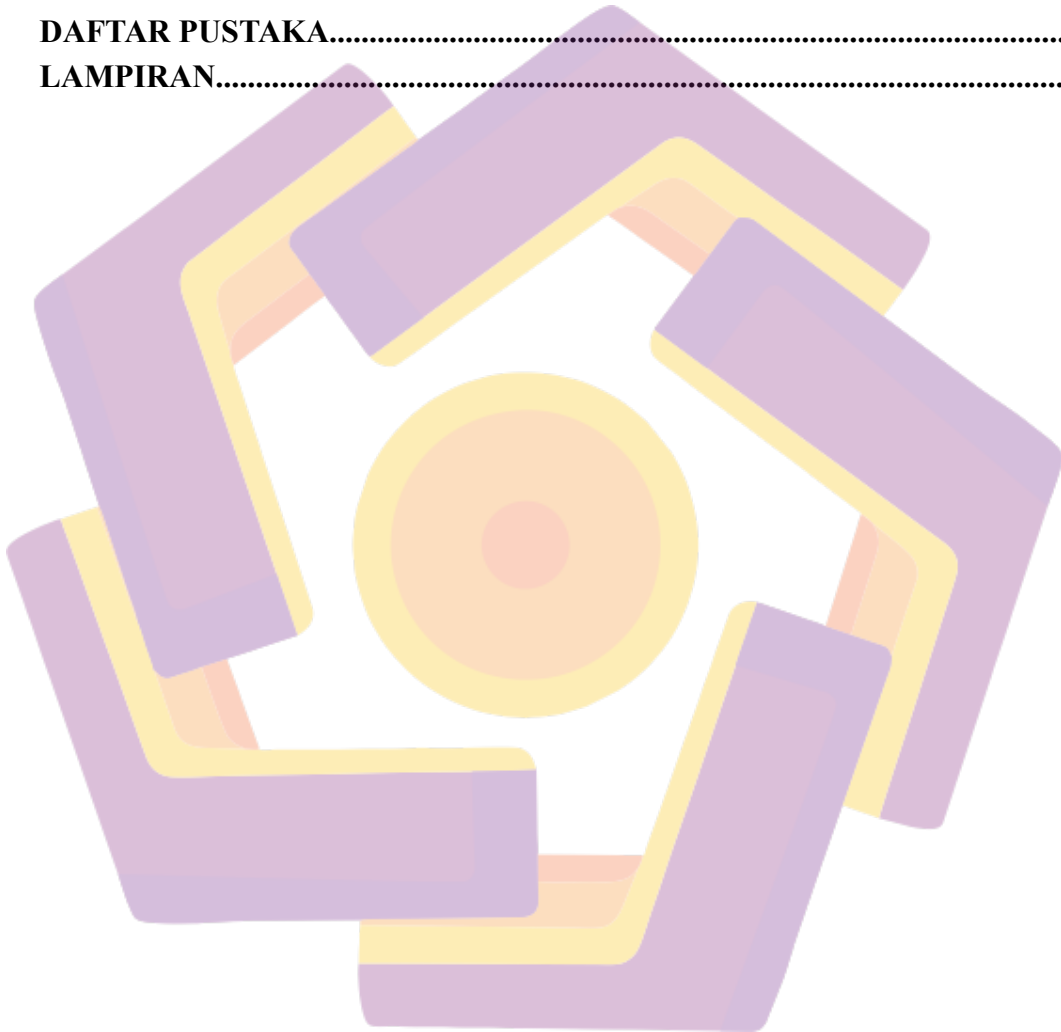
Penulis



DAFTAR ISI

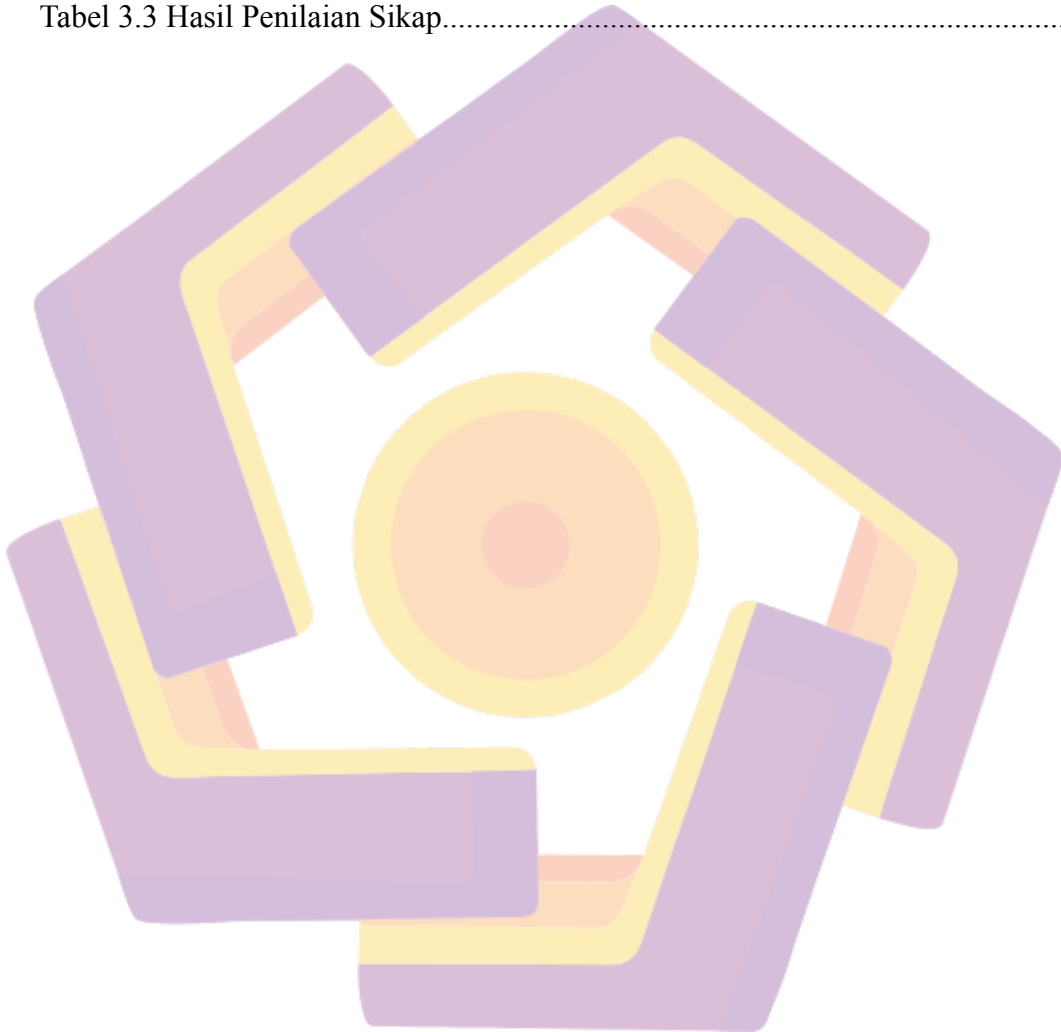
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
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.....	5
2.1.4. Software Animasi.....	12
2.1.5. Teknik dalam Animasi.....	12
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	13
2.2.1. Brief Produksi.....	14
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	14
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	14
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	15
2.3.1. Aspek Kreatif.....	15
2.3.2. Aspek Teknis.....	17
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	19
2.4.1. Ide dan Konsep.....	19
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	22
2.4.3. Desain.....	24
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27

3.1. Produksi atau Pasca Produksi.....	27
3.1.1. Produksi Visual.....	27
3.2. Evaluasi.....	50
BAB IV	
PEMBAHASAN.....	52
4.1. Kesimpulan.....	52
4.2. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

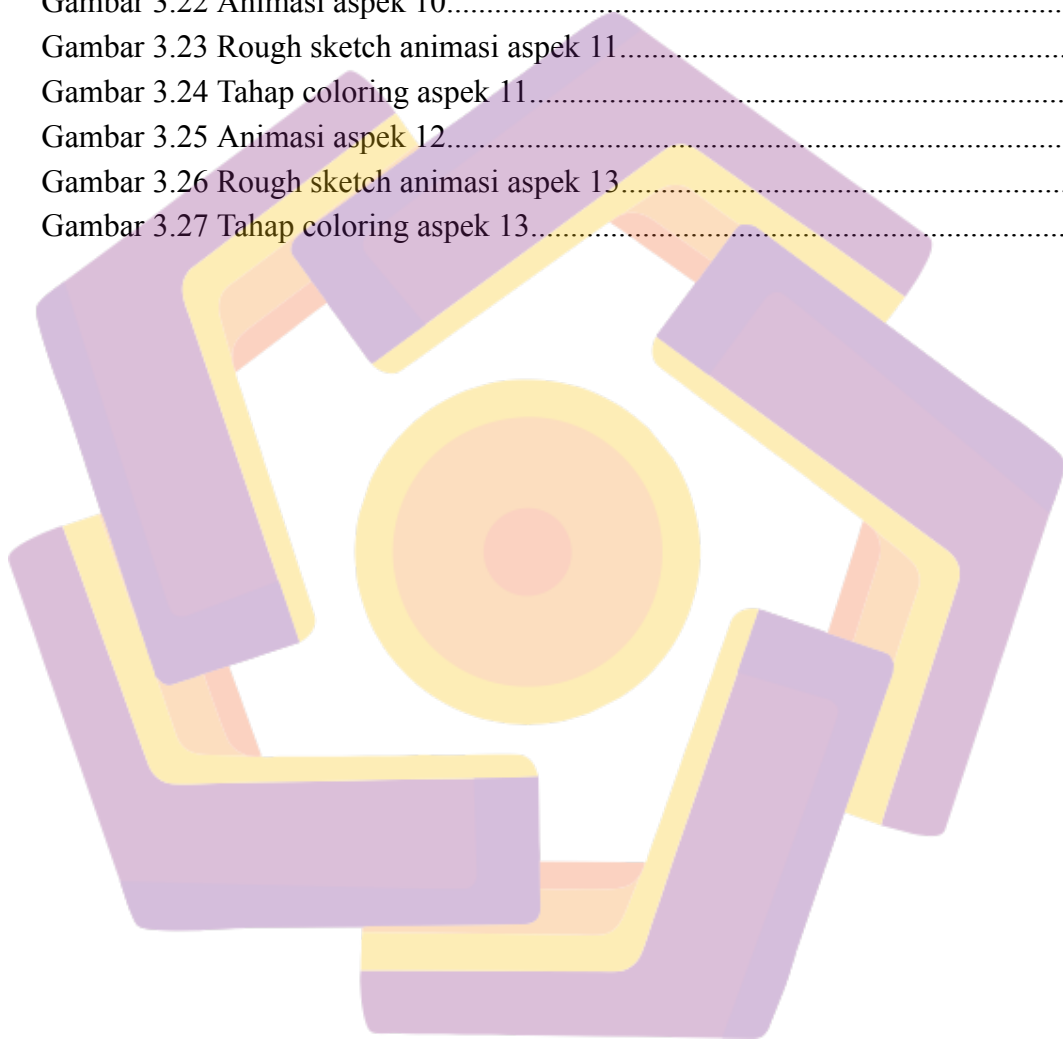
Tabel 2.1 Kebutuhan Hardware.....	15
Tabel 2.2 Kebutuhan Software.....	15
Tabel 3.1 Index Nilai.....	50
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	51
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Squash and Stretch.....	5
Gambar 2.2 Contoh Anticipation.....	6
Gambar 2.3 Contoh Staging.....	7
Gambar 2.4 Contoh Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	7
Gambar 2.5 Contoh Follow-Through and Overlapping Action.....	8
Gambar 2.6 Contoh Slow In-Slow Out.....	9
Gambar 2.7 Contoh Arcs.....	9
Gambar 2.8 Contoh Timing.....	10
Gambar 2.9 Contoh Exaggeration.....	11
Gambar 2.10 Contoh Solid Drawing.....	11
Gambar 2.11 Contoh Appeal.....	12
Gambar 2.12 Lookism.....	19
Gambar 2.13 The Real Lesson.....	20
Gambar 2.14 Girls of The Wild's.....	21
Gambar 2.15 Maria no Danzai.....	21
Gambar 2.16 Honkai Impact 3rd.....	22
Gambar 2.17 Naskah.....	23
Gambar 2.18 Storyboard.....	24
Gambar 2.19 Desain Caroline Elea.....	25
Gambar 2.20 Desain Karakter Villain.....	26
Gambar 3.1 Rough sketch animasi aspek 1.....	28
Gambar 3.2 Anticipation pada animasi aspek 1.....	28
Gambar 3.3 Tahap coloring aspek 1.....	29
Gambar 3.4 Rough sketch animasi aspek 2.....	30
Gambar 3.5 Anticipation pada animasi aspek 2.....	30
Gambar 3.6 Tahap coloring aspek 2.....	31
Gambar 3.7 Rough sketch animasi aspek 3.....	32
Gambar 3.8 Anticipation pada animasi aspek 3.....	32
Gambar 3.9 Tahap coloring aspek 3.....	33
Gambar 3.10 Rough sketch animasi aspek 4.....	34
Gambar 3.11 Tahap coloring aspek 4.....	35
Gambar 3.12 Rough sketch animasi aspek 5.....	36
Gambar 3.13 Tahap coloring aspek 5.....	37
Gambar 3.14 Rough sketch animasi aspek 6.....	38
Gambar 3.15 Tahap coloring aspek 6.....	39

Gambar 3.16 Rough sketch animasi aspek 7.....	40
Gambar 3.17 Tahap coloring aspek 7.....	41
Gambar 3.18 Rough sketch animasi aspek 8.....	42
Gambar 3.19 Anticipation pada animasi aspek 8.....	42
Gambar 3.20 Tahap coloring aspek 8.....	43
Gambar 3.21 Animasi aspek 9.....	44
Gambar 3.22 Animasi aspek 10.....	45
Gambar 3.23 Rough sketch animasi aspek 11.....	46
Gambar 3.24 Tahap coloring aspek 11.....	47
Gambar 3.25 Animasi aspek 12.....	48
Gambar 3.26 Rough sketch animasi aspek 13.....	49
Gambar 3.27 Tahap coloring aspek 13.....	50



INTISARI

Animasi 2D merupakan salah satu teknik pembuatan gambar bergerak yang banyak digunakan dalam berbagai industri kreatif, mulai dari film, permainan video, hingga iklan dan pendidikan. Animasi 2D cukup populer dalam sarana hiburan saat ini, salah satunya anime. Anime adalah salah satu animasi berbasis 2D yang berasal dari Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik frame by frame dalam pembuatan adegan pertarungan pada animasi 2D berjudul Caroline Elea. Teknik frame by frame dipilih karena dapat memberikan kontrol penuh terhadap gerakan dan ekspresi karakter, yang sangat penting dalam menggambarkan dinamika adegan pertarungan secara detail dan halus.

Teknik frame by frame merupakan salah satu metode pembuatan animasi 2D yang melibatkan setiap gambar atau frame untuk menciptakan gerakan. Metode ini memungkinkan animator untuk memiliki kontrol penuh terhadap setiap gerakan dan ekspresi karakter, yang sangat penting untuk menciptakan dinamika visual yang kuat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teknik animasi 2D, khususnya dalam pembuatan adegan aksi.

Kata Kunci: Animasi 2D, Frame by Frame, Caroline Elea, Aksi Bertarung

ABSTRACT

2D animation is one of the techniques for creating moving images widely used in various creative industries, ranging from film, video games, to advertisements and education. 2D animation has become quite popular in entertainment today, with one example being Anime. Anime is a type of 2D animation originating from Japan.

This research aims to implement the frame-by-frame technique in the creation of a fight scene in the 2D animation titled Caroline Elea. The frame-by-frame technique was chosen because it allows full control over the movement and expression of characters, which is crucial in depicting the dynamics of the fight scene in detail and smoothly.

The frame-by-frame technique is a method of creating 2D animation by drawing each image or frame to create motion. This method allows the animator to have full control over each movement and expression of the characters, which is essential for creating strong visual dynamics. This research is expected to contribute to the development of 2D animation techniques, particularly in the creation of action scenes.

Keyword: 2D Animation, Frame by frame, Caroline Elea, Fight Scene