

**PEMBAHASAN 2D FRAME BY FRAME SCENE "LIMBO"
PADA FILM PENDEK "PETUALANGAN DIMENSI"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh
DIMAS ADJI
19.82.0764

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBAHASAN 2D FRAME BY FRAME SCENE "LIMBO"
PADA FILM PENDEK "PETUALANGAN DIMENSI"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh
DIMAS ADJI
19.82.0764

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN 2D FRAME BY FRAME SCENE "LIMBO" PADA FILM
PENDEK "PETUALANGAN DIMENSI"**

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Adji

19.82.0764

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom, M.Cs.

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN 2D FRAME BY FRAME SCENE "LIMBO" PADA FILM
PENDEK "PETUALANGAN DIMENSI"

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Adji

19.82.0764

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Dimas Adji
: 19.82.0764

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN 2D FRAME BY FRAME SCENE "LIMBO" PADA FILM
PENDEK "PETUALANGAN DIMENSI"**

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, 25 Juni 2025
Yang Menyatakan,


0432BAMX350258434

Dimas Adji

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang terang dan penuh rahmat.

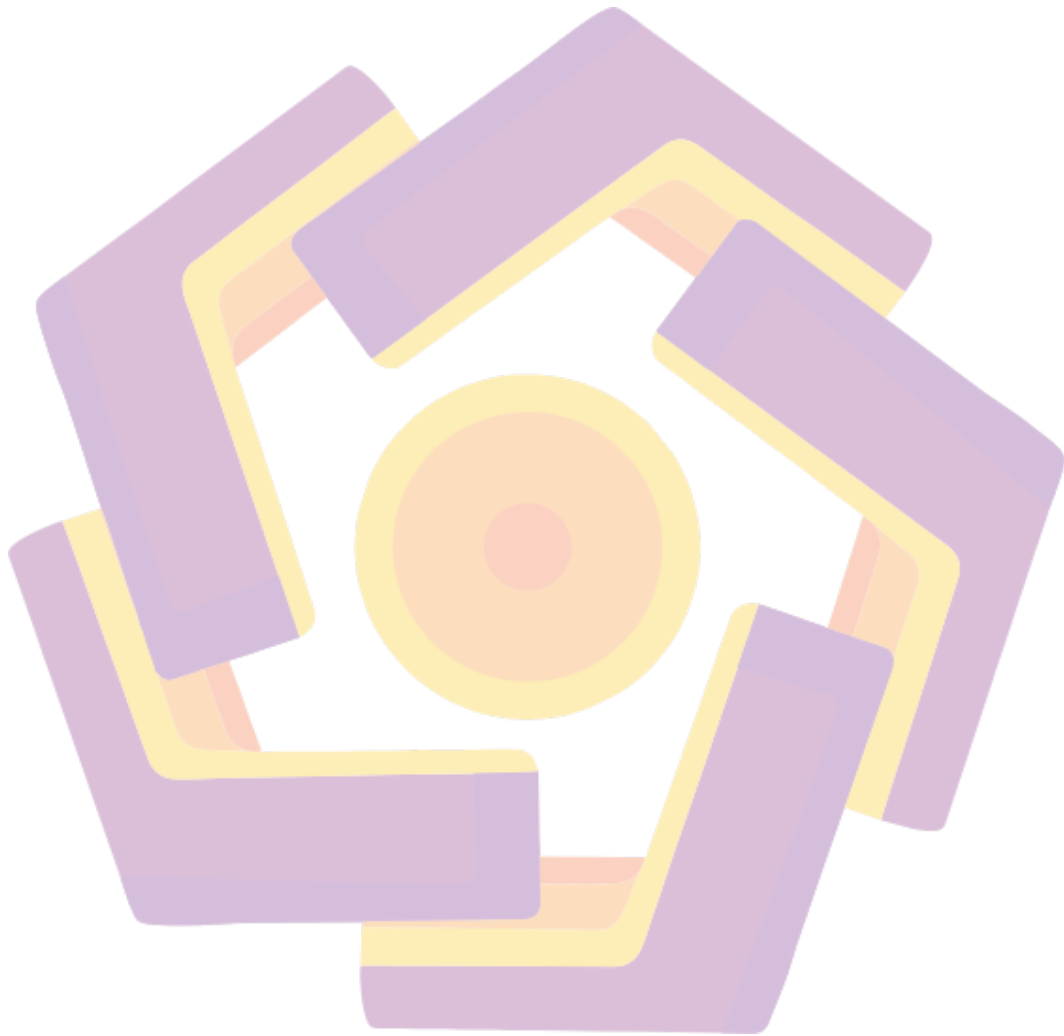
Skripsi **Pembahasan 2D Frame By Frame Scene “Limbo” Pada Film Pendek Petualangan “Dimensi”** disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi juga motivasi selama proses penulisan skripsi, yaitu:

1. Orang tua dari penulis yang selalu memberikan doa, bantuan, perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, 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 Haryoko, S.Kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan laporan skripsi ini namun tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, saran dan kritik dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil dalam penulisan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta,

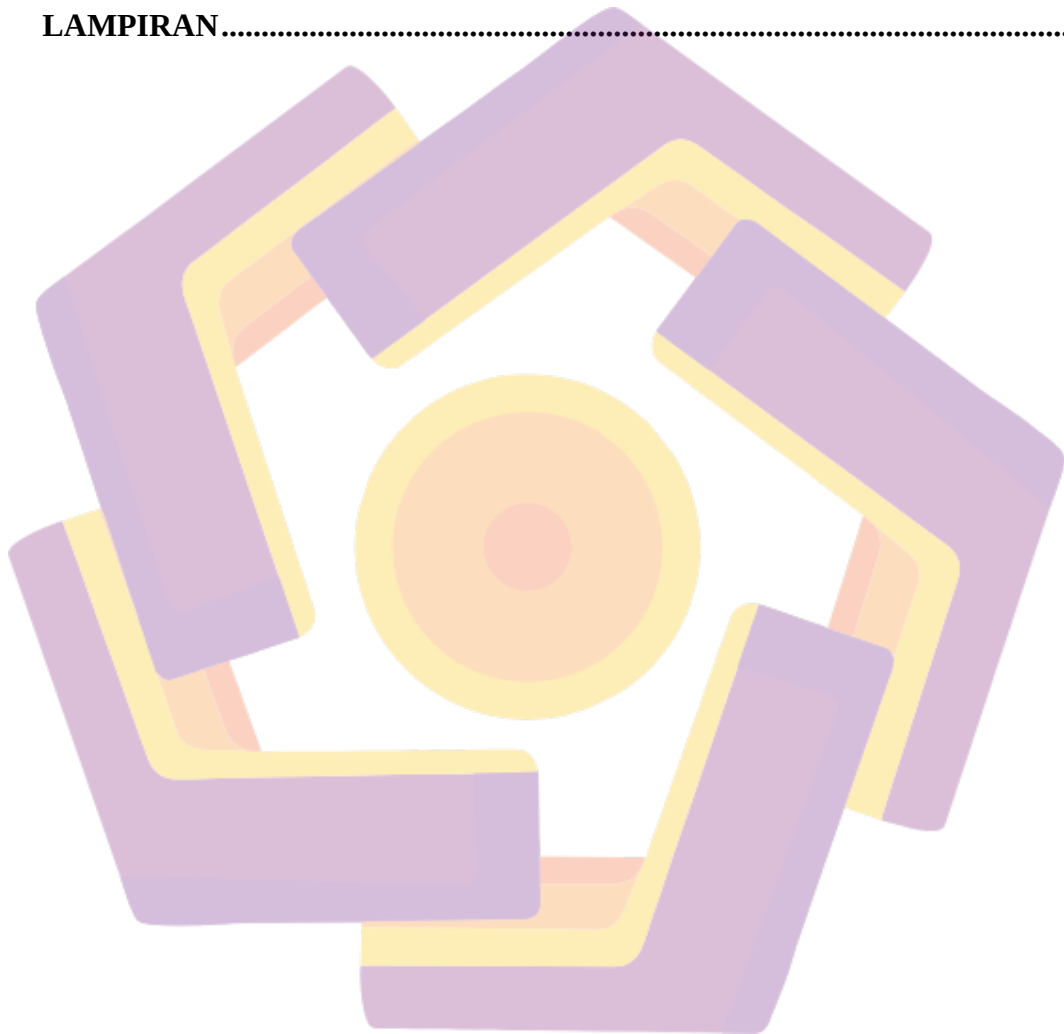
Penulis



DAFTAR ISI

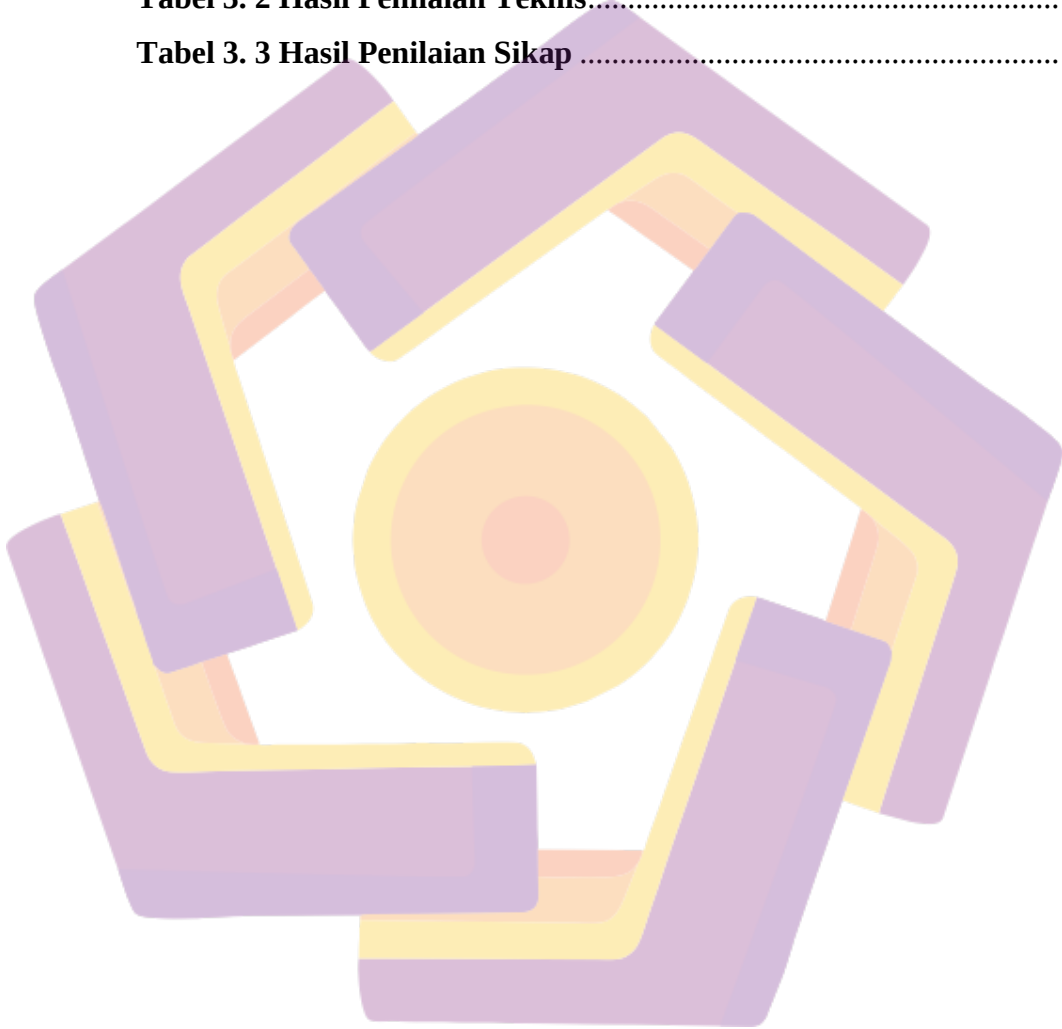
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS....	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	14
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	14
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	14
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	15
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	19
2.4.3. DESAIN	20
BAB III	
PEMBAHASAN	22
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	22
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	22
3.1.2. PRODUKSI VISUAL	24

3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	29
3.2. EVALUASI.....	31
BAB IV	
PEMBAHASAN	33
4.1. KESIMPULAN	33
4.2. SARAN	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35



DAFTAR TABEL

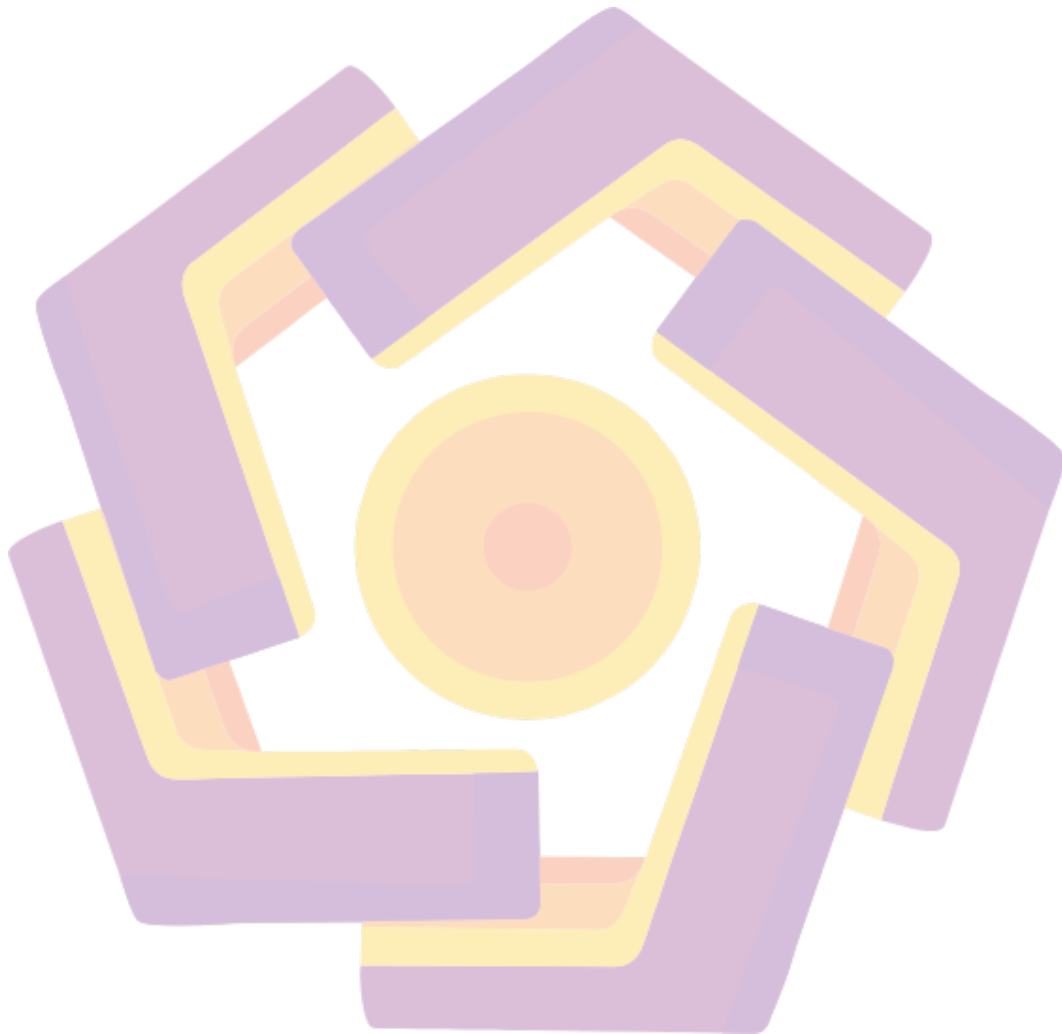
Tabel 2. 1 Software.....	15
Tabel 2. 2 Hardware.....	15
Tabel 3. 1 Tabel Indeks.....	31
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Teknis.....	31
Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Sikap	32



DAFTAR GAMBAR

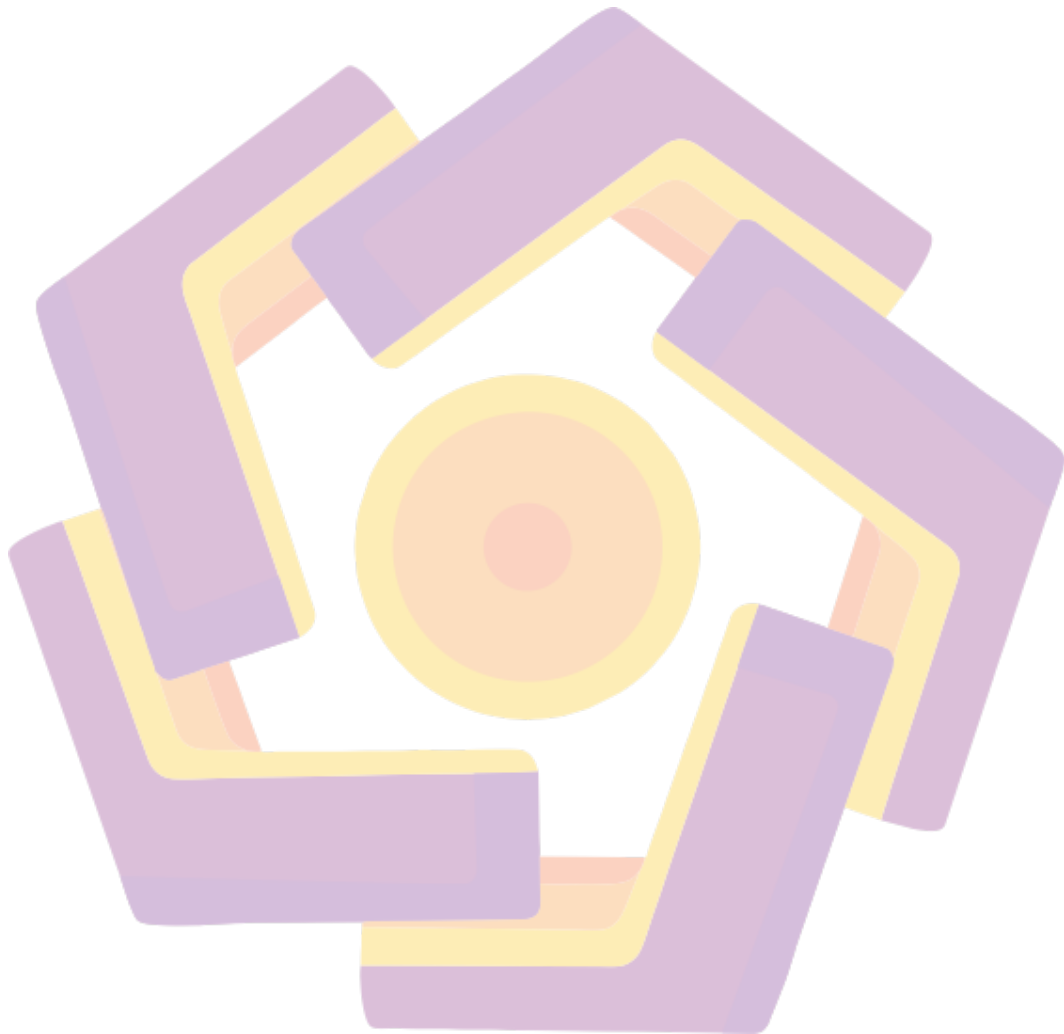
Gambar 2. 1 Teori Animasi Frame By Frame.....	6
Gambar 2. 2 Contoh Squash and Stretch	6
Gambar 2. 3 Anticipation	7
Gambar 2. 4 Staging.....	7
Gambar 2. 5 Straight-Ahead Action dan Pose-to-Pose.....	8
Gambar 2. 6 Follow-Through dan Overlapping Action	8
Gambar 2. 7 Slow In-Slow Out	9
Gambar 2. 8 Arcs	9
Gambar 2. 9 Secondary Action	10
Gambar 2. 10 Timing.....	10
Gambar 2. 11 Exaggeration	11
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	11
Gambar 2. 13 Appeal	12
Gambar 2. 14 Teori Chroma Keying.....	13
Gambar 2. 15 Storyboard.....	20
Gambar 2. 16 Karakter Desain Monster	21
Gambar 2. 17 Concept Art Environment	21
Gambar 3. 1 Pembuatan Dasar Dimensi Limbo	22
Gambar 3. 2 Hasil Akhir Dimensi Limbo	23
Gambar 3. 3 Pembuatan Dasar Monster	23
Gambar 3. 4 Hasil Line Art Monster	24
Gambar 3. 5 Hasil Coloring Environment Dimensi Limbo	24
Gambar 3. 6 Node View	25
Gambar 3. 7 Node Library	25
Gambar 3. 8 Pemberian Effect.....	26
Gambar 3. 9 Pemberian Effect Glow Toon Boom.....	26
Gambar 3. 10 Pemberian Effect Gaussian Blur Toon Boom	27
Gambar 3. 11 Hasil Pemberian Effect.....	28

Gambar 3. 12 Pembuatan Animasi Frame By Frame Pada Monster Dan Portal	
.....	29
Gambar 3. 13 Video Dengan Background Hijau	29
Gambar 3. 14 Video Setelah Penambahan Effect Roto Brush Dan Keylight	30
Gambar 3. 15 Penggabungan Aset Dan Pemberian Effect.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	35
Lampiran 2. Kegiatan Puntadewa.....	37
Lampiran 3. Surat Keterangan Capstone Project	38



INTISARI

Teknik frame by frame merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dengan cara menggambar satu persatu pergerakan animasi dalam setiap framenya. Parama Creative selaku mitra industri yang bergerak dibidang animasi, broadcasting dan film, bekerja sama dengan MSV Studio dalam pengembangan dan implementasi program Capstone Project. Kegiatan ini merupakan bagian dari kolaborasi nyata dunia industri dengan institusi pendidikan, dengan tujuan membuat project iklan universitas amikom yogyakarta. Dengan demikian penulis mengerjakan salah satu scene project animasi, gambaran animasi ini menceritakan karakter yang berpindah dimensi.

Agar kebutuhan fungsional dapat lebih detail dalam penganalisanya, maka penulis menjabarkan kebutuhan fungsional menjadi 2 aspek, yaitu aspek teknis dan aspek kreatif. Aspek kreatif menjelaskan masing-masing kebutuhan fungsional menjadi bentuk visual, sedangkan aspek teknis menjelaskan garis besar dalam proses pembuatannya. Hasil akhir pemberian effect dimensi limbo, untuk mendapatkan hasil visual suasana yang mencekam, menciptakan kesan ruang yang tidak stabil, kabur, dan melayang ciri khas dari dimensi limbo yang terputus dari realitas fisik. Setelah membuat line art dan pewarnaan, penulis menyusun gambar-gambar karakter monster dan portal ke dalam timeline animasi di Toon Boom Harmony.

Disini, penulis menentukan urutan gambar setiap frame untuk memastikan transisi animasi berjalan dengan baik. Dari hasil penelitian berjudul Pembahasan 2D Frame by frame Scene “Limbo” Pada film pendek “Petualangan Dimensi”. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut Implementasi teknik yang dilakukan dengan tahap brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain, produksi pasca produksi dan evaluasi. Dari hasil evaluasi kegiatan didapat didapatkan prosentase 59,6% yang berarti tergolong cukup

Kata kunci: Animasi 2D, Teknik Frame by Frame, Prinsip Animasi

ABSTRACT

The frame by frame technique is one of the techniques in making 2-dimensional animation, by drawing one by one the animation movements in each frame. Parama Creative as an industrial partner engaged in animation, broadcasting and film, collaborates with MSV Studio in the development and implementation of the Capstone Project program. This activity is part of a real collaboration between the industrial world and educational institutions, with the aim of creating an advertising project for Amikom University Yogyakarta. Thus, the author worked on one of the animation project scenes, this animation depiction tells a character who moves dimensions.

So that functional needs can be analyzed in more detail, the author describes functional needs into 2 aspects, namely technical aspects and creative aspects. The creative aspect explains each functional need into a visual form, while the technical aspect explains the outline of the manufacturing process. The final result of giving a limbo dimension effect, to get a visual result of a tense atmosphere, creating the impression of an unstable, blurry, and floating space, a characteristic of the limbo dimension that is disconnected from physical reality. After creating line art and coloring, the author arranged the images of monster characters and portals into the animation timeline in Toon Boom Harmony. Here, the author determines the sequence of images for each frame to ensure that the animation transition runs smoothly. From the results of the study entitled Discussion of 2D Frame by Frame Scene "Limbo" in the short film "Petualangan Dimensi".

The following conclusions can be drawn: The implementation of the technique is carried out with the stages of production brief, needs analysis, production aspect analysis, design, post-production and evaluation. From the results of the evaluation of the activities, a percentage of 59.6% was obtained, which means it is quite sufficient.

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