

**PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA Pengerjaan
CUPLIKAN ANIMASI 2D "NEGERI KASIH"
UNTUK SCENE 01 SHOT 20**

SKRIPSI

Jalur Skripsi Non Reguler



disusun oleh

Fikri Abdillah

18.60.0039

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA Pengerjaan
CUPLIKAN ANIMASI 2D "NEGERI KASIH"
UNTUK SCENE 01 SHOT 20**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Fikri Abdillah

18.60.0039

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA Pengerjaan
CUPLIKAN ANIMASI 2D "NEGERI KASIH"
UNTUK SCENE 01 SHOT 20**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fikri Abdillah

18.60.0039

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 01 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA Pengerjaan CUPLIKAN ANIMASI 2D "NEGERI KASIH" UNTUK SCENE 01 SHOT 20

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fikri Abdillah
18.60.0039

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bayu Setiaji, M. Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M. Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 juni 2022



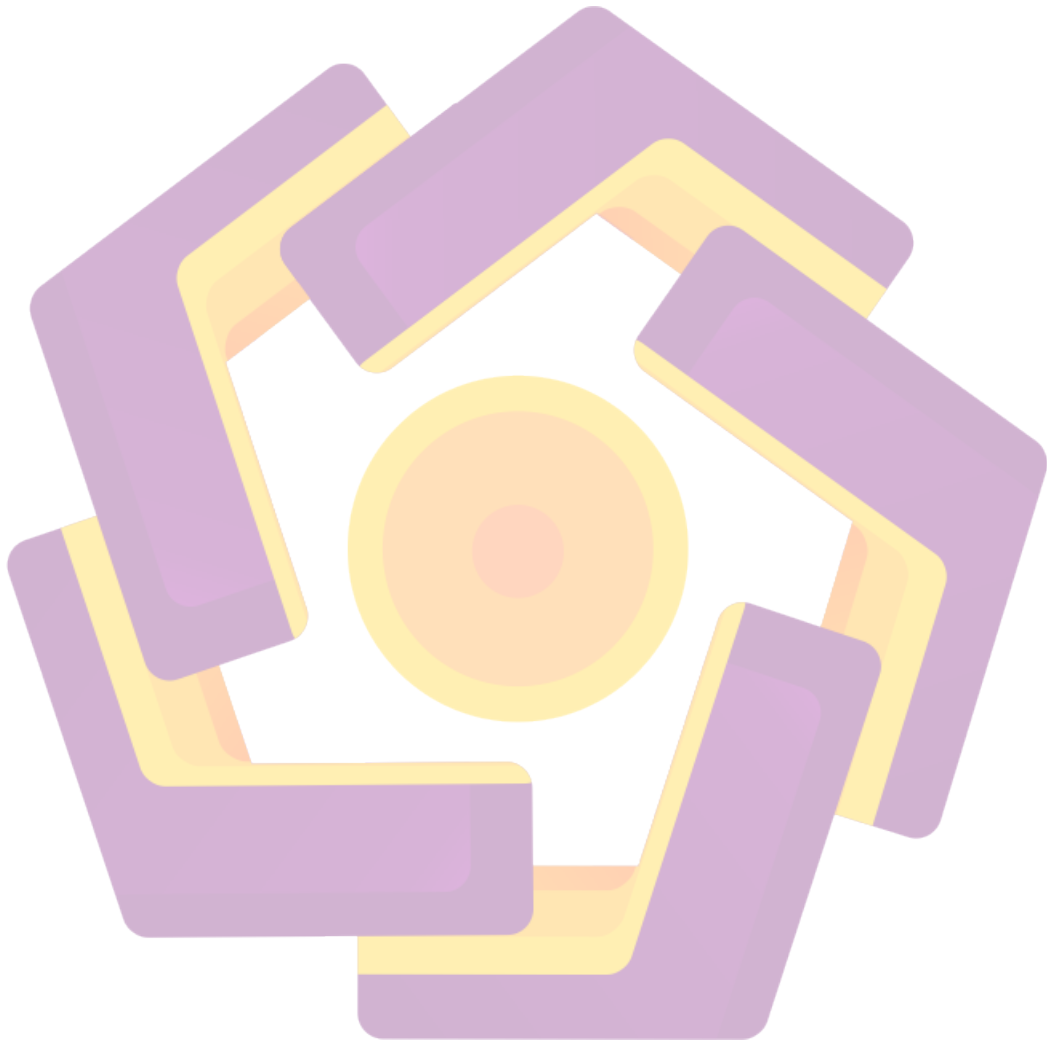
Fikri Abdillah

NIM. 18.60.0039

MOTTO

"Bertanggung jawab untuk diri sendiri; itu sangat bermanfaat."

- Amanda Green -



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembahasan Teknik Inbetween Pada Pengerjaan Cuplikan Animasi 2D "Negeri Kasih" Untuk Scene 01 Shot 20”** sesuai dengan yang harapan penulis. Dengan rasa bangga penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Segenap rekan dan keluarga saya yang selalu mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah membimbing, membina, dan mengarahkan saya dalam perjalanan pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pembahasan Teknik Inbetween Pada Pengerjaan Cuplikan Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 01 Shot 20”**. Disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku Direktur DAAK Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Penguji 1.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan dan membenarkan selama pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Teman seperjuangan, senior, dan karyawan di MSV Studio yang telah memberikan ilmu serta pengalaman kerja di dunia industri animasi.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang

membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

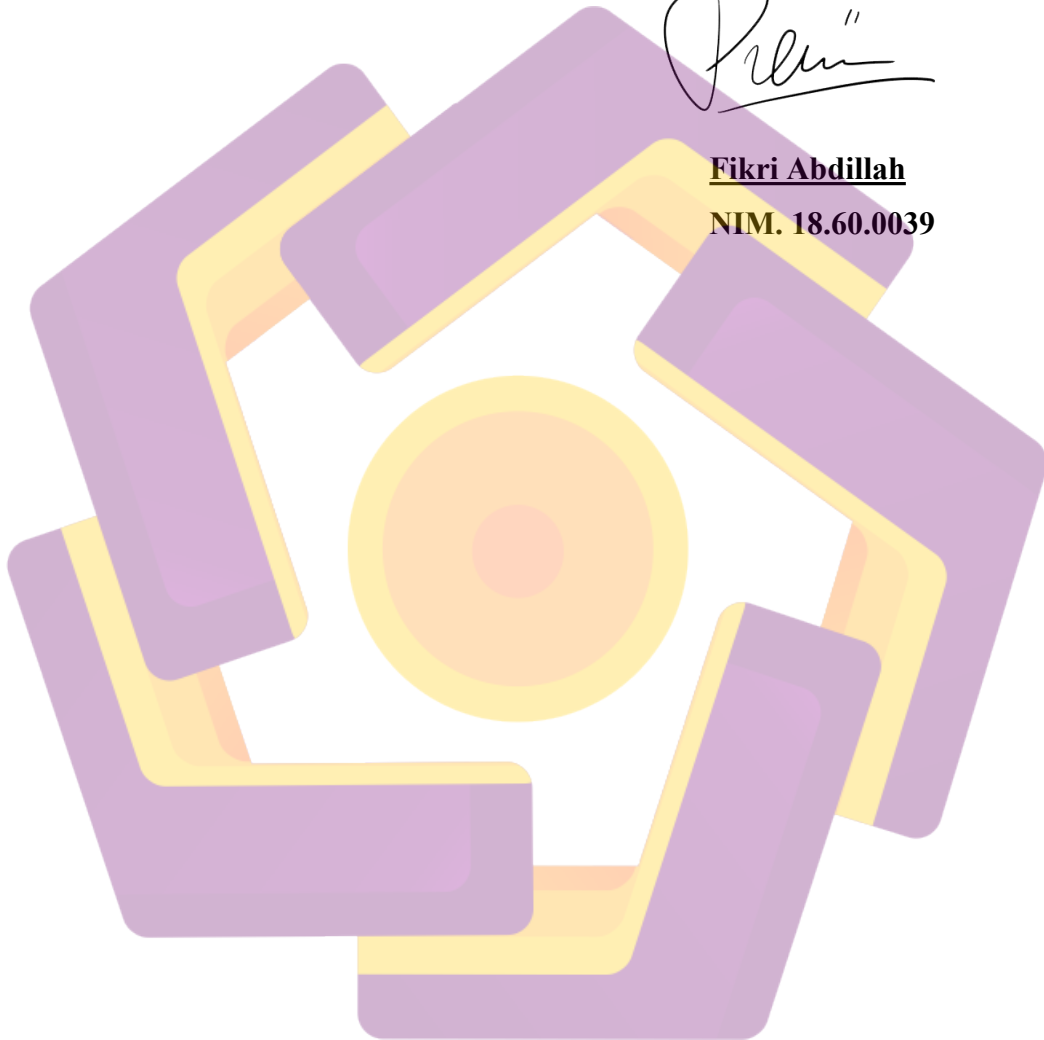
Wassalamu'alaikum Wr Wb

Yogyakarta, 01 Juli 2022



Fikri Abdillah

NIM. 18.60.0039



DAFTAR ISI

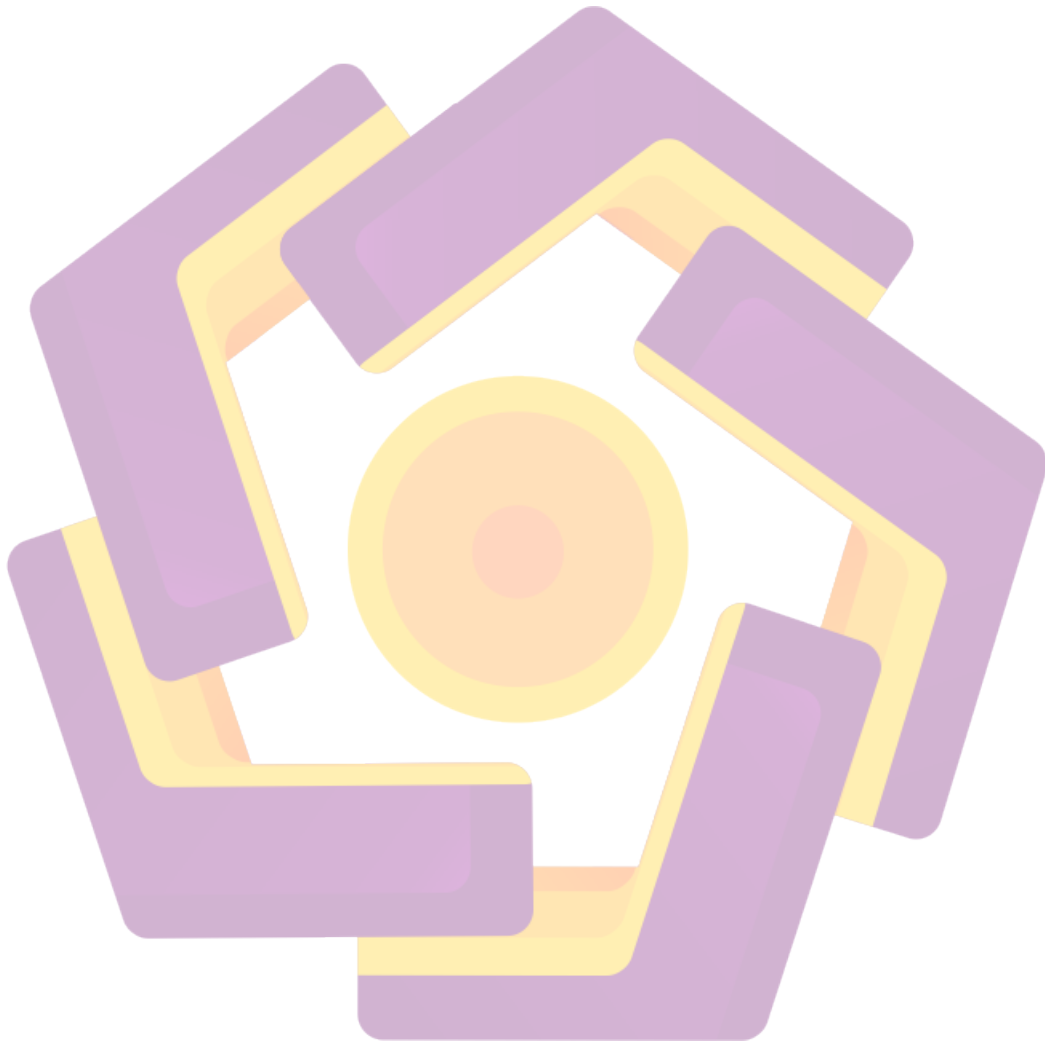
JUDUL	1
PERSETUJUAN	111
PENGESAHAN	1V
PERNYATAAN	V
MOTTO	V1
PERSEMBAHAN	V11
KATA PENGANTAR	V111
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Animasi	5
2.2 Frame By Frame	5
2.3 Teknik Inbetween	5
2.4 Pipeline Animasi 2D	5
2.4.1 Pra Produksi	6
2.4.2 Produksi	9
2.4.3 Pasca Produksi	12
2.5 Teori Analisa Kebutuhan	14

2.6 Teori Evaluasi	15
BAB III	16
METODE PENELITIAN	16
3.1 Gambaran Umum Project	16
3.2 Kebutuhan Fungsional	16
3.3 Aspek Perencanaan Produksi	17
3.3.1 Aspek Kreatif.....	17
3.3.2 Aspek Teknis.....	18
3.4 Pra Produksi	18
3.4.1 Concept Art.....	18
3.4.2 Layout.....	22
3.5 Briefing	26
3.5.1 SOP IB Animasi.....	26
3.5.2 Workflow.....	28
4.1 Proses Produksi pada Studio MSV	31
4.2 Proses Produksi Trailer Animasi Negeri Kasih	31
4.3 Hasil Evaluasi Kerja	46
BAB V	53
PENUTUP	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3.1.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir46

Tabel 4.3.2.1 Hasil evaluasi kinerja dan hasil kerja penulis dari Supervisor (SPV)... 49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4.1.1 Turntable Dogpo	19
Gambar 3.4.1.2 Ekspresi Dogpo	20
Gambar 3.4.1.3 Senjata Dogpo	20
Gambar 3.4.1.5 Ekspresi wajah Alexi	21
Gambar 3.4.1.6 Senjata Alexi	22
Gambar 3.4.1.7 Pakaian Alexi	22
Gambar 3.4.2.1 Layout untuk scene 01 shot 20a	23
Gambar 3.4.2.2 Layout untuk scene 01 shot 20b	23
Gambar 3.4.2.3 Layout untuk scene 01 shot 20c	24
Gambar 3.4.2.4 Layout untuk scene 01 shot 20d	24
Gambar 3.4.2.5 Layout untuk scene 01 shot 20e	25
Gambar 3.4.2.6 Layout untuk scene 01 shot 20f	25
Gambar 3.4.2.7 Layout untuk scene 01 shot 20g	25
Gambar 3.5.1.1 ketentuan pencil tool yang digunakan	26
Gambar 3.5.1.2 cara penambahan warna baru pada pallete	27
Gambar 3.5.1.3 cara mengatur Alpha pada suatu warna paletes	27
Gambar 3.5.1.4 contoh penerapan invisible line atau penggunaan garis hijau	28
Gambar 4.1.1 Pipeline produksi/ Alur Produksi	31
Gambar 4.2.1.1 Preset pencil tool yang digunakan	32
Gambar 4.2.1.2 Ukuran pada pencil yang digunakan	33
Gambar 4.2.1.3 color palette yang digunakan pada scene 01 shot 20	34
Gambar 4.2.1.4 layer clean-up yang akan diduplikasi	35
Gambar 4.2.1.5 Tampilan setelah klik kanan pada layer	35
Gambar 4.2.1.6 tampilan layer yang telah diubah nama dan warnanya	35
Gambar 4.2.1.7 Warna yang digunakan untuk layer inbetween	36
Gambar 4.2.1.8 layer yang perlu di-inbetween karena jumlah frame terdapat 4 (on four)	36
Gambar 4.2.1.9 layer setelah diberi frame kosong untuk di-inbetween menjadi on twos (2 frame per gambar)	36

Gambar 4.2.1.10 tampilan time-chart sebagai penanda frame beberapa yang perlu di-inbetween	37
Gambar 4.2.1.11 tampilan icon tool Show Onion Skin	37
Gambar 4.2.1.12 tampilan gambar setelah Show Onion Skin dihidupkan. Gambar merah menandakan gambar sebelum dan gambar hijau menandakan gambar sesudah	37
Gambar 4.2.1.13 letak tool Line Building Mode	38
Gambar 4.2.1.14 tampilan Contour Editor tool	38
Gambar 4.2.1.15 tampilan penggunaan Contour Editor pada garis yang sudah digambar	39
Gambar 4.2.1.16 pengerjaan inbetween hingga selesai	39
Gambar 4.2.1.17 tampilan menu drawing	40
Gambar 4.2.1.18 tampilan Auto-Matte	41
Gambar 4.2.1.19 karakter yang sudah di-fill dengan warna putih	41
Gambar 4.2.1.20 menambahkan layer Burn-In dengan cara insert didalam node view	42
Gambar 4.2.1.21 menambahkan burn-in dengan cara drag and drop dari node libary	43
Gambar 4.2.1.22 posisi Burn-In pada node view	43
Gambar 4.2.1.23 penamaan Burn-In	44
Gambar 4.2.1.24 Burn-In pada shot yang dikerjakan	44
Gambar 4.2.1.25 Menu untuk Render	44
Gambar 4.2.1.26 format render	45

INTISARI

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. terdapat beberapa jenis animasi yaitu 3D, 2D, dan rotoscoping. untuk animasi 2D terdapat beberapa jenis juga yaitu frame by frame, motion graphic, cut-out, stop motion dll. sedangkan untuk animasi frame by frame adalah sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (still image) yang tersusun oleh gambar demi gambar.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam industri animasi. Belum lama ini, animasi yang baru saja dikerjakan adalah "Negeri Kasih" menggunakan jenis animasi frame by frame. Animasi tersebut merupakan bentuk kerja sama dengan perusahaan asal Singapura.

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah penulis bisa membuat dan membantu MSV Studio menyelesaikan animasi negeri kasih.

Kontribusi penulis terhadap animasi "Negeri Kasih" ini terdapat pada bagian animasi frame by frame divisi inbetween. Dikerjakan dengan metode menggambar frame atau disebut inbetween diantara dua gambar utama (keyframe). animasi yang dikerjakan penulis salah satunya adalah untuk menggambarkan adegan 2 karakter protagonis yang sedang menghadap dan berbicara kepada antagonis.

Kata Kunci : Animasi, 2D, Frame By Frame, Industri Kreatif, Film

ABSTRACT

Animated film is a film that is the result of processing hand drawing image so that they become moving images. There are several types of animation, namely 3D, 2D, and Rotoscoping. For 2D animation there are also various types, namely frame by frame, motion graphics, cut-out, stop motion, etc. while for frame by frame animation is an illusion of movement of a still image/object (still image) which is composed of image by image.

MSV Studio is a company engaged in the animation industry. recently, the animation that was just done was the trailer of "Land of Mercy". This animation is a form of collaboration with a company from Singapore.

The intent and purpose of this research is that the author can create and help MSV Studio complete the animation of the "Land of Mercy".

The author's contribution to the "Land of Mercy" animation is in the frame by frame animation section of the inbetween division. This is done by drawing a frame or called an inbetween between the two main images (keyframe). One of the animation worked by the author is to visualize a scene where the two protagonist is having some conversation with the antagonist.

Keyword : Animation, 2D, Frame By Frame, Creative Industry, Film