

**PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA PEMBUATAN TRAILER
ANIMASI 2D "NEGERI KASIH" UNTUK SCENE 02 SHOT 12**

SKRIPSI

Jalur Skripsi Non Reguler



disusun oleh

M. Naraji Sing Amurti

17.82.0221

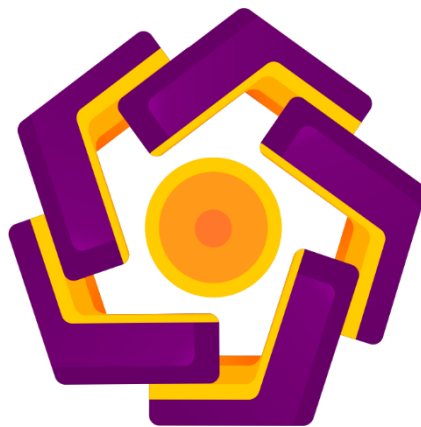
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA PEMBUATAN TRAILER
ANIMASI 2D "NEGERI KASIH" UNTUK SCENE 02 SHOT 12**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Naraji Sing Amurti

17.82.0221

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "NEGERI KASIH" UNTUK SCENE 02 SHOT 12

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Naraji Sing Amurti

17.82.0221

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK INBETWEEN PADA PEMBUATAN TRAILER

ANIMASI 2D "NEGERI KASIH" UNTUK SCENE 02 SHOT 12

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Naraji Sing Amurti

17.82.0221

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, M. Kom
NIK. 190302427

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

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

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, 24 September 2022



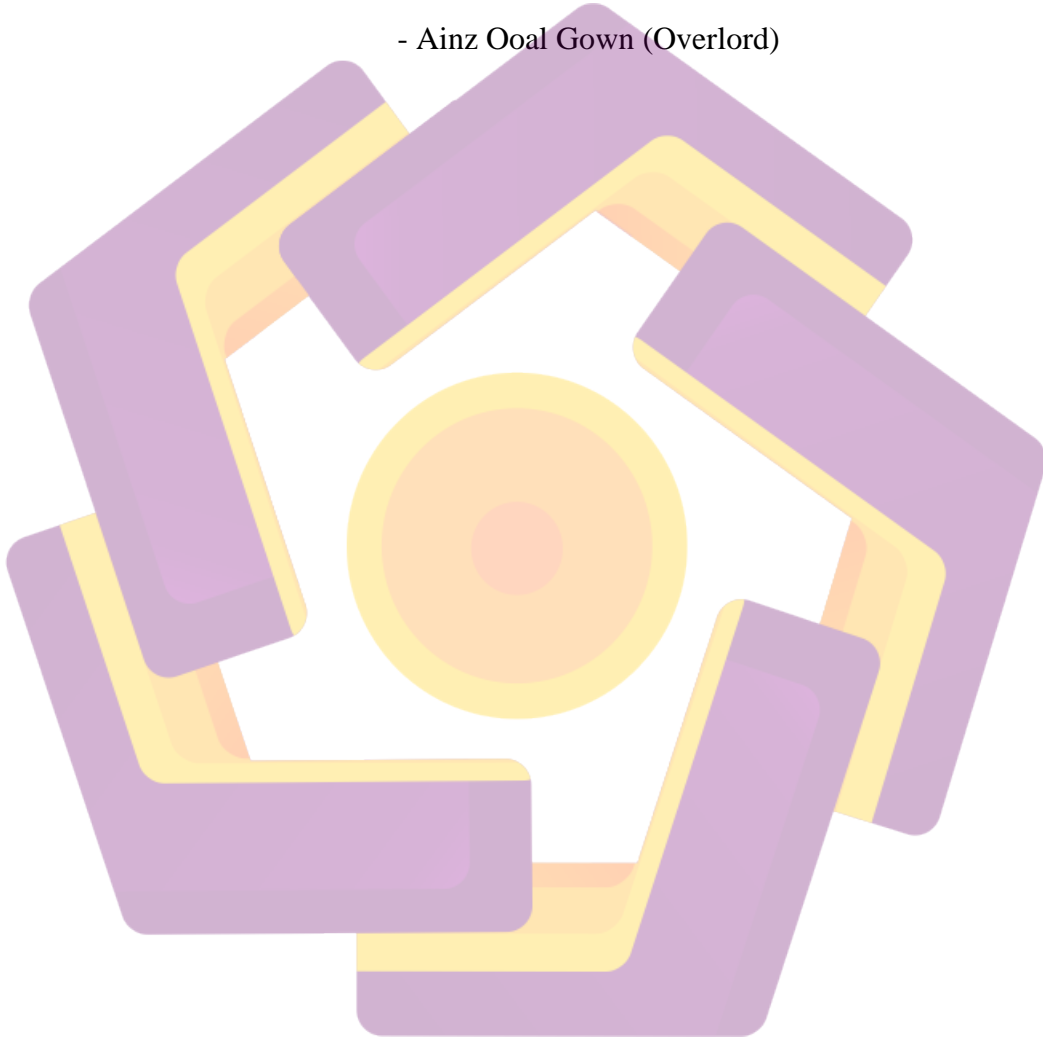
M. Naraji Sing Amurti

NIM 17.82.0221

MOTTO

“The strong do what they will, and the weak suffer what they must. This is the way of the world. The same rule applies to me. In the face of a more powerful opponent, I would have no recourse but to suffer. That is why I seek strength.”

- Ainz Ooal Gown (Overlord)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah meridhoi dan memberikan berkat rahmat dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembahasan Teknik Inbetween Pada Pembuatan Trailer Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 02 Shot 12”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa Kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga serta teman – teman saya yang selalu mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar membimbing, membina, dan mengarahkan saya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Tidak lupa untuk diri saya sendiri karena telah berjuang dan tidak menyerah sampai menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Pembahasan Teknik Inbetween Pada Pembuatan Trailer Animasi 2D “Negeri Kasih” Untuk Scene 02 Shot 12” 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 terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua saya, serta seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan doa dan setiap dukungannya agar saya bisa menjadi seorang pribadi yang lebih baik.
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 S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, binaan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M. Kom dan Bapak Haryoko, S. Kom, M. Cs, sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi

Universitas AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Teman – teman seperjuangan, senior, dan karyawan di MSV Studio yang telah memberikan ilmu serta pengalaman kerja di dunia industri animasi.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan apa yang kurang dari skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini kelak akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 23 September 2022

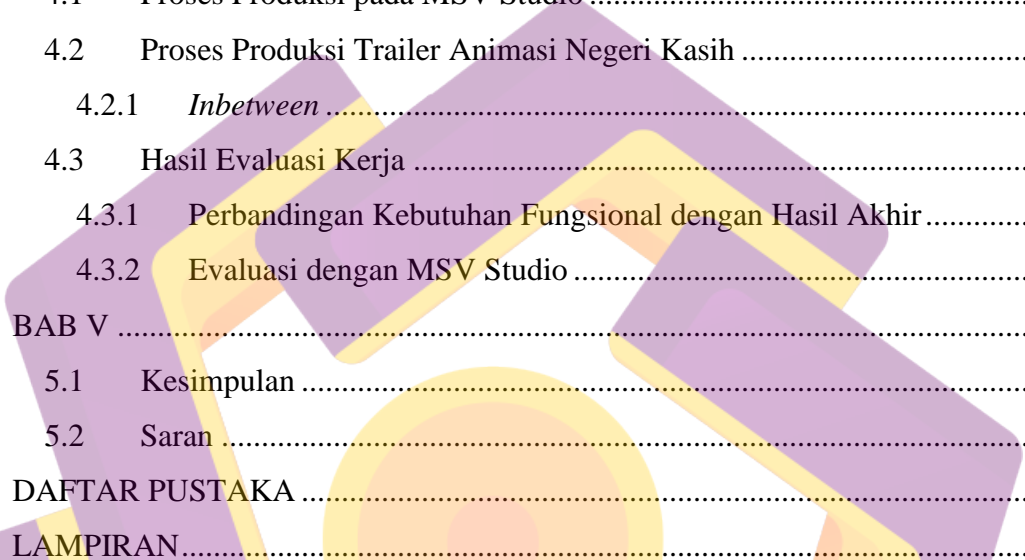


M. Naraji Sing Amurti

NIM 17.82.0221

DAFTAR ISI

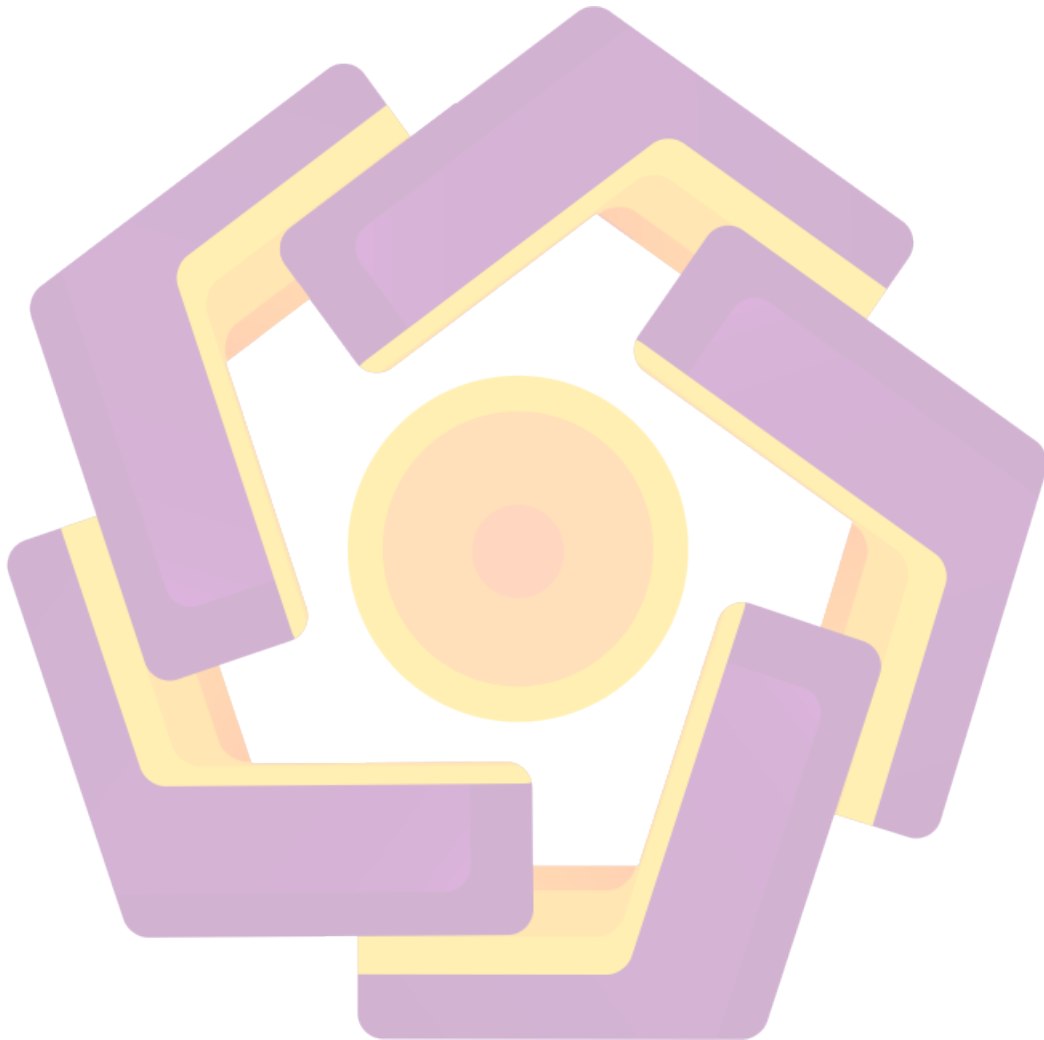
JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
BAB II	4
2.1 Animasi Frame by Frame	4
2.2 Teknik Inbetween	4
2.3 Pipeline Animasi 2D	5
2.3.1 Pra Produksi	5
2.3.2 Produksi	8
2.3.3 Post Produksi	10
BAB III	12
3.1 Gambaran Umum Project	12
3.2 Kebutuhan Fungsional	12
3.3 Aspek Perencanaan Produksi	13
3.3.1 Aspek Kreatif	13



3.3.2	Aspek Teknis	14
3.4	Pra Produksi	14
3.4.1	Concept Art	14
3.4.2	Layout	17
BAB IV	18
4.1	Proses Produksi pada MSV Studio	18
4.2	Proses Produksi Trailer Animasi Negeri Kasih	19
4.2.1	<i>Inbetween</i>	19
4.3	Hasil Evaluasi Kerja	33
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	33
4.3.2	Evaluasi dengan MSV Studio	37
BAB V	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasi Akhir	33
Tabel 4.3.2 Evaluasi dengan MSV Studio	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Pipeline Produksi Animasi 2D	5
Gambar 3.4.1.1 Turntable Lama Rinchen.....	15
Gambar 3.4.1.2 Ekspresi Lama Rinchen	15
Gambar 3.4.1.3 Turntable Lama Longchen	16
Gambar 3.4.1.4 Ekspresi Lama Longchen.....	16
Gambar 3.4.2.1 Layout Scene 02 Shot 12	17
Gambar 4.1.1 Pipeline produksi/alur produksi	18
Gambar 4.2.1.1 Preset pencil yang digunakan.....	19
Gambar 4.2.1.2 Ukuran pada pencil yang digunakan.....	20
Gambar 4.2.1.3 Color palette yang digunakan.....	21
Gambar 4.2.1.4 Layer layer yang akan diduplikat.....	21
Gambar 4.2.1.5 Tampilan setelah klik kanan pada layer.....	21
Gambar 4.2.1.6 Layer yang telah diubah nama dan warnanya.....	22
Gambar 4.2.1.7 Warna yang digunakan pada layer inbetween.....	22
Gambar 4.2.1.8 Time Chart	23
Gambar 4.2.1.9 Cara membaca Time Chart.....	23
Gambar 4.2.1.10 Cara membaca Time Chart	24
Gambar 4.2.1.11 Tool yang digunakan untuk mengosongkan gambar	24
Gambar 4.2.1.12 Tampilan Onion Skin	25
Gambar 4.2.1.13 Tampilan layar setelah onion skin dihidupkan.....	25
Gambar 4.2.1.14 Pengerjaan Inbetween sampai akhir.....	26
Gambar 4.2.1.15 Tampilan menu Drawing	27
Gambar 4.2.1.16 Tampilan Auto-Matte.....	27
Gambar 4.2.1.17 Karakter yang sudah difill dengan warna putih	28
Gambar 4.2.1.18 Menu untuk menambahkan layer burn-in	29
Gambar 4.2.1.19 Posisi burn-in pada node view	29
Gambar 4.2.1.20 Penamaan Burn-in.....	30
Gambar 4.2.1.21 Burn-in pada shot yang dikerjakan	30
Gambar 4.2.1.22 Menu untuk render	31
Gambar 4.2.1.23 Format Render.....	32

INTISARI

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.

Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Salah satu teknik animasi yang sering digunakan adalah teknik frame by frame, yang mana gambar dibuat secara manual satu per satu lalu digabungkan agar dapat bergerak.

Dalam pembahasan ini menjelaskan pengerjaan yang dilakukan pada pembuatan trailer animasi 2d “negeri kasih”, menggunakan teknik animasi frame by frame.

Kata Kunci: Animasi, 2D, Frame per frame, Negeri Kasih

ABSTRACT

Animation comes from the word “anima” in Latin which means soul, life, spirit. While characters are people, animals or other real objects, both in 2d or 3d. So that the characters can be interpreted as images that contain objects that seem to be alive, caused by the collection of images that change order and are displayed alternately.

Objects in images can be in the form of text, object shapes, colors and special effects. One of the animation techniques that is often used is the frame by frame technique, in which images are created manually one by one and then combined so that they can move.

In this discussion that explains the work of the making 2d animated trailer “land of mercy”, using frame by frame animation technique.

Keywords: *Animation, 2D, Frame by frame, Land of Mercy*

