

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE  
FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Angga Firmansyah**

**10.11.4044**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE  
FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Angga Firmansyah**

**10.11.4044**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE  
FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Angga Firmansyah**

**10.11.4044**

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Angga Firmansyah**  
10.11.4044

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Desember 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
NIK.190302052

**Yuli Astuti, M.Kom**  
NIK.190302146

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Desember 2014

**KEFUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 19 Desember 2014

Angga Firmansyah  
10.11.4044

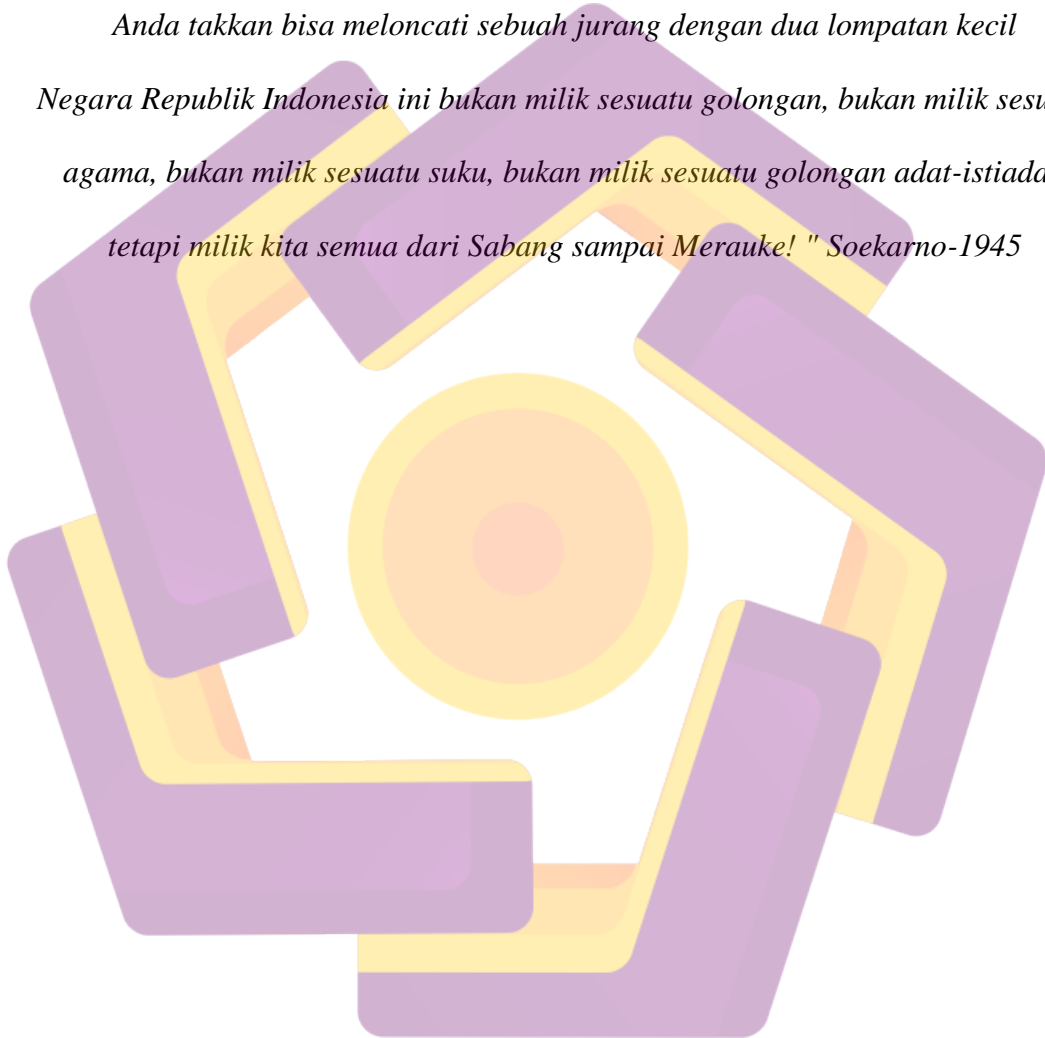
## MOTTO

*Tuhan mungkin tidak pernah mengabulkan doa kita, tapi tuhan memberi kita  
pentunjuk dan jalan untuk mendapatkannya. (John Savique Capone)*

*Jangan takut untuk mengambil suatu langkah besar bila memang itu diperlukan.*

*Anda takkan bisa meloncati sebuah jurang dengan dua lompatan kecil*

*Negara Republik Indonesia ini bukan milik sesuatu golongan, bukan milik sesuatu  
agama, bukan milik sesuatu suku, bukan milik sesuatu golongan adat-istiadat,  
tetapi milik kita semua dari Sabang sampai Merauke! " Soekarno-1945*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

1. Terimakasih Kepada ALLAH SWT sebagai Pangeran Dunia Akhirat yang sudah mensetting semuanya. Sehingga skripsi saya selesai bertepatan dengan hari ulang tahun saya.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Sariman dan Ibu Soinah yang senantiasa memberikan dukungan Doa, Dana dan kepercayaanya. Serta adik saya Riyan, Tomy dan saudara yang selalu support dengan kelulusan saya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan motivasi kepada anak didiknya sehingga semangat yang menggebu-nggebu keluar dalam diri saya untuk menjadi ENTREPRENEURSHIP melebihi bapak. Amin.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada saya dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah sharing dan memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan dalam pengerjaan laporan ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Skripsi saya yang berjudul **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof.Dr.H.M.Suyanto,MM., selaku ketua AMIKOM.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada saya akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

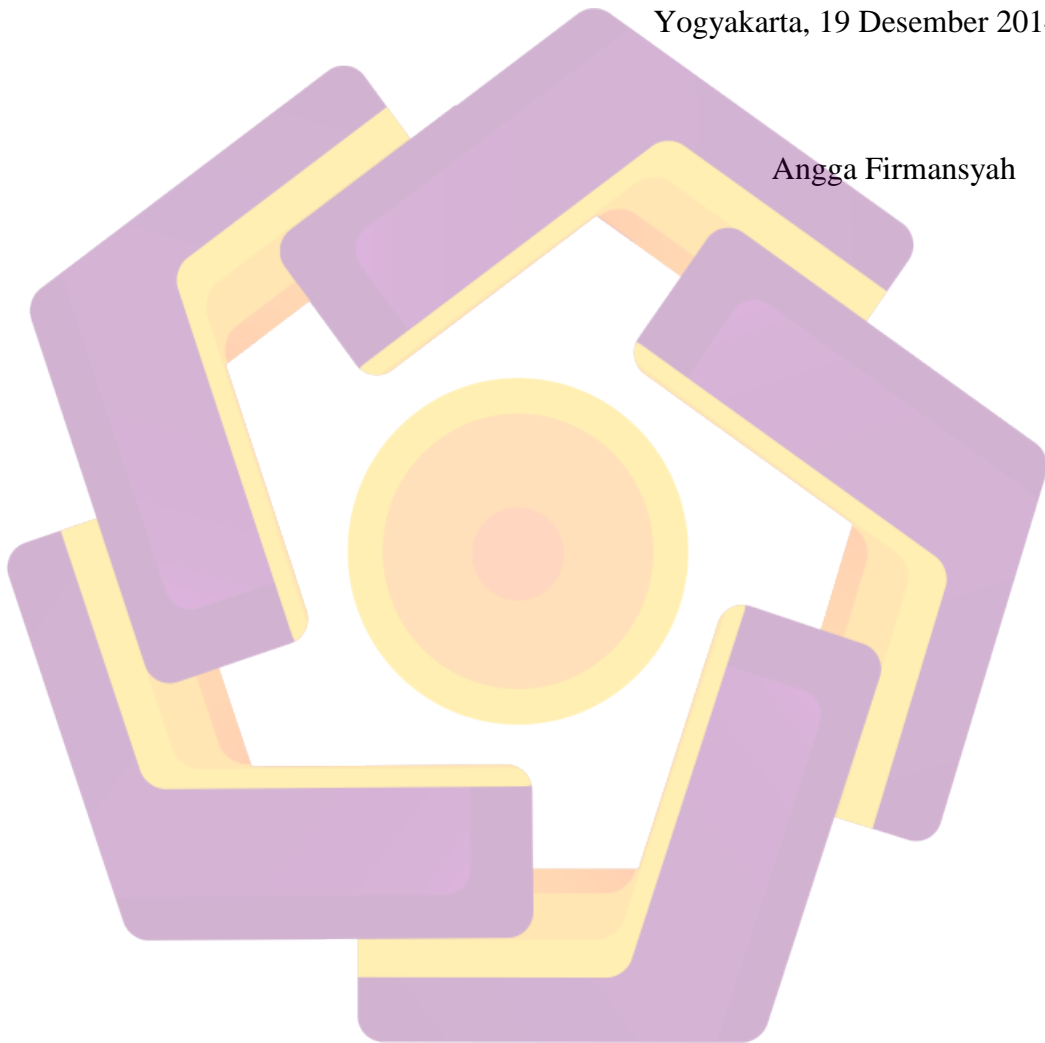
Saya menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan saya terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan Laporan Skripsi ini.



Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam Laporan Skripsi ini, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi saya pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 19 Desember 2014

Angga Firmansyah



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Pengertian Animasi .....	7

2.3	Animasi Frame by Frame .....	8
2.4	Sejarah Animasi .....	8
2.4.1	Metode Animasi 2D .....	10
2.4.2	Metode Frame by Frame .....	11
2.5	Prinsip Dasar Animasi .....	12
2.5.1	Squash and Stretc .....	12
2.5.2	Anticipation .....	13
2.5.3	Staging .....	14
2.5.4	Straight Ahead and Pose To Pose .....	14
2.5.5	Follow Through and Overlapping Action .....	15
2.5.6	Slow In – Slow Out .....	16
2.5.7	Arcs .....	16
2.5.8	Secondary Action .....	17
2.5.9	Timing .....	18
2.5.10	Exaggeration .....	18
2.5.11	Solid Drawing .....	19
2.5.12	Appeal .....	20
2.6	Jenis-jenis Animasi .....	20
2.7	Teknik Pembuatan Animasi .....	22
2.7.1	Animasi sel ( <i>Cell Anmation</i> ) .....	22
2.7.2	Animasi frame ( <i>Frame Animation</i> ) .....	22
2.7.3	Animasi Sprite ( <i>Sprit Animation</i> ) .....	23

2.7.4	Animasi Lintasan ( <i>Path Animation</i> ).....	23
2.7.5	Animasi Spline.....	23
2.7.6	Animasi vektor ( <i>Vektor Animation</i> ).....	23
2.7.7	Animasi Karakter ( <i>Charakter Animation</i> ) .....	24
2.7.8	Computation Animation.....	24
2.7.9	Morping.....	24
2.8	Proses Pembuatan Film Animasi.....	25
2.8.1	Pra Produksi .....	25
2.8.2	Produksi .....	27
2.8.3	Pasca Produksi .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Analisis Kebutuhan .....	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak( <i>Software</i> ).....	30
3.1.2	Anlisis Kebutuhan Perangkat Keras( <i>Hardware</i> ) .....	31
3.1.3	Kebutuhan Brainware.....	31
3.2	Perancangan Film Animasi .....	31
3.2.1	Ide Cerita.....	31
3.2.2	Tema Cerita.....	32
3.2.3	Sinopsis .....	32
3.2.4	Perancangan Bentuk Karakter.....	33
3.2.5	Ringkasan Cerita .....	34
3.2.6	Naskah.....	36

3.2.7	Storyboard .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>50</b>
4.1	Implemntasi .....	50
4.2	Produksi.....	50
4.2.1	Pembuatan Model.....	50
4.2.2	Background .....	52
4.2.3	Coloring .....	54
4.2.4	Animasi .....	56
4.3	Pasca Produksi.....	63
4.3.2	Dubbing.....	64
4.3.3	Sound Effects .....	65
4.3.4	Editing.....	65
4.3.5	Rendering .....	69
4.3.6	Metode Yang Digunakan .....	71
4.4	Hasil Penilaian Penonton.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>76</b>
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>80</b>
Lampiran 1 .....		80

Lampiran 2 .....	82
Lampiran 3 .....	84
Lampiran 4 .....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	43
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	44
Tabel 3.3 Tabel Storyboard.....	45
Tabel 3.4 Tabel Storyboard.....	46
Tabel 3.5 Tabel Storyboard.....	47
Tabel 3.6 Tabel Storyboard.....	48
Tabel 3.7 Tabel Storyboard.....	49
Tabel 4.1 Tabel Penilaian Dari Segi Moral.....	73
Tabel 4.2 Tabel Penilaian Dari Segi Menghibur.....	74
Tabel 4.3 Tabel Penilaian Kategori Film Animasi.....	74
Tabel 4.4 Tabel Penilaian Tampilan Gambar.....	75

## DAFTAR GAMBAR

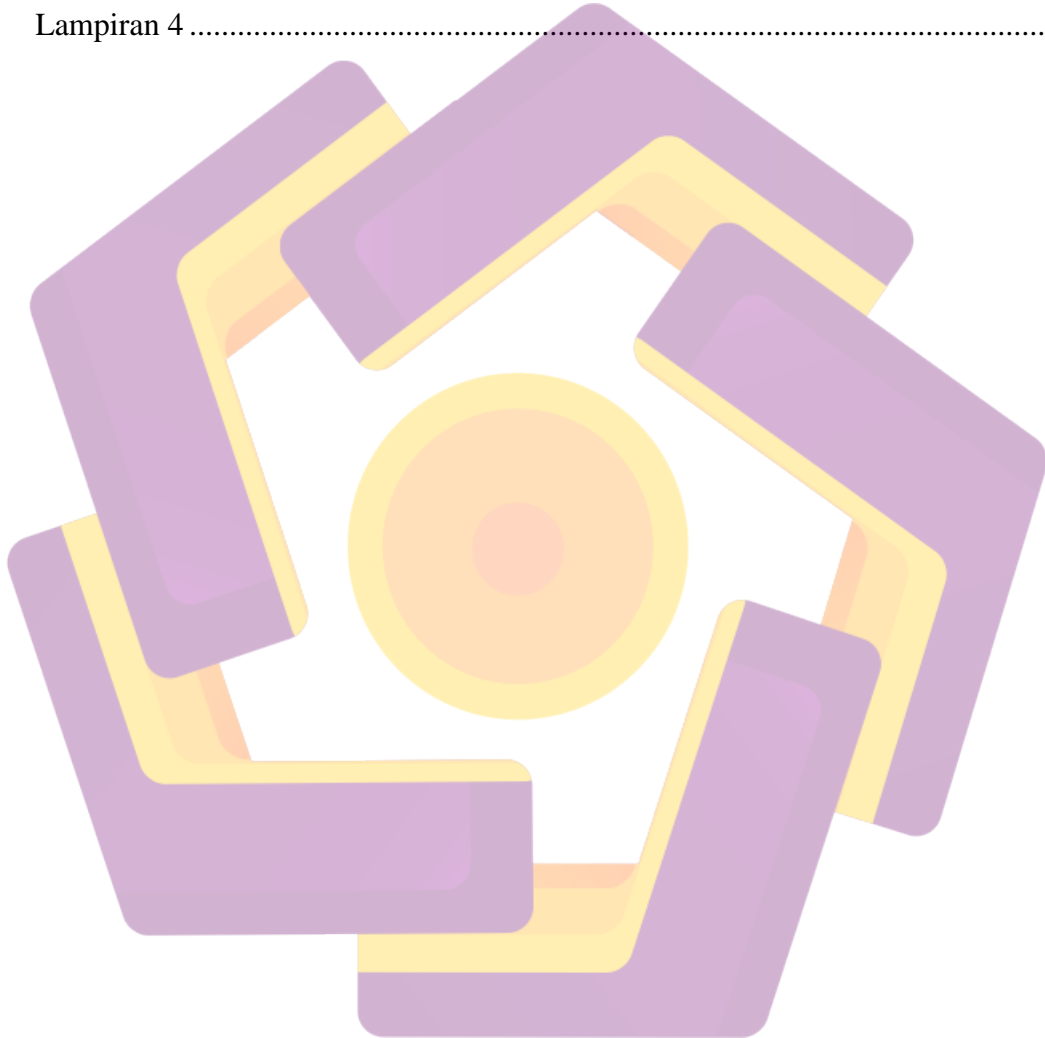
Gambar 2.1 Squash and Strecth .....	13
Gambar 2.2 Anticipation .....	13
Gambar 2.3 Staging.....	14
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose To Pose .....	15
Gambar 2.5 Follow Through and Overlappin Action .....	15
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out .....	16
Gambar 2.7 Arcs .....	17
Gambar 2.8 Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Timing .....	18
Gambar 2.10 Exaggeration.....	19
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.12 Appeal .....	20
Gambar 2.13 Contoh Storyboard .....	27
Gambar 3.1 Karakter Kancil .....	34
Gambar 3.2 Karakter Siput .....	34
Gambar 4.1 Contoh Proses Pembuatan Karakter Kancil .....	51
Gambar 4.2 Contoh Proses Pembuatan Karakter Siput .....	51
Gambar 4.3 <i>Background</i> .....	52
Gambar 4.4 <i>Foreground</i> .....	53
Gambar 4.5 Parameter Lembar Kerja <i>Background</i> .....	54
Gambar 4.6 Coloring Salah Satu <i>Background</i> .....	55
Gambar 4.7 Layer.....	56



Gambar 4.8 Animasi <i>Frame by Frame</i> .....	57
Gambar 4.9 Contoh Gerakan <i>Frame by Frame</i> .....	57
Gambar 4.10 Contoh Penempatan Karakter Pada <i>Background</i> .....	58
Gambar 4.11 Timeshting.....	59
Gambar 4.12 Create Motion Tween.....	60
Gambar 4.13 Frame Motion tween .....	60
Gambar 4.14 Penyimpanan Format .fla .....	61
Gambar 4.15 Export movie .....	62
Gambar 4.16 Penyimpanan Format .Avi.....	63
Gambar 4. 17 Katalog Dimensions .....	63
Gambar 4.18 Format Audio Baru.....	64
Gambar 4.19 Hasil Rekaman .....	64
Gambar 4.20 Format Penyimpanan Audio.....	65
Gambar 4.21 Opsi Premiere.....	66
Gambar 4.22 Setting Video.....	66
Gambar 4.23 Import Video .....	67
Gambar 4.24 Merangkai Footage.....	67
Gambar 4.25 Effecest Transition .....	68
Gambar 4.26 Audio Premiere .....	68
Gambar 4.27 Export Adobe Media Encoder.....	70
Gambar 4.28 Transcode Setting Video .....	70
Gambar 4.29 Rendering .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	80
Lampiran 2 .....	82
Lampiran 3 .....	84
Lampiran 4 .....	86



## INTISARI

Perkembangan teknologi yang ada mendukung untuk menciptakan teknik teknik yang baru dalam pembuatan suatu film animasi. Pembuatan karakter animasi 2D dengan metode *frame by frame* menggunakan Adobe Flash yang kemudian digabungkan dengan gambar *background*. Animasi ini akan menjadi lebih sempurna dengan adanya editing di mana menggunakan Adobe Premiere sebagai perangkat lunaknya.

Animasi Kancil dan Siput bercerita tentang kepandaian Siput ketika menghadapi situasi yang sulit dan memanfaatkan lingkungan sekitarnya sehingga melatih kekritisannya seorang anak, bahwa dalam kondisi seburuk apapun pasti dapat berpikir untuk mengeluarkan ide sebagai sarana untuk mengatasi sebuah masalah sedangkan kancil memberikan gambaran bahwa kesombongan akan membawa kehancuran pada dirinya sendiri dan keangkuhan Kancil memberikan kerugian bagi dirinya sendiri.

Proses pembuatan animasi ini dilakukan secara individu dengan beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi dan produksi yang meliputi pengembangan ide cerita, tema, sinopsis, perancangan bentuk karakter, naskah, *storyboard*. Dan diberi sentuhan akhir yaitu proses editing. Diharapkan laporan tugas akhir ini dari segi ide dan konsep dapat memberikan pesan moral yang baik dan bermanfaat. Dan dalam segi teknik, dapat menjadi inspirasi kepada para animator ataupun editor untuk dapat terus mengembangkan teknik yang ada dan melakukan penyempurnaan seiring dengan berkembangnya jaman yang ada.

**Kata Kunci :** *Frame by Frame*, karakter, animasi, 2D, moral.

## ABSTRACT

*Supporting the development of existing technology to create new techniques in making a animation film. Making 2D character animation frame by frame method using Adobe Flash which is then combined with the background image. Animation would be more perfect with the editing in Adobe Premiere which uses as its software.*

*The animation Deer and Snail tells the story of the slug intelligence when facing difficult situations and use the environment around it so critical to train a child, that in any bad conditions can certainly think putting out ideas as a means to solve a problem while the deer suggests that pride will brings ruin to herself and arrogance to deer give harm to himself.*

*Animation creation process is done individually with several stages of pre production, production to post production. Pre-production and production processes including development of story ideas, themes, synopsis, kkarakter bentu design, script, storyboard. And given the final touch is the editing process. The final report is expected in terms of ideas and concepts can provide a good moral message and useful. And in terms of technique, can be an inspiration to the animator or editor to be able to continue to develop techniques that exist and make improvements in line with the existing development era.*

**Keywords :** *Frame by Frame, character, animation, 2D, moral.*