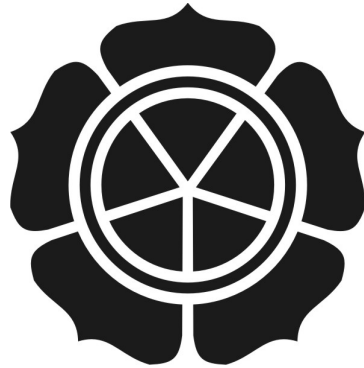


**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI I AM PINGGUIN  
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



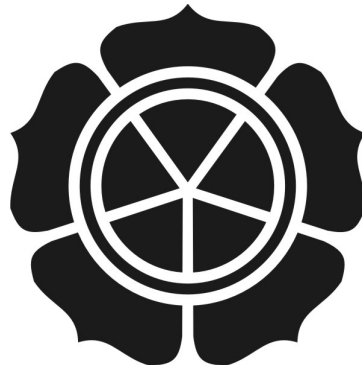
disusun oleh  
**Tegar Supitomula**  
**11.12.5708**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI I AM PINGGUIN  
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Tegar Supitomula**

**11.12.5708**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D I AM PINGGUIN  
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

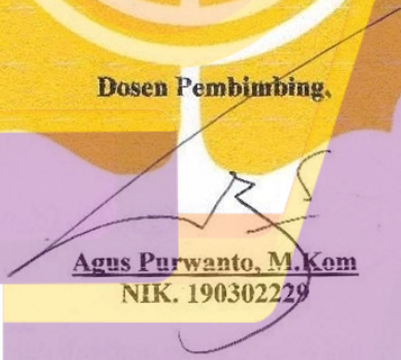
disusun oleh

**Tegar Supitomula**

**11.12.5708**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D I AM PINGGUIN MENGGUNAKAN  
METODE FRAME BY FRAME**

disusun oleh

**Tegar Supitomula**

**11.12.5708**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 September 2015

**KETUA STMIK MIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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.

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

Yogyakarta, 9 September 2015



**Tegar Supitomula**  
**NIM 11.12.5708**

## MOTTO

Karena Semua usaha keras yang kita jalani hasilnya tak akan mengkhianti.

Jangan berambisi karena ingin sukses, tapi lakukanlah sesuatu yang kamu cintai  
dan yakini, sukses akan datang dengan alami.

(wishnutama )



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis penatkan atas segala berkat dan karunia- Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam lembar ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah ikut berpartisipasi hingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Kedua orang tua yang ku cintai yang selalu memberikan aku dukungan baik secara materi maupun moril dan selalu mendoakan serta memberikan semangat yang terbaik untuk ku.
2. Saudara dan semua keluarga besarku yang ada di Kalimantan Tengah.
3. Kepada teman – temanku di asrama Murung Raya Yogyakarta yang sudah memberikan banyak dukungan.
4. Untuk semua teman kelas 11 – SI –05 (SIOS)
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.

Skripsi yang penulis buat ini memang jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan dapat bermanfaat untuk referensi penelitian berikutnya.

## KATA PENGANTAR

Terima kasih penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kelimpahan berkat, rahmat dan kemuliaan- Nya sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan dengan judul “ PERANCANGANAN FILM ANIMASI 2D I AM PINGGUIN MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME”.

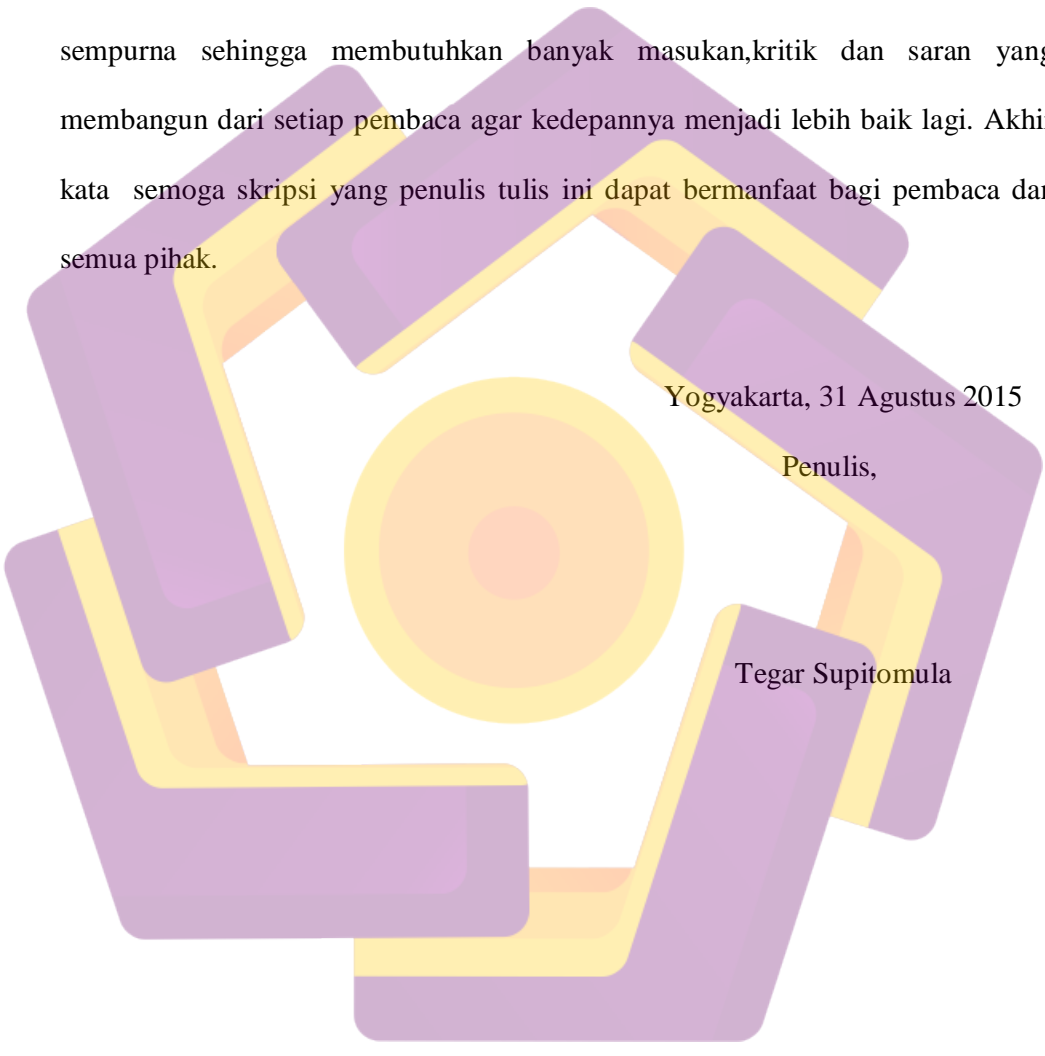
Pembuatan skripsi ini ditulis sebagai syarat akademis untuk memperoleh gelar sarjana computer pada program studi Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Walau skripsi ini telah berhasil dan selesai ditulis, namun dalam proses pembuatannya penulis akan penulisan untuk menyelesaikannya tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh kerena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberi arahan, petunjuk dan bimbingan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staf STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis yang sudah memberikan dukungan dan semangat saat kuliah dan saat dalam penulisan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis tulis ini jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan banyak masukan, kritik dan saran yang membangun dari setiap pembaca agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Akhir kata semoga skripsi yang penulis tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.



Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Penulis,

Tegar Supitomula

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistem Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Pengertian Multimedia .....	7

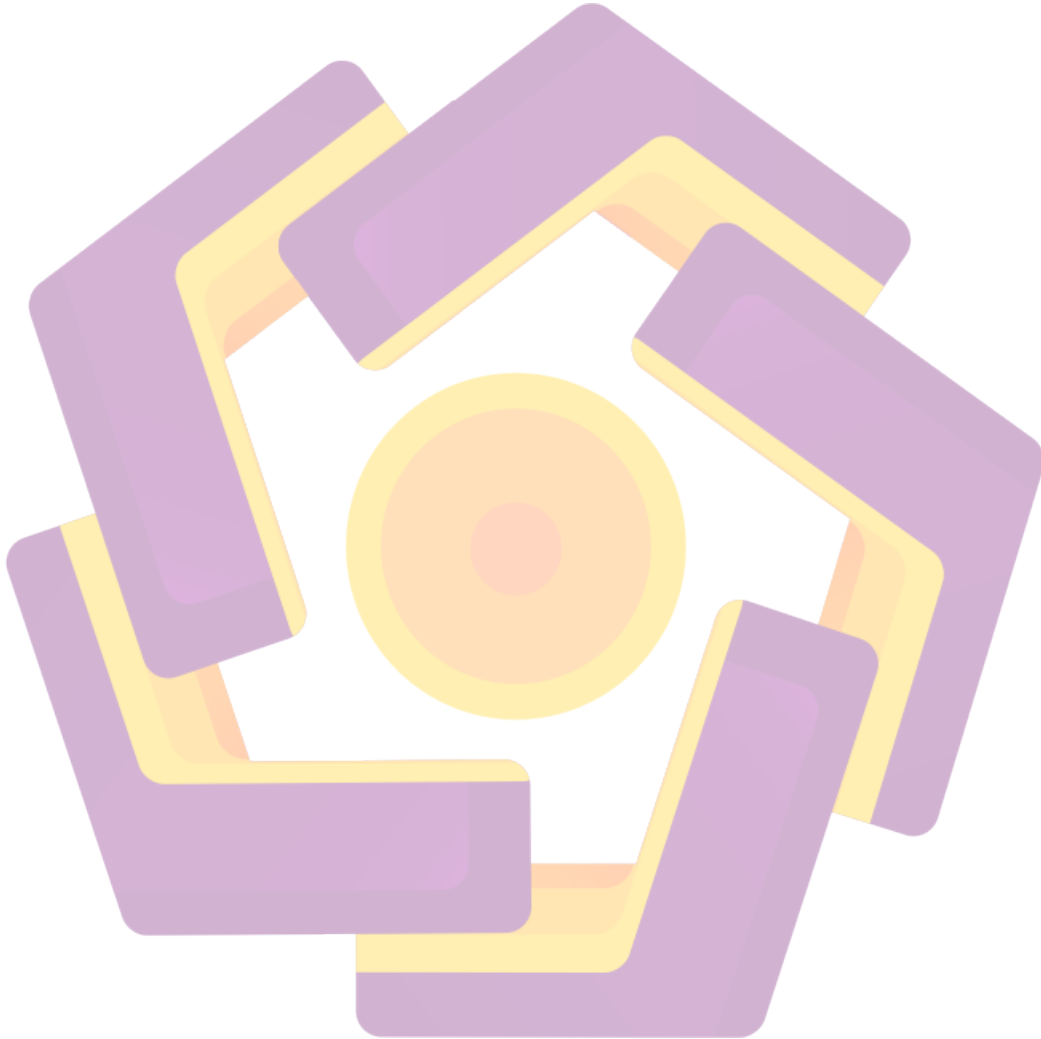
2.3 Analisis .....	7
2.3.1 Analisis SWOT.....	7
2.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	8
2.4 Pengertian Animasi .....	9
2.5 Prinsip Animasi .....	9
2.5.1 Squash And Stretch .....	10
2.5.2 Anticipation.....	10
2.5.3 Staging .....	11
2.5.4 Straight Ahead Achor And Pose To Pose .....	12
2.5.5 Follow Through and Overlapping Action.....	12
2.5.6 Slow In – Slow Out .....	13
2.5.7 Arcs .....	14
2.5.8 Secondary Action .....	14
2.5.9 Timing .....	15
2.5.10 Exaggeration.....	15
2.5.11 Solid Drawing.....	16
2.5.12 Appeal .....	16
2.6 Jenis – Jenis Animasi .....	17
2.6.1 Animasi 2D .....	17
2.6.2 Animasi 3D .....	17
2.6.3 Clay Animation .....	17
2.7 Teknik Teknik Animasi.....	18
2.7.1 Animasi Sel .....	18
2.7.2 Animasi Boneka .....	19
2.7.3 Animasi Inbeetwing .....	20

2.8 Proses Pembuatan Film Animasi 2D .....	20
2.8.1 Tahapan Pra Produksi .....	21
2.8.2 Tahapan Produksi .....	23
2.8.3 Tahapan Pasca Produksi .....	24
2.9 Software Yang Digunakan.....	25
2.9.1 Adobe Flash .....	25
2.9.2 Adobe Photoshop .....	27
2.9.3 Adobe Premier Pro .....	29
2.9.4 Adobe Soundbooth .....	30
<b>BAB III Metodolgi Penelitian .....</b>	<b>32</b>
3.1 Alat Dan Bahan .....	32
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	33
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
3.2.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	34
3.3 Tahapan Praproduksi .....	34
3.3.1 Ide .....	34
3.3.2 Tema .....	35
3.3.3 Logline .....	35
3.3.4 Sinopsis .....	35
3.3.5 Diagram Scene .....	38
3.3.6 Perancangan Karakter .....	39
3.3.7 Screenplay .....	40

3.3.8 Perancangan Storyboard .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Produksi .....	43
4.1.1 Membuat Karakter .....	43
4.1.2 Key Animasi.....	45
4.1.3 Inbetwen Animation .....	46
4.2 Pasca Produksi .....	46
4.2.1 Penyusunan Animasi pada Adobe Flash.....	46
4.2.2 Editing Suara.....	49
4.2.3 Compositing .....	51
4.2.4 Rendering .....	55
4.3 Pembahasan .....	57
4.3.1 Perancangan Frame by Frame .....	57
4.3.2 Perbandingan penulis membahas kesesuaian antara Kebutuhan fungsional dan hasil akhir.....	57
4.3.3 Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi .....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xxi</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Storyboard .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Kebutuhan Fungsional.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.2 Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<b>Contoh Squash And Strech.....</b>	<b>10</b>
<b>Gambar 2.2</b>	<b>Contoh Anticipation.....</b>	<b>10</b>
<b>Gambar 2.3</b>	<b>Contoh Staging.....</b>	<b>11</b>
<b>Gambar 2.4</b>	<b>Contoh Straight Ahead Achor And Pose To Pose.....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2.5</b>	<b>Contoh Follow Through And Overlapping Action.....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2.6</b>	<b>Contoh Slow In – Slow Out.....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 2.7</b>	<b>Contoh Arcs.....</b>	<b>14</b>
<b>Gambar 2.8</b>	<b>Contoh Secondry Action.....</b>	<b>14</b>
<b>Gambar 2.9</b>	<b>Contoh Timing.....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.10</b>	<b>Contoh Exaggeration.....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.11</b>	<b>Contoh Solid Drawing.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.12</b>	<b>Contoh Appeal.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.13</b>	<b>Tampilan Adobe Flash CS 3.....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 2.14</b>	<b>Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2.15</b>	<b>Tampilan Adobe Premier Pro CS 3.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.16</b>	<b>Tampilan Adobe Soundbooth CS 3.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.1</b>	<b>Diagram Scene.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.2</b>	<b>Karakter Miko.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.3</b>	<b>Karakter Bird.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 4.1</b>	<b>Contoh Gambar Layout.....</b>	<b>43</b>

<b>Gambar 4.2 Scaning Gambar</b> .....	44
<b>Gambar 4.3 Contoh Gambar Background</b> .....	45
<b>Gambar 4.4 Contoh Key Animasi</b> .....	45
<b>Gambar 4.5 Inbetween Animation</b> .....	46
<b>Gambar 4.6 Pengaturan Stage</b> .....	47
<b>Gambar 4.7 Tampilan Insert keyframe Per Frame</b> .....	47
<b>Gambar 4.8 Penyesuaian Gambar dan Tata Letak Gambar</b> .....	48
<b>Gambar 4.9 Tampilan Awal Mengexport File</b> .....	48
<b>Gambar 4.10 Membuat File Name dan Pemilihan Extension</b> .....	49
<b>Gambar 4.11 Tampilan Awal Adobe Soundboth</b> .....	50
<b>Gambar 4.12 Memilih Wave Yang Digunakan</b> .....	50
<b>Gambar 4.13 Bagian Yang Di Seleksi</b> .....	51
<b>Gambar 4.14 Tampilan Awal Premier Pro</b> .....	52
<b>Gambar 4.15 Tampilan Format Ukuran</b> .....	52
<b>Gambar 4.16 Tampilan Import Audio Dan Video</b> .....	53
<b>Gambar 4.17 Video Setelah Di Drag Dan Di Atur Di Time Line</b> .....	54
<b>Gambar 4.18 Tampilan Setting Audio Mixer Dan Setting Video</b> .....	54
<b>Gambar 4.19 Tampilan Export</b> .....	55
<b>Gambar 4.20 Pemilihan Setting Format Video</b> .....	56
<b>Gambar 4.21 Tempat Pemilihan Lokasi Penyimpanan File</b> .....	56



## INTISARI

Animasi dikenal secara universal karena televisi.kartun yang merupakan bagian dari hiburan yang dinikmati oleh masyarakat luas,sekarang semakin mengalami Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan sekarang sudah dapat mendukung film animasi menjadi semakin menarik dengan konsep yang beragam dan dengan berbagai metode.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan animasi ini adalah Frame by Frame dan Dalam proses pembuatan kartun animasi ini ada 3 tahap yaitu : pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Dan kartun 2D “ I am Pinguin ” yang bercerita tentang pinguin yang ingin mencoba hal baru dalam hidupnya,disaat dia mulai bosan menjadi dirinya sendiri ini menggunakan metode Frame by frame dalam pembuatan dan perancangannya.

**Kata Kunci:** Animasi, Frame by Frame

## **ABSTRACT**

*Animation is known universally as televisi.kartun which is part of the entertainment enjoyed by the wider community, are now increasingly experiencing technological advances are increasingly sophisticated and now can support the animated film becomes more interesting with the concept of a diverse and with different methods.*

*The method used in the execution of this animation is the Frame by Frame and In the process of making animated cartoons have 3 stages: pre-production, production and post-production.*

*And 2D cartoon "I am Pinguin" which tells the story of pinguin who want to try new things in his life, when he was getting tired of being himself is using frame by frame in the manufacture and design.*

*Keyword: Animation, Frame by Frame*