

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “ALWAYS BE  
HERE” MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada Program Studi Teknologi Informasi



Disusun Oleh

**Rio Novrianto Rahman Dama**

**18.82.0511**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “ALWAYS BE  
HERE” MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada Program Studi Teknologi Informasi



Disusun Oleh

**Rio Novrianto Rahman Dama**

**18.82.0511**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “ALWAYS BE  
HERE” MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

Disusun Oleh

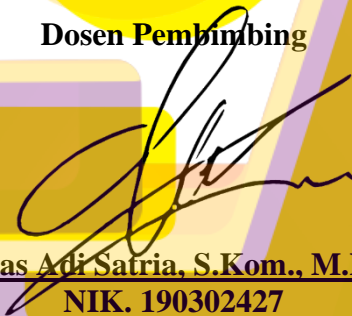
**Rio Novrianto Rahman Dama**

**18.82.0511**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 19 Januari 2023

**Dosen Pembimbing**



**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302427**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “ALWAYS BE  
HERE” MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

Yang disusun dan diajukan oleh

**Rio Novrianto Rahman Dama**

**18.82.0511**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 19 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Ika Asti Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302391**

190302164 01-Feb-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini,

**Nama Mahasiswa : Rio Novrianto Rahman Dama**

**NIM : 18.82.0511**

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “ALWAYS BE HERE”  
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

**Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar 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 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, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Rio Novrianto Rahman Dama

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kepada Allah SWT atas Rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul “Always be Here” Menggunakan Metode Frame by Frame” ini dengan lancar dan sehat walafiat.

Penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. atas bimbingannya selama ini, mengarahkan, memberikan masukan dan membantu penulis agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara karena telah mendukung dan membiayai penulis hingga saat ini.

Semoga segala kebaikan dan dukungan selama ini dapat berkah dari Allah SWT. Penulis mengharap karya ilmiah ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi mahasiswa yang ingin membuat penelitian tentang animasi 2D. Mungkin karya ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis berharap untuk kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 19 Januari 2023

Penulis

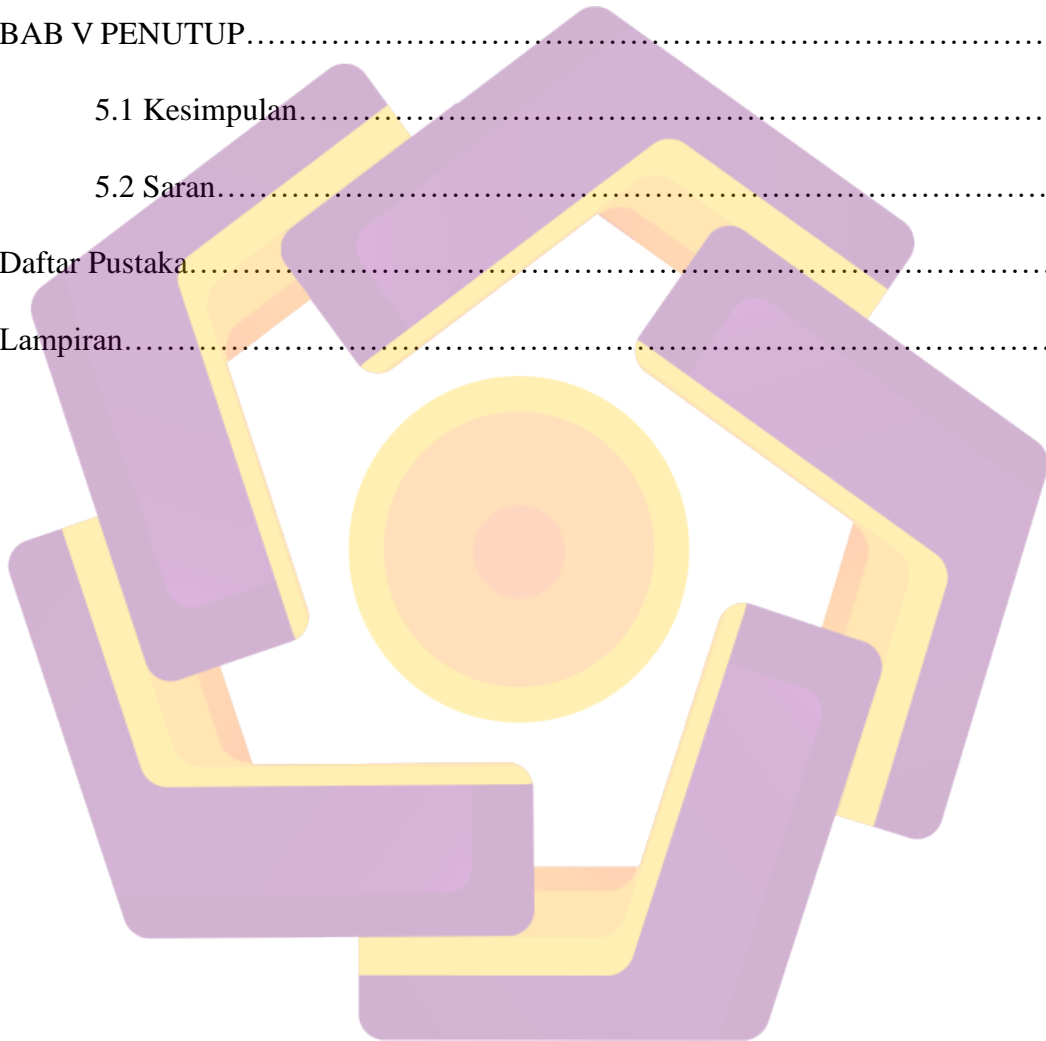
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
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 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Definisi Animasi.....	12
2.2.2 Jenis Animasi.....	12
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	12
2.2.4 Teknik Pembuatan Animasi.....	17
2.2.5 Teknik <i>Frame by Frame</i> .....	18
2.2.6 Tahap Perancangan Animasi.....	20
2.3 Perangkat Lunak Komputer.....	23

2.3.1 <i>Clip Studio Paint</i> .....	23
2.3.2 <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	23
2.4 Evaluasi .....	24
2.4.1 Validasi.....	24
2.4.2 Kuesioner.....	24
2.4.3 Skala <i>Likert</i> .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3.1 Objek Penelitian.....	27
3.2 Alur Penelitian.....	28
3.3 Alat dan Bahan.....	29
3.4 Analisis Kebutuhan Animasi.....	36
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	36
3.4.2 Kebutuhan Non-fungsional.....	37
3.5 Analisis Aspek Produksi.....	39
3.5.1 Aspek Kreatif.....	39
3.5.2 Aspek Teknis.....	39
3.6 Pra-Produksi.....	40
3.6.1 Ide & Konsep.....	41
3.6.2 Sinopsis.....	41
3.6.3 Naskah.....	42
3.6.4 <i>Concept Art</i> .....	45
3.6.5 <i>Concept Art Background</i> .....	47
3.6.6 <i>Concept Asset</i> .....	47
3.6.7 <i>Storyboard</i> .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>51</b>
4.1 Pembahasan.....	51



4.1.1 Produksi.....	51
4.1.2 Pasca Produksi.....	60
4.2 Evaluasi.....	64
4.2.1 Alpha Testing.....	64
4.2.2 Beta Testing.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
Daftar Pustaka.....	77
Lampiran.....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Landasan Teori.....	8
Tabel 2.2 Skala Likert.....	25
Tabel 3.1 Tabel Referensi Studi Literatur.....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware.....	37
Tabel 3.3 Kebutuhan Software.....	38
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware.....	38
Tabel 4.1 Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	64
Tabel 4.2 Pengujian Prinsip Animasi.....	67
Tabel 4.3 Kuesioner Uji Skala <i>Likert</i> Responden Masyarakat.....	71
Tabel 4.4 Presentasi Nilai Skala Likert.....	72
Tabel 4.5 Kuesioner Uji Skala <i>Likert</i> Bidang Ahli.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>Timing</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i> .....	13
Gambar 2.4 <i>Slow in &amp; Slow out</i> .....	14
Gambar 2.5 <i>Appeal</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Solid Drawing</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Follow Through/Overlapping Actions</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Exaggeration</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Stagging</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>Straight Ahead and Pose to pose</i> .....	17
Gambar 2.12 Animasi <i>Frame</i> .....	17
Gambar 2.13 Animasi <i>Cell</i> .....	18
Gambar 2.14 Contoh Gambar Naskah.....	20
Gambar 2.15 <i>Background</i> .....	20
Gambar 2.16 Contoh Gambar <i>Storyboard</i> .....	21
Gambar 2.17 <i>Inbetween</i> .....	21
Gambar 2.18 <i>Coloring</i> .....	22
Gambar 2.19 <i>Editing</i> .....	22
Gambar 2.20 Proses <i>Rendering</i> .....	23
Gambar 2.21 Logo dan <i>Workspace Clip Studio Paint</i> .....	23
Gambar 2.22 Logo dan <i>Workspace Adobe Priemere Pro</i> .....	24
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Video Kucing Berjalan.....	31
Gambar 3.3 Video Kucing Ingin Melompat.....	32
Gambar 3.4 Video Kucing Yang Sedang Membersihkan Badan.....	33
Gambar 3.5 Scene Kucing dan Gadis.....	34

Gambar 3.6 Karakter Yang Memeluk Anaknya.....	35
Gambar 3.7 Sampul Buku <i>How to Make Animated Films</i> .....	36
Gambar 3.8 Skenario Halaman 1.....	43
Gambar 3.9 Skenario Halaman 2.....	44
Gambar 3.10 Desain Karakter “Si Kucing”.....	45
Gambar 3.11 Desain Karakter “Si Gadis”.....	46
Gambar 3.12 Background Lingkungan Tempat Sampah.....	47
Gambar 3.13 <i>Asset</i> Animasi.....	48
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman 1.....	49
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman 2.....	50
Gambar 4.1 Skema Alur Produksi.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Clip Studio Pain</i> .....	52
Gambar 4.3 Tampilan Menu <i>Canvas</i> Baru.....	53
Gambar 4.4 Tampilan <i>Lineart Background</i> .....	53
Gambar 4.5 Tampilan <i>Base Color Background</i> .....	54
Gambar 4.6 Tampilan <i>Shading Background</i> .....	54
Gambar 4.7 Pilihan Menu <i>Export</i> .....	55
Gambar 4.8 Pengaturan <i>Export File</i> .....	55
Gambar 4.9 Tampilan Menu File Animasi Baru.....	56
Gambar 4.10 Tampilan <i>Keyframe</i> Animasi.....	57
Gambar 4.11 Tampilan Folder Animasi dan Layar <i>Timeline</i> .....	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Inbetween</i> Animasi.....	58
Gambar 4.13 Tampilan <i>Keyframe</i> Yang Diwarnai.....	58
Gambar 4.14 Tampilan Penambahan <i>Background</i> .....	59
Gambar 4.15 Tampilan Pengaturan <i>Export</i> .....	60
Gambar 4.16 Tampilan <i>New Sequence</i> .....	61
Gambar 4.17 Tampilan Menu <i>Import Media File</i> .....	61
Gambar 4.18 Tampilan Proses <i>Editing</i> .....	62
Gambar 4.19 Tampilan Menu <i>Export</i> .....	63
Gambar 4.20 Tampilan Menu <i>Render</i> .....	63

## INTISARI

Animasi merupakan sebuah karya seni yang menggabungkan beberapa gambar hingga terlihat bergerak, proses dalam pembuatan animasi terbilang cukup rumit karena harus membutuhkan lembaran kertas yang cukup banyak dalam proses pembuatan animasi tersebut, karena satu kertas hanya berisi satu gambar saja, teknik ini disebut dengan metode *frame by frame*. Namun pada era yang modern ini, proses pembuatan animasi lebih banyak di buat menggunakan metode *digital*, karena proses secara digital lebih efisien dibandingkan dengan proses pembuatan animasi menggunakan banyak lembaran kertas. Salah satu *software digital* yang digunakan dalam pembuatan animasi *frame by frame* yaitu *Clip Studio Paint*.

Animasi ini menceritakan tentang seekor kucing jalanan yang harus mencari makan walaupun itu hanyalah sebuah makanan sisa demi bertahan hidup, lalu pada suatu hari ia di temukan oleh seorang gadis dan kemudian mengadopsinya, pada saat itulah si kucing mulai merasakan kehidupan yang berbeda. Proses pembuatan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame*, mulai dari pergerakan karakter, pergerakan objek, dan ekspresi karakter.

Dalam proses pembuatan animasi menggunakan metode *frame by frame* ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi di dalam nya terdapat ide, naskah, pembuatan konsep karakter, dan storyboard. Tahap selanjutnya yaitu produksi merupakan tahap proses pembuatan animasi, dan background, dan tahap terakhir yaitu pasca-produksi merupakan tahap kompositing, *editing*, dan *render*.

Kata kunci: Animasi, *Frame by frame*, 2D

## ABSTRACT

*Animation is a work of art that combines several images to make it look moving, the process of making animation is quite complicated because it requires quite a lot of sheets of paper the process of making the animation because one paper only contains one image, this technique is called the frame by frames method. But in this modern era, the process of making animation is mostly made using digital methods, because the digital process is more efficient than the process of making animation using many sheets of paper. One of the digital software used in making frame by frame animation is Clip Studio Paint.*

*This animation tells about a street cat who has to find food even though it is just leftover food to survive, then one day the cat is found by a young girl and then adopts him, at that time the cat begins to feel a different life. The process of making this animation uses frame by frame techniques, ranging from character movement, object movement, and character expression.*

*In the process of making animation using the frame by frame method, it is divided into 3 stages, namely Pre-Production, Production, and Post-production. In the pre-production stage, there are ideas, synopsis, character concept creation, storyboards, and animatics. The next stage, namely production, is the stage of the process of making animation, and the background, and the last stage, namely Post production, which is the stage of compositing, editing, and rendering.*

*Keyword: Animation, Frame by frame, 2D*