

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "*FALLING DREAM*"
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komputer



disusun oleh

AGIS PUTRI SURYADI

19.11.3075

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "*FALLING DREAM*"
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komputer



disusun oleh

AGIS PUTRI SURYADI

19.11.3075

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "*FALLING DREAM*"
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang disusun dan diajukan oleh

Agis Putri Suryadi
19.11.3075

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "FALLING DREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang disusun dan diajukan oleh

Agis Putri Suryadi
19.11.3075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setia Aji, M.Kom
NIK. 190302216

Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.
NIK. 190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Agis Putri Suryadi
NIM : 19.11.3075

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "FALLING DREAM" MENGGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan 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, 22 Mei 2023

Yang Menyatakan,


Agis Putri Suryadi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya.
2. Ayah dan Ibu tercinta terima kasih atas dukungan dan pengorbanannya, sungguh cinta kasih Ayah dan Ibu yang tulus serta doa dan kasih sayangnya takkan pernah tergantikan.
3. Seluruh keluarga dan saudaraku, terima kasih atas segala dukungannya.
4. Dosen pembimbing Skripsi saya, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang senantiasa membimbing, membantu, dan memberikan arahan hingga Skripsi selesai.
5. Teman-teman yang sangat berarti dalam kehidupan saya, Rizki Ramadhani Zulkarnain, Kak Ariy, dan teman teman lainnya yang selalu memberikan dukungan dan menemani dalam pembuatan Skripsi.
6. Diri saya sendiri, yang sudah berjuang sampai saat ini, terima kasih untuk selalu bertahan, berusaha, dan bangkit dari rasa sakit yang telah dilalui sebelumnya. Terima kasih sudah melalui proses yang sangat luar biasa.
7. Terima kasih terhadap tukang fotokopi, tukang *ngeprint*, mbak - mbak warung, dan abang – abang ojol karena tanpa kalian saya tidak bisa mengerjakan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D *"Falling Dream"* Menggunakan Teknik *Frame by Frame*”.

Terima kasih kepada kedua orang tua saya, yang telah memberikan semangat, dukungan dan do'anya. Serta saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang membantu dan membimbing saya, sehingga Laporan Skripsi ini selesai hingga tepat waktu.

Laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat Program Studi S1 Informatika. Semoga Skripsi ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang animasi

Saya menyadari bahwa Laporan Skripsi saya masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan, bahasa maupun penulisannya. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik dimasa mendatang.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

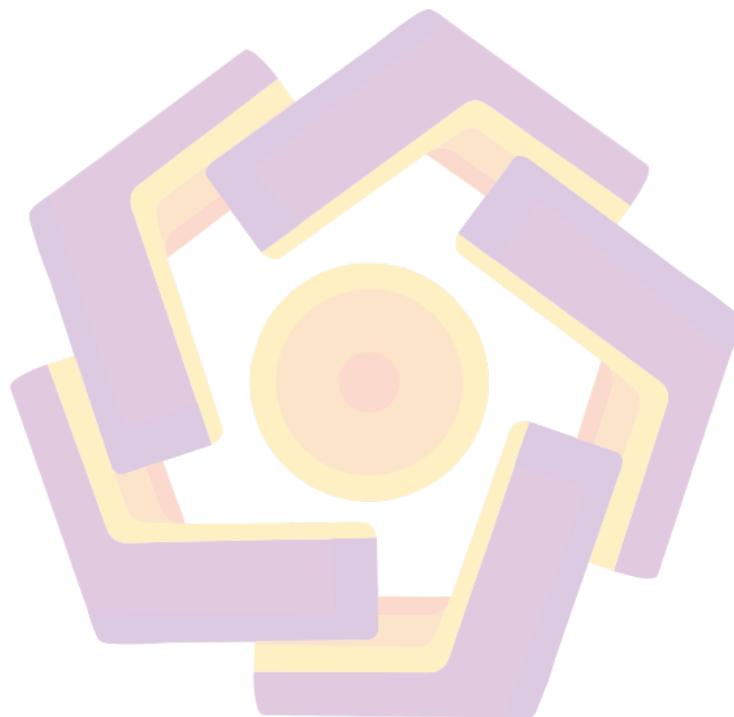
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Animasi.....	11
2.2.2 12 Prinsip-Prinsip Animasi	11
2.2.3 <i>Frame By Frame</i>	13
2.2.4 Jenis Animasi <i>Frame by Frame</i>	14
2.2.5 Jenis-Jenis Animasi.....	14
2.2.6 Multimedia.....	15
2.2.7 Elemen-Elemen Multimedia	16
2.2.8 Video.....	17
2.2.9 Bstation	18
2.3 Analisa Kebutuhan Sistem.....	20
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	20

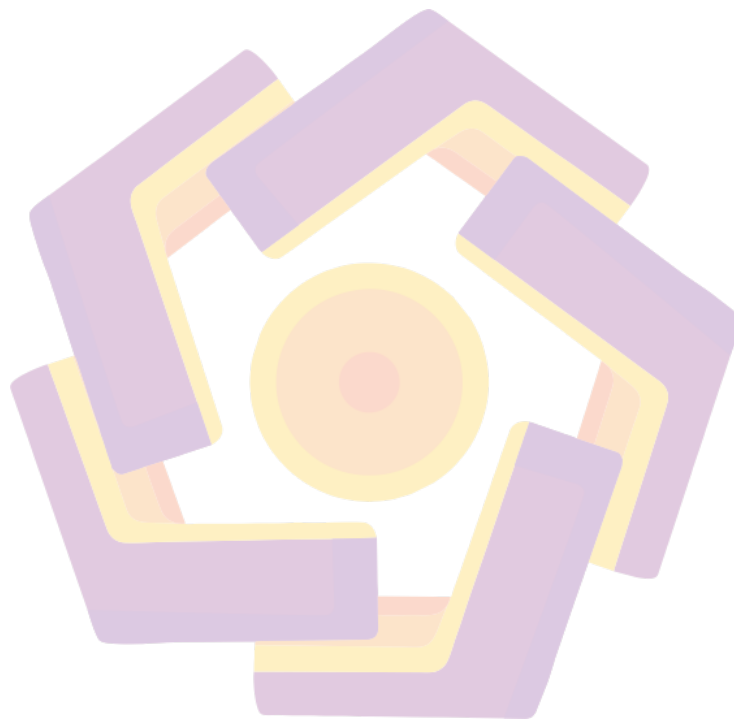
2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	20
2.4	Metode Perancangan.....	20
2.4.1	Pra Produksi	21
2.4.2	Produksi	21
2.4.3	Pasca Produksi	22
2.5	<i>Testing</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Analisis	25
3.1.1	Pertimbangan Pengambilan Cerita.....	25
3.1.2	Referensi Desain Karakter	25
3.1.3	Analisis SWOT	25
3.2	Analisis Kebutuhan.....	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	27
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	27
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	28
3.3	Pra Produksi.....	29
3.3.1	Ide Cerita.....	29
3.3.2	Gambaran Cerita	30
3.3.3	Tema	32
3.3.4	<i>Logline</i>	32
3.3.5	Desain Karakter.....	32
3.3.6	Desain <i>Background</i>	33
3.3.7	<i>Screenplay</i>	38
3.3.8	<i>Storyboard</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Produksi	53
4.1.1	Alur Produksi	53
4.1.2	<i>Drawing</i>	53
4.1.2.1	<i>Drawing</i> Karakter	54
4.1.2.2	<i>Drawing Background</i>	56
4.1.3	<i>Coloring</i>	57
4.1.3.1	<i>Coloring</i> Karakter	57
4.1.3.2	<i>Coloring Background</i>	58
4.1.4	<i>Animating</i>	58

4.2	Pasca Produksi	60
4.3	<i>Testing</i>	63
4.3.1	Testing Penilaian Umum.....	64
4.3.2	<i>Testing</i> Penilaian Ahli.....	67
4.4	Pembahasan	69
4.4.1	Pemilihan 5 Prinsip Animasi	69
BAB V PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		75



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Peneliti	9
Tabel 3.1. <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4.1. <i>Testing</i> Umum	63
Tabel 4.2. Persentase <i>Testing</i> Umum	65
Tabel 4.3. <i>Testing</i> Ahli	68
Tabel 4.2. Persentase <i>Testing</i> Ahli	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bstation	19
Gambar 3.1 Anak Laki-Laki Ryan	31
Gambar 3.2 Desain Rumah Ryan	33
Gambar 3.3 Jam Dinding Kamar Ryan	33
Gambar 3.4 Ruang Kosong Putih	34
Gambar 3.5 Ryan Diatas Gedung	34
Gambar 3.6 Padang Rumput	35
Gambar 3.7 Langit Biru	35
Gambar 3.8 Dinding Lubang Jurang	36
Gambar 3.9 Dasar Lubang Jurang	36
Gambar 3.10 Dasar Lubang Tampak Samping	37
Gambar 4.1 Alur Produksi	52
Gambar 4.2 Buka Aplikasi IbisPaint X	53
Gambar 4.3 Ukuran Kanvas IbisPaint X	53
Gambar 4.4 <i>Brush Tool</i>	54
Gambar 4.5 <i>Key Frame</i>	54
Gambar 4.6 Gerakan <i>In Between</i>	55
Gambar 4.7 <i>Drawing Background</i> Aplikasi	55
Gambar 4.8 <i>Rectangle Tool</i>	56
Gambar 4.9 <i>Roughen Tool</i>	56
Gambar 4.10 <i>Coloring</i> Karakter	57
Gambar 4.11 <i>Coloring Background</i>	57
Gambar 4.12 Aplikasi FlipaClip	58
Gambar 4.13 Ukuran Kanvas dan FPS	58
Gambar 4.14 Impor Gerakan Animasi	59
Gambar 4.15 Ekspor Animasi	59
Gambar 4.16 Aplikasi Kinemaster	60
Gambar 4.17 Ukuran Kanvas Kinemaster	60
Gambar 4.18 Impor Animasi Ke Proyek	61
Gambar 4.19 Menu Audio Kinemaster	61
Gambar 4.20 Menu Penambahan Efek Kinemaster	62
Gambar 4.21 Menu <i>Final Export</i>	62
Gambar 4.22 Contoh <i>Solid Drawing</i>	68
Gambar 4.23 Contoh <i>Arcs</i>	69
Gambar 4.24 Contoh <i>Anticipation</i>	69
Gambar 4.25 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	70
Gambar 4.26 Contoh <i>Straight Ahead</i>	70
Gambar 4.27 Contoh <i>Pose to Pose</i>	71

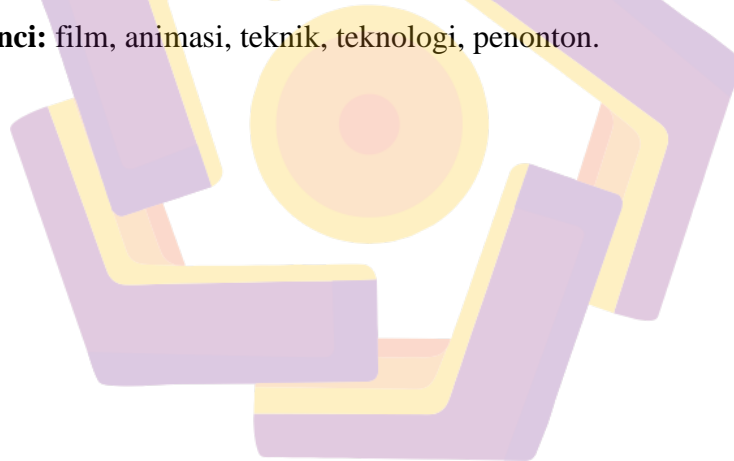
INTISARI

Setiap tahun perkembangan teknologi animasi semakin meningkat, tidak hanya dari teknik nya saja peningkatan terhadap software yang digunakan dalam pembuatan animasi juga semakin berkembang. Karya animasi 2D maupun 3D sudah mulai banyak bermunculan dengan berbagai macam kualitas dan ciri khas masing-masing.

Pembuatan film animasi pendek "*Falling Dream*" ini menggunakan teknik *frame by frame* serta menggunakan efek visual didalam pembuatannya. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi tersebut menggunakan gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap *frame*-nya. Sementara efek visual membuat karya animasi semakin hidup dan menarik.

Film animasi pendek ini menceritakan seorang yang sedang tidur dan bermimpi jatuh dari ketinggian. Film animasi pendek ini hanya semata-mata menggambarkan keadaan mimpi seseorang yang phobia ketinggian dan sebagai hiburan bagi penonton.

Kata kunci: film, animasi, teknik, teknologi, penonton.



ABSTRACT

Every year the development of animation technology is increasing, not only from the technique, the increase in the software used in making animation is also growing. Many 2D and 3D animation works have started to appear with various qualities and characteristics of each.

The making of this short animated film "Falling Dream" uses the frame by frame technique and uses visual effects in its manufacture. The technique used in making the animated film uses images that make the image different in each frame. Meanwhile, visual effects make animated works more lively and interesting.

This short animated film tells of a man who is sleeping and dreams of falling from a height. This short animated film only describes the dream state of someone who has a phobia of heights and as entertainment for the audience.

Keyword: *Film, Animation, Technique, Technology, Audience*

