

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BACK TO HOME”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD AZIZ NUGROHO

16.12.9212

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BACK TO HOME”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD AZIZ NUGROHO

16.12.9212

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BACK TO HOME”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

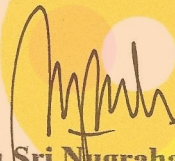
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aziz Nugroho

16.12.9212

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BACK TO HOME”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aziz Nugroho

16.12.9212

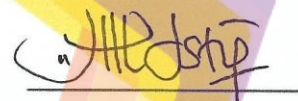
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

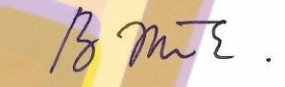
Nama Penguji

Tanda Tangan

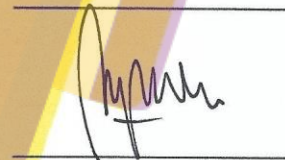
Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302391



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMMAD AZIZ NUGROHO
NIM : 16.12.9212

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BACK TO HOME” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha. 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, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Aziz Nugroho

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D “*Back to Home*” dengan Teknik Frame by Frame” ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Almarhumah Mamak saya tercinta, yang selama hidup hingga sampai akhir hayatnya selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan bimbingan.
2. Bapak saya yang selalu memberikan dukungan secara mental dan finansial.
3. Nur Muslimah, Alfian Nur Rivaldi, Andhika Agnes Tristiawan, Anhari Abdullah dan teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pengerjaan skripsi.
4. Teman-teman seperjuangan saya dari 16 Sistem Informasi 04, terima kasih untuk waktu dan pengalaman yang berkesan selama saya kuliah di Amikom.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D *“Back to Home”* dengan Teknik Frame by Frame” ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom dan Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Penguji.
5. Beserta segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

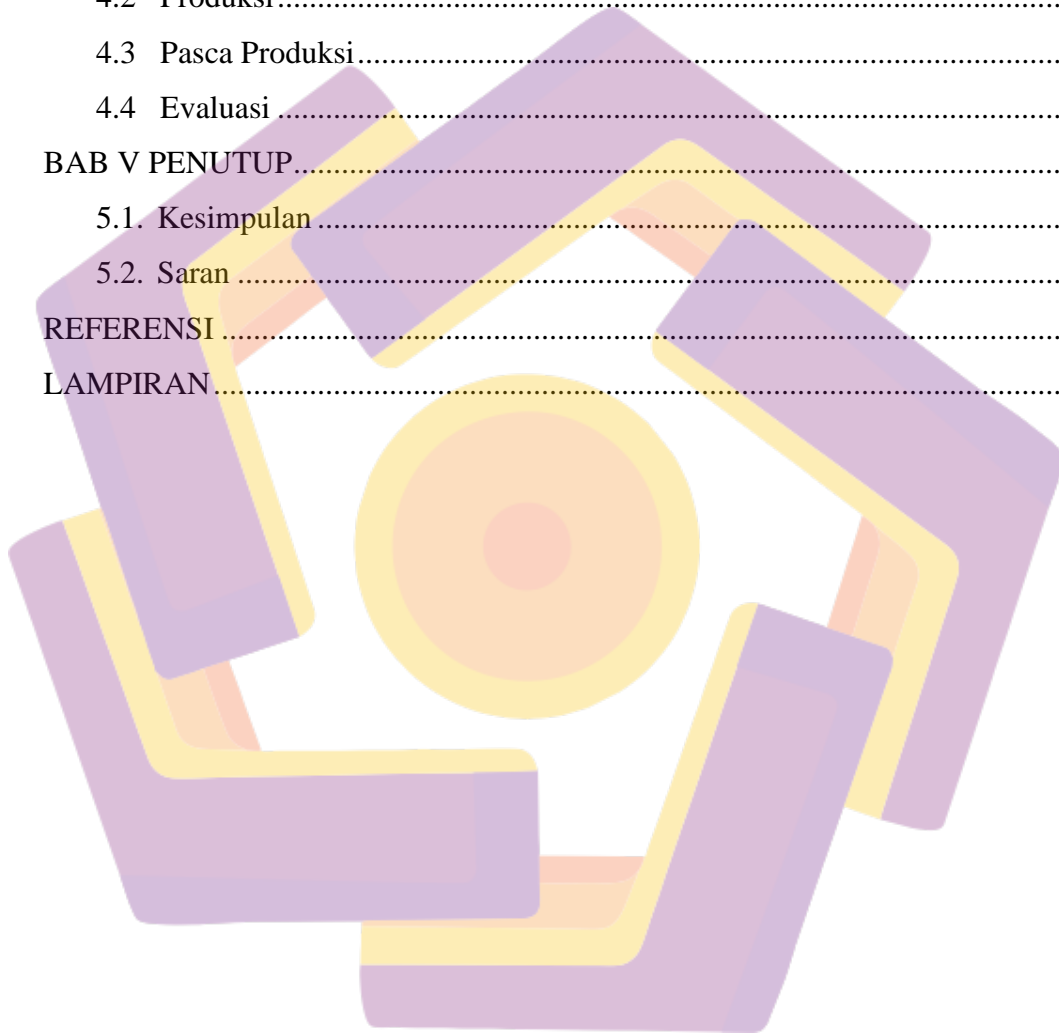
Yogyakarta, 25 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

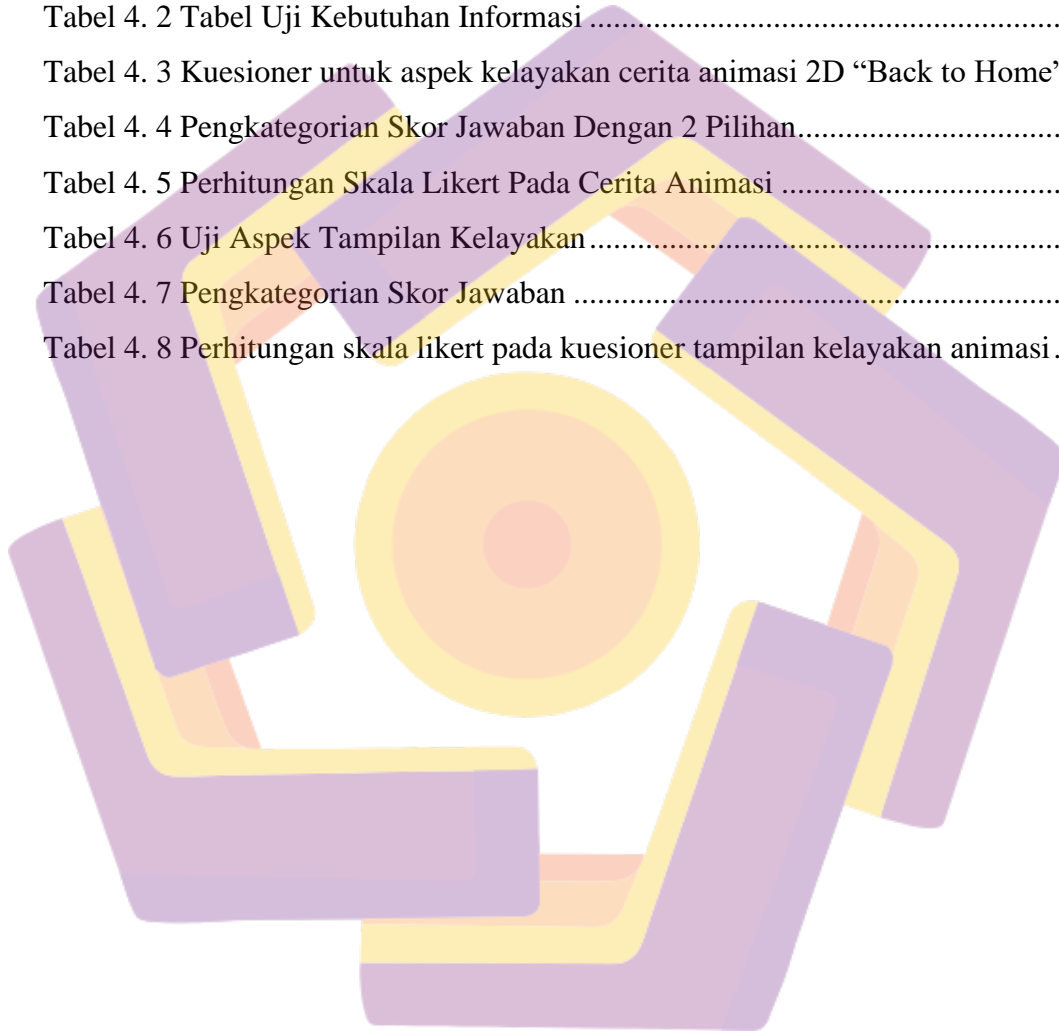
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Batasan Masalah	17
1.4 Tujuan Penulisan.....	18
1.5 Manfaat Penulisan.....	18
1.6 Metode Penelitian	19
1.7 Sistematika Penulisan	20
BAB II LANDASAN TEORI.....	22
2.1 Tinjauan Pustaka.....	22
2.3 Prinsip Dasar Animasi	28
2.4 Teknik Pembuatan Animasi.....	33
2.5 Analisa	35
2.6 Tahap-tahap Perancangan Animasi.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	41
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	41

3.2 Pengumpulan Data	42
3.3 Analisa	44
3.4 Pra Produksi	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Implementasi	63
4.2 Produksi	63
4.3 Pasca Produksi	68
4.4 Evaluasi	71
BAB V PENUTUP	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	82
REFERENSI	84
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

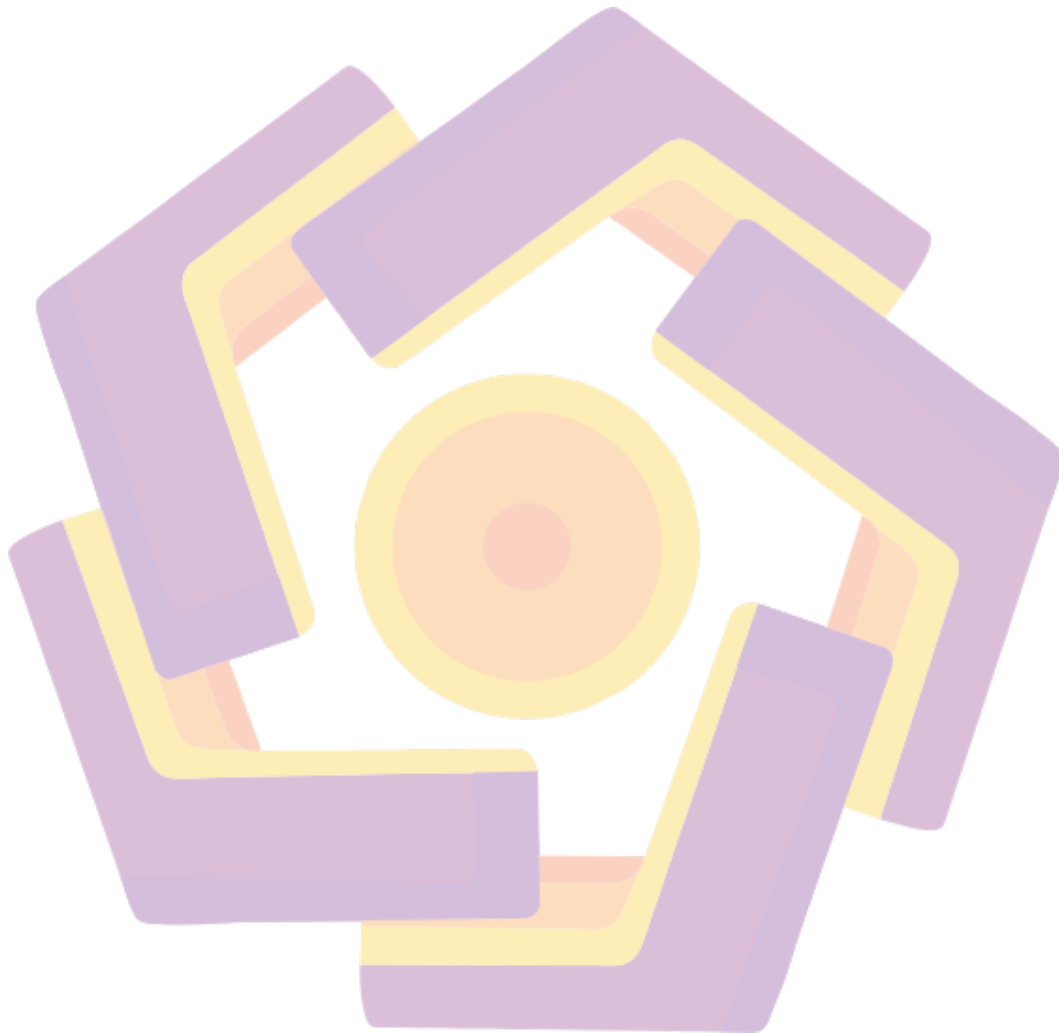
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	23
Tabel 3. 1 Storyboard “Back to Home”	54
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	71
Tabel 4. 2 Tabel Uji Kebutuhan Informasi	73
Tabel 4. 3 Kuesioner untuk aspek kelayakan cerita animasi 2D “Back to Home”	75
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan.....	76
Tabel 4. 5 Perhitungan Skala Likert Pada Cerita Animasi	77
Tabel 4. 6 Uji Aspek Tampilan Kelayakan.....	78
Tabel 4. 7 Pengkategorian Skor Jawaban	78
Tabel 4. 8 Perhitungan skala likert pada kuesioner tampilan kelayakan animasi .	79



DAFTAR GAMBAR

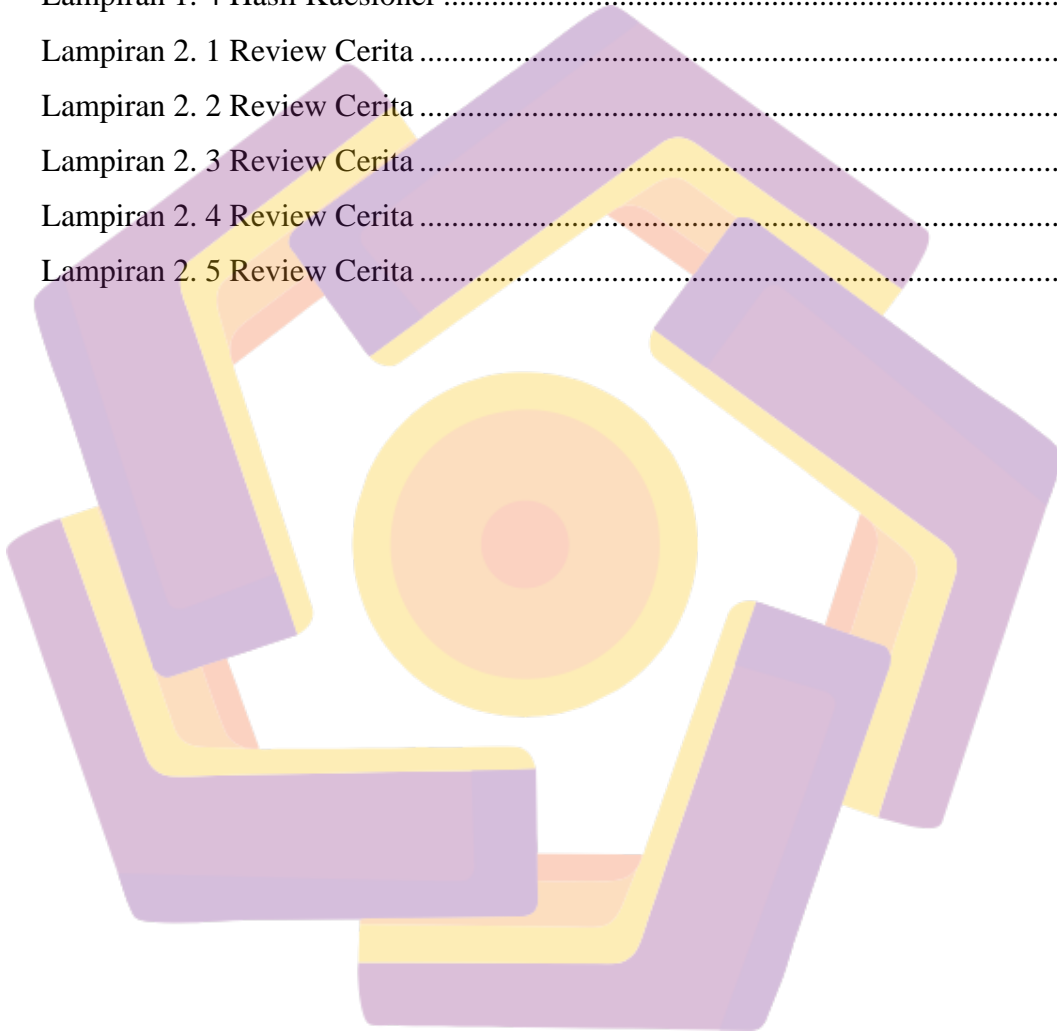
Gambar 2. 1 Mickey Mouse.....	26
Gambar 2. 2 Animasi Boneka “Shaun The Sheep”.....	26
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Hyouka”.....	27
Gambar 2. 4 Animasi 3D “Coco”.....	27
Gambar 2. 5 Anticipation.....	28
Gambar 2. 6 Solid Drawing.....	28
Gambar 2. 7 Squash & Stretch.....	29
Gambar 2. 8 Timing and Spacing.....	29
Gambar 2. 9 Arcs.....	30
Gambar 2. 10 Slow In and Slow Out.....	30
Gambar 2. 11 Secondary Action.....	31
Gambar 2. 12 Follow Through and Overlapping Action.....	31
Gambar 2. 13 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	32
Gambar 2. 14 Staging.....	32
Gambar 2. 15 Appeal.....	33
Gambar 2. 16 Exaggeration.....	33
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian.....	41
Gambar 3. 2 Potongan adegan yang terdapat dalam animasi Wings.....	43
Gambar 3. 3 Karakter Hamster.....	62
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter Utama.....	64
Gambar 4. 2 Pewarnaan Karakter Utama.....	64
Gambar 4. 3 Properties Adobe Flash.....	65
Gambar 4. 4.....	65
Gambar 4. 5.....	65
Gambar 4. 6.....	66
Gambar 4. 7 Tampilan Timeline pada Adobe Flash CS6.....	66
Gambar 4. 8 Tampilan coloring pada Adobe Flash CS6.....	67
Gambar 4. 9 Tampilan proses pembuatan background.....	67
Gambar 4. 10 Tampilan proses compositing.....	68

Gambar 4. 11 Tampilan proses import file	69
Gambar 4. 12 Tampilan Sync animasi dengan suara	70
Gambar 4. 13 Tampilan Export setting	70
Gambar 4. 14 Detail Video Animasi Back to Home.....	70
Gambar 4. 15 Tampilan pilih video untuk diupload	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Hasil Kuesioner	86
Lampiran 1. 2 Hasil Kuesioner	87
Lampiran 1. 3 Hasil Kuesioner	87
Lampiran 1. 4 Hasil Kuesioner	88
Lampiran 2. 1 Review Cerita	89
Lampiran 2. 2 Review Cerita	90
Lampiran 2. 3 Review Cerita	91
Lampiran 2. 4 Review Cerita	92
Lampiran 2. 5 Review Cerita	92



INTISARI

Ada berbagai teknik dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya adalah teknik *frame by frame*, yaitu dengan menggambar satu per satu sebuah gerakan per *frame* yang selanjutnya digabungkan menjadi sebuah film animasi. Dalam penelitian ini penulis membuat animasi 2D yang berjudul “*Back to Home*”, dimana menceritakan seekor hamster yang mencari kebebasan hingga di akhir film hamster menyadari jika kebebasan yang selama ini dia inginkan sudah dia dapatkan.

Dalam produksi film animasi 2D ini, penulis menggunakan prinsip-prinsip animasi yang dapat membuat film animasi menjadi lebih hidup, sehingga hal itu dapat mempengaruhi emosi dalam penelitian ini.

Adapun beberapa tahapan dalam pembuatan animasi 2D, yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan tema untuk ide cerita, pembuatan cerita dan naskah, *logline*, desain karakter, desain *environment*, serta *storyboard*. Lalu masuk pada tahapan produksi yang meliputi proses penggambaran karakter terdiri dari pembuatan *keyframe* dan *in between*, *colouring* karakter, pembuatan *background* dan *foreground*, serta *animating*. Tahapan akhir yaitu pasca produksi yang meliputi edit audio, *compositing*, dan final *export*.

Kata kunci : *back to home*, animasi 2D, *frame by frame*.

ABSTRACT

There are various techniques in making 2D animation, one of which is the frame by frame technique, namely by drawing one by one movement per frame which is then combined into an animated film. In this study, the author created a 2D animation entitled "Back to Home", which tells of a hamster who is looking for freedom until at the end of the film the hamster realizes that the freedom he has always wanted has been obtained.

In the production of this 2D animated film, the authors use animation principles that can make animated films come alive so that they can affect emotions in this study.

There are several stages in making 2D animation, namely the pre-production stage which includes determining themes for story ideas, making stories and scripts, loglines, character designs, environment designs, and storyboards. Then enter the Production stage which includes the character depiction process consisting of making key frames and in between, coloring characters, making background and foreground, and animating. The final stage is post-production which includes audio editing, compositing, and final export.

Keywords: *back to home, 2D animation, frame by frame.*