

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “LITTLE SLIME”  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Raynanda Satria Kristya Yudha**

**18.82.0490**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “LITTLE SLIME”  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Raynanda Satria Kristya Yudha**

**18.82.0490**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
TAHUN 2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “LITTLE SLIME” DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

**Raynanda Satria Kristya Yudha**

**18.82.0490**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 November 2023

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302427**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “LITTLE SLIME” DENGAN**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang disusun dan diajukan oleh

**Raynanda Satria Kristya Yudha**

**18.82.0490**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2023

**Susunan Dewan Penguji**

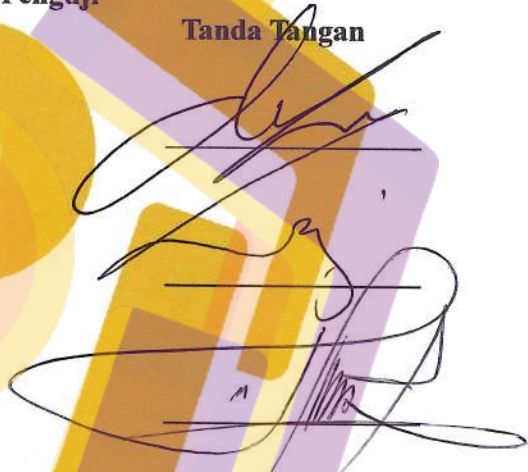
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 November 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 : **Raynanda Satria Kristya Yudha**

NIM : **18.82.0490**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “LITTLE SLIME” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *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 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 November 2023

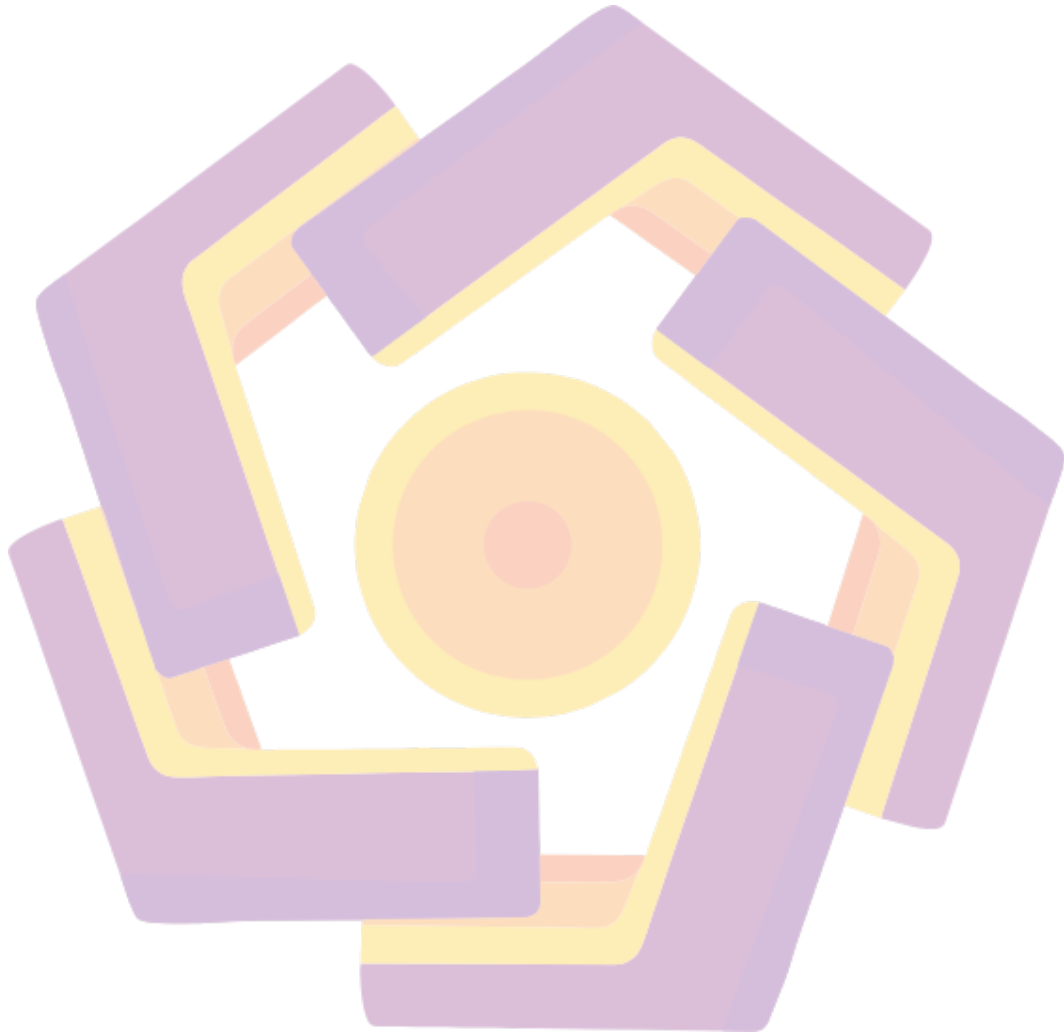
Yang Menyatakan,



**Raynanda Satria Kristya Yudha**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas akhir ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orangtua saya. Terimakasih atas segala pengorbanan Bapak dan Ibu, waktu, keringat, tenaga, serta uang yang tidak pernah berhenti diberikan kepadaku.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan laporan Skripsi ini. Dengan selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Rahmat, Taufik, serta Hidayah Nya kepada kita semua.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang perhatian serta kesabaran dalam mendidik penulis.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai
4. Kepada teman-teman yang telah membantu juga dalam pengerjaan skripsi ini serta memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan animasi dalam skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan. sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun. Untuk ini penulis meminta maaf atas segala kekurangan.

Yogyakarta, 18 November 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
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
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Peneliti.....	4
1.5.2 Bagi Animator.....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat .....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan Film Animasi 2D.....	6
1.6.3 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematis Penulisan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Studi Literatur .....	8
2.2 Dasar Teori .....	12
2.2.1 Definisi Multimedia.....	12
2.2.2 Elemen Multimedia .....	12
2.2.3 Definisi Animasi .....	14
2.2.4 Animasi Berdasarkan Teknik.....	14

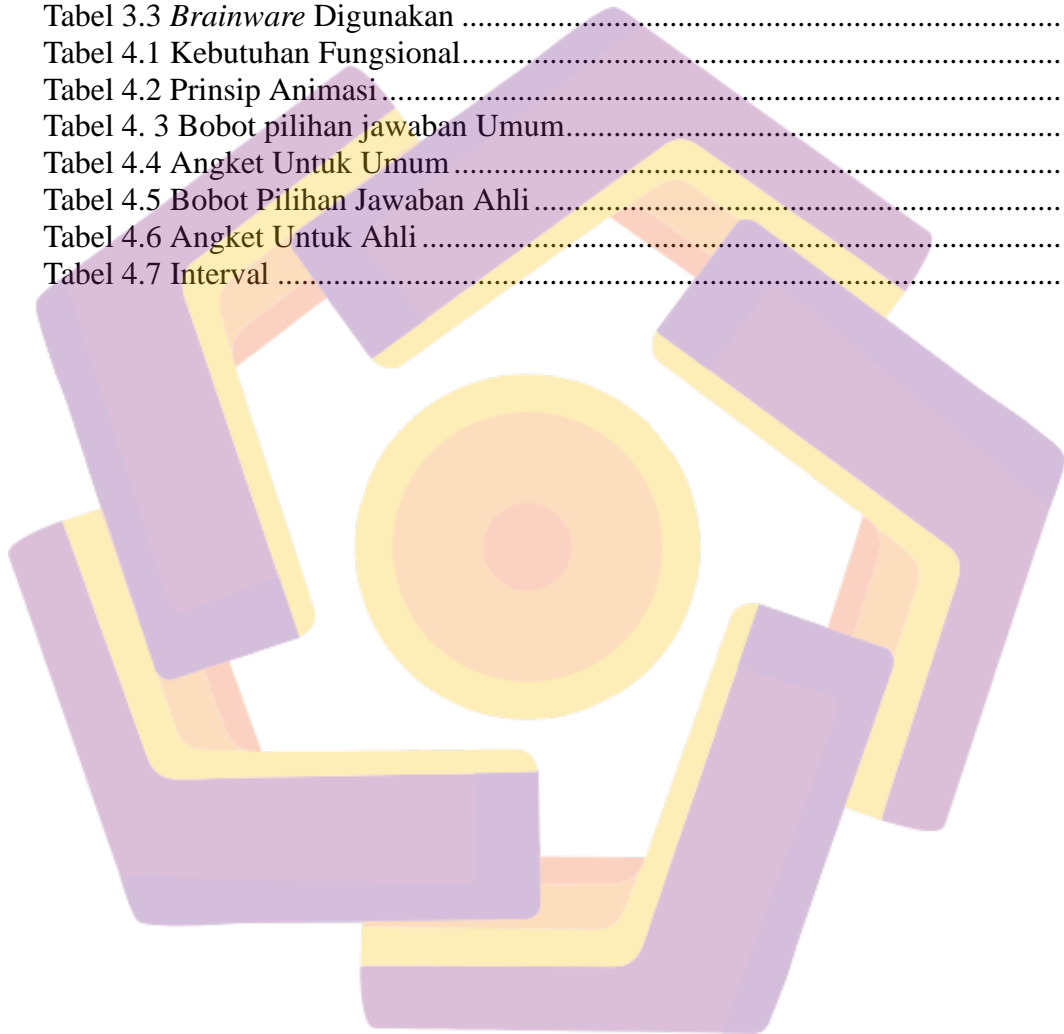


2.2.5	Prinsip Dasar Animasi .....	17
2.2.6	Teknik Pembuatan Animasi .....	24
2.2.7	Macam-macam Bentuk Animasi.....	27
2.3	Analisis.....	28
2.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem.....	28
2.3.2	Jenis Kebutuhan Sistem .....	28
2.4	Produksi Animasi .....	30
2.4.1	Tahap Pra-produksi .....	30
2.4.2	Produksi .....	31
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	32
2.5	Software .....	33
2.5.1	Clip Studio Paint.....	33
2.5.2	Premier Pro .....	33
2.6	Evaluasi .....	33
2.6.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert) .....	33
2.6.2	Menentukan Interval .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Gambaran Umum .....	36
3.2	Alur Penelitian.....	37
3.3	Pengumpulan Data .....	38
3.3.1	Referensi .....	38
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.5	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.6	Analisis Aspek Produksi.....	43
3.6.1	Aspek Kreatif .....	43
3.6.2	Aspek Teknik .....	43
3.7	Pra Produksi .....	44
3.7.1	Ide .....	44
3.7.2	Tema.....	44
3.7.3	Logline .....	44
3.7.4	Analisa Character Development .....	44
3.7.5	Naskah .....	46
3.7.6	Storyboard.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Key Animation.....	48
4.1.2 In Between .....	49
4.1.3 Coloring .....	50
4.1.4 Export .....	51
4.1.5 Compositing.....	53
4.2 Pasca Produksi.....	54
4.2.1 Editing.....	55
4.2.2 Rendering.....	55
4.3 Evaluasi .....	56
4.3.1 Alpha Tetsing .....	56
4.3.2 Beta test .....	60
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	10
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban .....	34
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban dengan 2 pilihan .....	35
Tabel 3.1 <i>Hardware</i> Digunakan .....	41
Tabel 3.2 <i>Software</i> Digunakan .....	41
Tabel 3.3 <i>Brainware</i> Digunakan .....	42
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional.....	57
Tabel 4.2 Prinsip Animasi .....	58
Tabel 4. 3 Bobot pilihan jawaban Umum.....	60
Tabel 4.4 Angket Untuk Umum .....	61
Tabel 4.5 Bobot Pilihan Jawaban Ahli .....	63
Tabel 4.6 Angket Untuk Ahli .....	64
Tabel 4.7 Interval .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pinocchio .....	15
Gambar 2.2 Shawn The Sheep .....	15
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Kimi No Nawa” .....	16
Gambar 2.4 Animasi 3D”Big Hero 6” .....	17
Gambar 2.5 <i>Solid Drawing</i> .....	18
Gambar 2.6 <i>Timing and Spacing</i> .....	18
Gambar 2.7 <i>Squash &amp; Strecth</i> .....	19
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	20
Gambar 2.10 <i>Arcs</i> .....	20
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i> .....	21
Gambar 2.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	22
Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	23
Gambar 2.14 <i>Staging</i> .....	23
Gambar 2.15 <i>Appeal</i> .....	24
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i> .....	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	37
Gambar 3.2 Multimedia .....	38
Gambar 3.3 Animasi 2D.....	39
Gambar 3.4 Tensei Shitara Slime Datta Ken.....	39
Gambar 3.5 Karakter Slime.....	45
Gambar 3.6 Gadis orc .....	45
Gambar 3.7 Perbandingan Tokoh.....	46
Gambar 3.8 Storyboard .....	47
Gambar 4.1 Setting Lembar Kerja Baru .....	48
Gambar 4. 2 Membuat <i>Folder</i> dan <i>Layer</i> .....	49
Gambar 4.3 Susunan <i>Folder</i> dan <i>Layer</i> .....	49
Gambar 4.4 <i>Key Animation</i> .....	49
Gambar 4.5 <i>In Between</i> .....	50
Gambar 4. 6 Pewarnaan Aset .....	50
Gambar 4.7 Folder Line pada animasi .....	50
Gambar 4.8 Folder <i>Color</i> dibawah <i>Line</i> .....	51
Gambar 4.9 <i>Exsport</i> Animasi.....	51
Gambar 4.10 <i>Movie Export Setting</i> .....	52
Gambar 4.11 <i>Export Aset</i> .....	52
Gambar 4.12 Aset <i>Export Setting</i> .....	53
Gambar 4.13 Membuat Project Baru .....	53
Gambar 4.14 Impot File .....	54
Gambar 4.15 Susunan file .....	54
Gambar 4.16 Impot File Sound.....	55
Gambar 4.17 Susunan File Sound.....	55
Gambar 4.18 Rendering .....	56
Gambar 4.19 Proses Rendering.....	56

## INTISARI

Film animasi memiliki berbagai judul yang kini telah dibuat dan ditayangkan di media televisi. Film animasi memiliki jalan cerita yang berbeda-beda sesuai dengan prosedur atau sutradaranya, namun semuanya memiliki satu tujuan yaitu untuk menyampaikan pesan dari sebuah film kepada masyarakat tentang arti dan tujuannya. Penelitian ini mengambil judul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D “Little Slime” Dengan Teknik Frame By Frame” dengan tujuan untuk memberikan hiburan, inspirasi, dan juga sebagai penyampaian pesan moral kepada penonton. Teknik yang digunakan adalah teknik Frame by Frame Animation, Frame by frame merupakan teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap frame. Animasi frame adalah bentuk animasi yang sangat sederhana. Animasi frame menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian serta ditunjukkan secara cepat. teknik ini digunakan untuk membuat ilusi pergerakan suatu gambar/objek yang diam (still image) frame by frame. Hasil penelitian ini adalah film animasi 2 dimensi yang mampu menghibur dan menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.

Kata kunci : Animasi, 2D, Frame by frame, Little Slime

## ***ABSTRACT***

Animated films have various titles that have now been made and aired on television media. Animated films have different storylines according to the procedure or director, but all have one goal, which is to convey the message of a movie to the public about its meaning and purpose. This research takes the title "Making 2D Animation Short Film "Little Slime" with Frame By Frame Technique" with the aim of providing entertainment, inspiration, and also as a delivery of moral messages to the audience. The technique used is the Frame by Frame Animation technique, Frame by frame is an animation technique that uses an arrangement of several different images in each frame. Frame animation is a very simple form of animation. Frame animation displays an array of images that are arranged sequentially or alternately and shown quickly. This technique is used to create the illusion of movement of a still image/object frame by frame. The result of this research is a 2-dimensional animated movie that is able to entertain and convey moral messages to the public.

Keyword : Animation, 2D, Frame by frame, Little Slime