

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME DAN  
MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN  
ANIMASI 2D “DUMbPLING”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADINDA PUTRI NABILLA FERNANDA**

**20.60.0115**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN  
*MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN  
ANIMASI 2D “DUMbPLING”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADINDA PUTRI NABILLA FERNANDA**

**20.60.0115**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

# HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN  
*MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN  
ANIMASI 2D “DUMBPLING”


yang disusun dan diajukan oleh

**Adinda Putri Nabilla Fernanda**

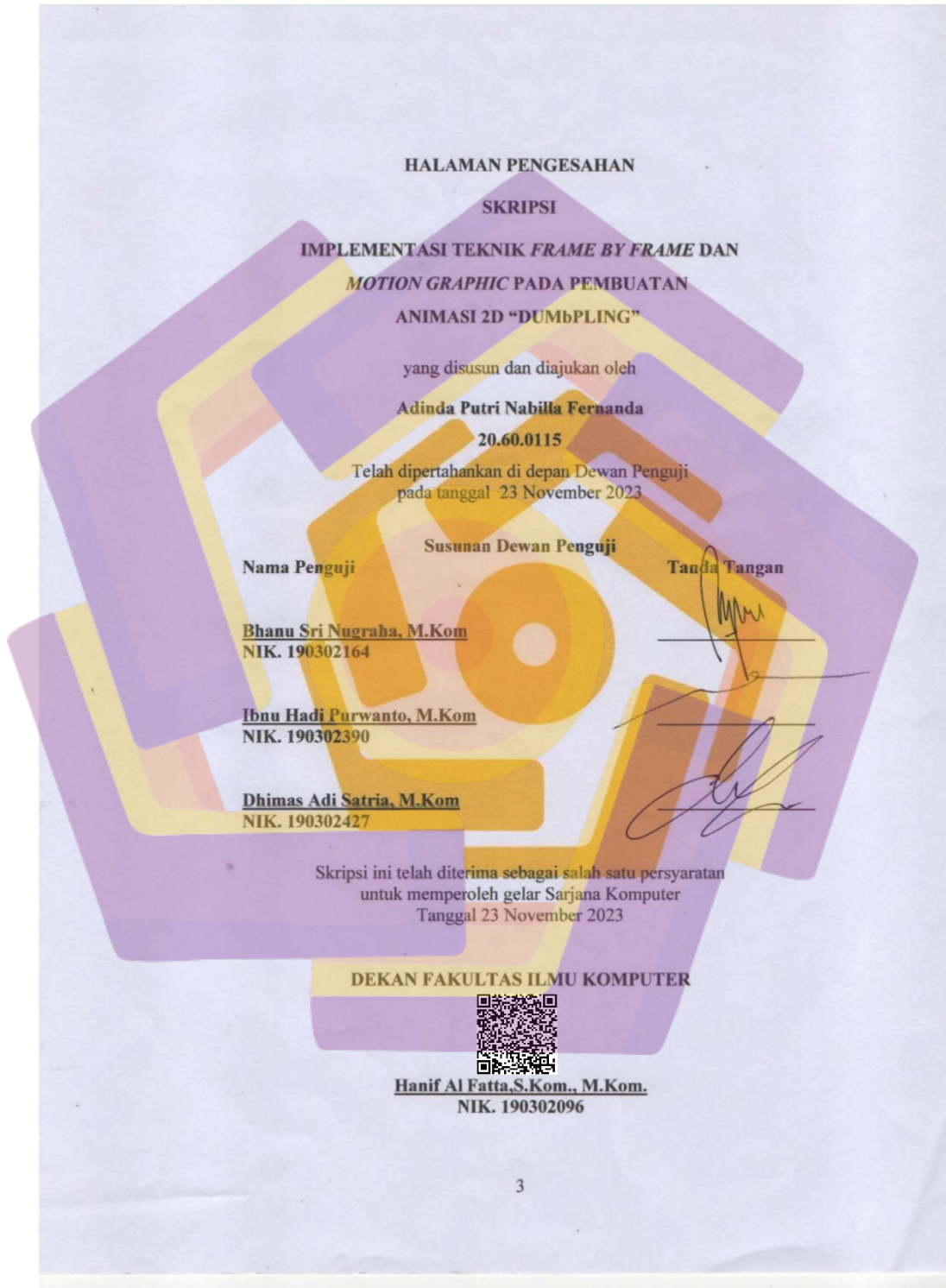
**20.60.0115**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2023

Dosen Pembimbing,

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

## HALAMAN PENGESAHAN



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adinda Putri Nabilla Fernanda  
NIM : 20.60.0115

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Implementasi Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* pada Pembuatan Animasi 2D “DUMBPLING”**

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, 23 November 2023

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow 2000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '2000', and 'METERA TEMPEL'. The serial number 'E1ALX040260000' is visible at the bottom of the stamp.

Adinda Putri Nabilla Fernanda

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Implementasi Teknik Frame by Frame dan Motion Graphic Pada Pembuatan Film Animasi 2D “DUMBPLING”” dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Bachelor of Information Technology Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa kekuatan dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir dalam penyusunan skripsi ini.
2. Keluarga penulis, Darman Sugiarto, Ufi Ratnasari, dan Rangga Dharma Winata, atas dukungan dan kasih sayang yang luar biasa. Penulis berharap dapat menjadi anak serta kakak yang dapat dibanggakan.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang dengan bimbingan beliau, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini serta film animasi berjudul “DUMBPLING” hingga mendapatkan beberapa penghargaan.
4. Pasangan, Yohan Arif Satria yang selalu mendukung dan siap membantu kapanpun.
5. Sahda Syarifa Nurhasna dan Camila Arinta Azzahra. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik selama perkuliahan hingga skripsi ini selesai ditulis.

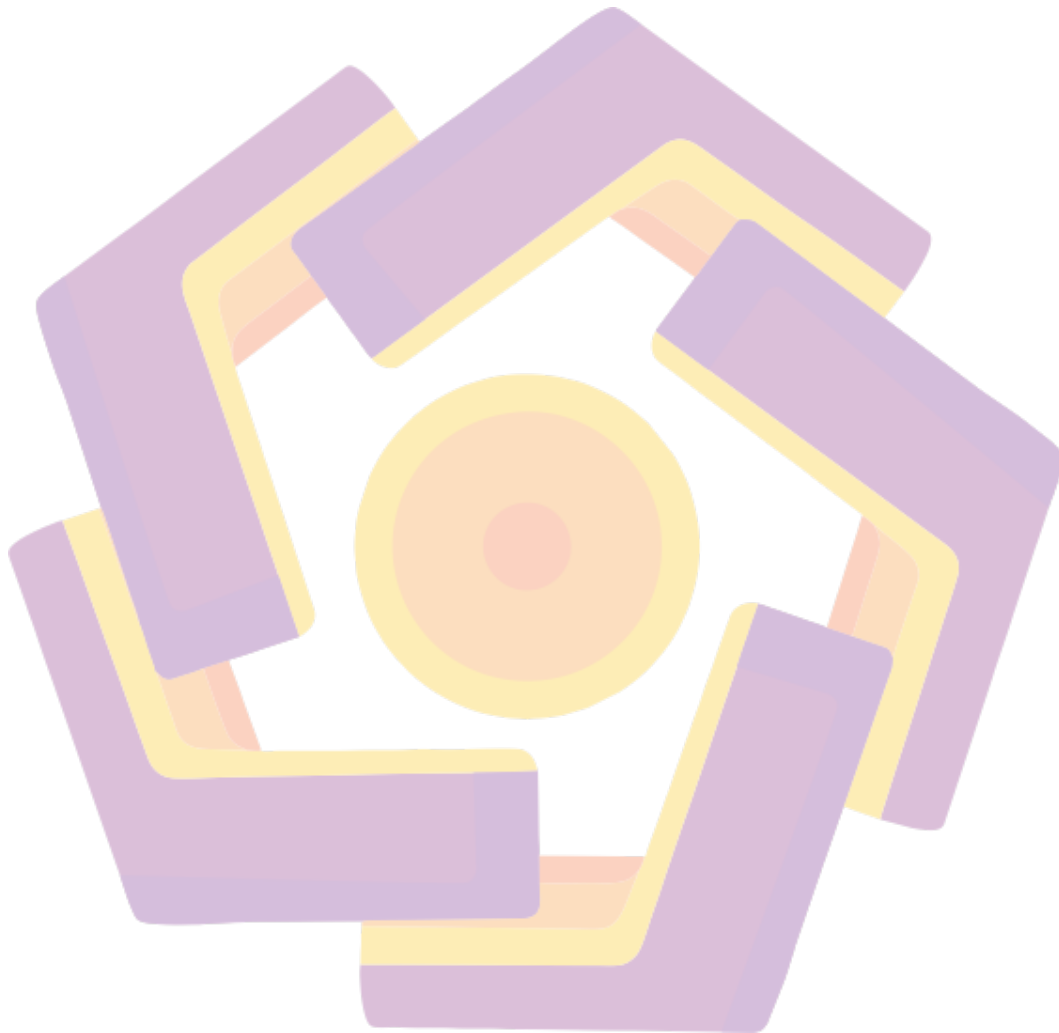
Yogyakarta, 15 November 2023

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.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
INTISARI .....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori .....	15
BAB III METODE PENELITIAN .....	36
3.1 Gambaran Umum.....	36
3.2 Alur Penelitian .....	37
3.3 Pengumpulan Data.....	39
3.4 Analisis Kebutuhan.....	45
3.5 Analisis Aspek Produksi.....	48
3.6 Pra-Produksi.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	58
4.1 Produksi .....	58
4.2 Pasca-Produksi.....	76
4.3 Evaluasi.....	84
4.4 Hasil Implementasi .....	96

BAB V PENUTUP .....	100
5.1 Kesimpulan .....	100
5.2 Saran .....	101
REFERENSI .....	102
LAMPIRAN.....	104





## DAFTAR TABEL

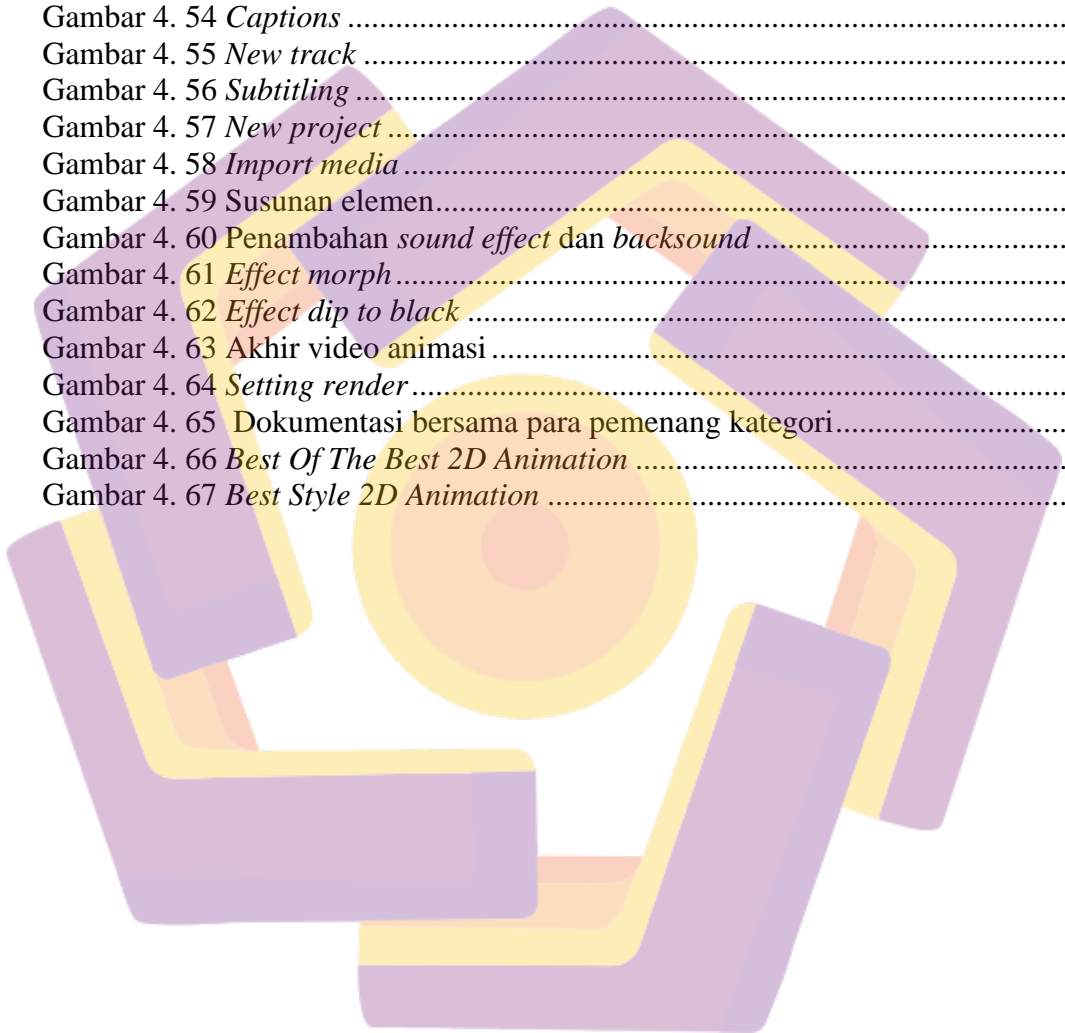
Tabel 2. 1 Tabel keaslian penelitian.....	9
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert .....	35
Tabel 2. 3 Rumus Index .....	35
Tabel 3. 1 Tabel kebutuhan <i>software</i> .....	46
Tabel 3. 2 Tabel kebutuhan <i>hardware</i> .....	47
Tabel 3. 3 Tabel kebutuhan <i>brainware</i> .....	48
Tabel 4. 1 Alpha testing terhadap kebutuhan fungsional.....	84
Tabel 4. 2 <i>Alpha testing</i> terhadap 12 prinsip animasi.....	87
Tabel 4. 3 Daftar pertanyaan kuesioner .....	89
Tabel 4. 4 Skor skala likert .....	89
Tabel 4. 5 Tabel hasil kuesioner .....	90
Tabel 4. 6 Interpretasi skor .....	92
Tabel 4. 7 Interval .....	92
Tabel 4. 8 Tabel pertanyaan evaluasi terhadap penonton .....	93
Tabel 4. 9 Tabel skor skala likert.....	93
Tabel 4. 10 Hasil kuesioner terhadap penonton.....	94
Tabel 4. 11 Interpretasi skor .....	96
Tabel 4. 12 Interval .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	16
Gambar 2. 3 Penerapan Timing dan Spacing pada gerak bola. ....	18
Gambar 2. 4 Percepatan dan perlambatan pada objek. ....	19
Gambar 2. 5 Pola garis lengkung pada gerakan objek mati maupun objek hidup. ....	19
Gambar 2. 6 Penerapan prinsip pada gerakan hewan. ....	20
Gambar 2. 7 Penerapan secondary action pada topi saat objek berjalan. ....	20
Gambar 2. 8 Squash and stretch pada objek hidup. ....	21
Gambar 2. 9 Penerapan exaggeration pada ekspresi hewan. ....	21
Gambar 2. 10 Penerapan Straight ahead dan pose to pose pada karakter. ....	22
Gambar 2. 11 Penerapan anticipation saat objek mau memukul. ....	23
Gambar 2. 12 Penerapan staging kamera pada film Ratatouille. ....	23
Gambar 2. 13 Penerapan solid drawing pada karakter The Simpsons. ....	24
Gambar 2. 14 Penerapan appeal pada style animasi Disney. ....	24
Gambar 2. 15 Teknik Frame by Frame.....	25
Gambar 2. 16 Perbedaan motion graphic dan animasi. ....	26
Gambar 2. 17 Contoh motion graphic.....	27
Gambar 2. 18 Karakter Elsa pada film Frozen.....	28
Gambar 2. 19 Background animasi Disney. ....	29
Gambar 2. 20 Proses animate.....	30
Gambar 2. 21 Tahapan editing.....	30
Gambar 2. 22 Adobe Animate 2021. ....	31
Gambar 2. 23 Adobe Photoshop 2020. ....	31
Gambar 2. 24 Adobe After Effect 2020.....	32
Gambar 2. 25 Adobe Premiere 2020.....	32
Gambar 2. 26 FL Studio 20.....	33
Gambar 2. 27 SketchUp 2019.....	33
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian.....	38
Gambar 3. 2 Film Animasi Bao (2018).....	39
Gambar 3. 3 Film Till The End of The Moon.....	40
Gambar 3. 4 Contoh ilustrasi opening film Till The End of The Moon.....	40
Gambar 3. 5 Contoh ilustrasi opening film Till The End of The Moon.....	40
Gambar 3. 6 Film Over The Moon (2020).....	41
Gambar 3. 7 Contoh Chinese mood.....	41
Gambar 3. 8 Cover buku <i>Understanding Animation</i> .....	42
Gambar 3. 9 Cover buku <i>The Fundamental of Animation</i> .....	43
Gambar 3. 10 Cover buku <i>Multimedia Making It Work</i> .....	43
Gambar 3. 11 Cover buku <i>Animation</i> .....	44
Gambar 3. 12 Cover buku <i>2020 Indonesia Animation Report</i> .....	44
Gambar 3. 13 Cover buku <i>History Of China</i> .....	45
Gambar 3. 14 3D Concept Art.....	53
Gambar 3. 15 Restoran bagian luar.....	54
Gambar 3. 16 Restoran bagian dalam.....	54
Gambar 3. 17 Desain karakter Bao.....	54
Gambar 3. 18 Desain karakter Pao.....	55
Gambar 3. 19 Desain karakter pendukung.....	55

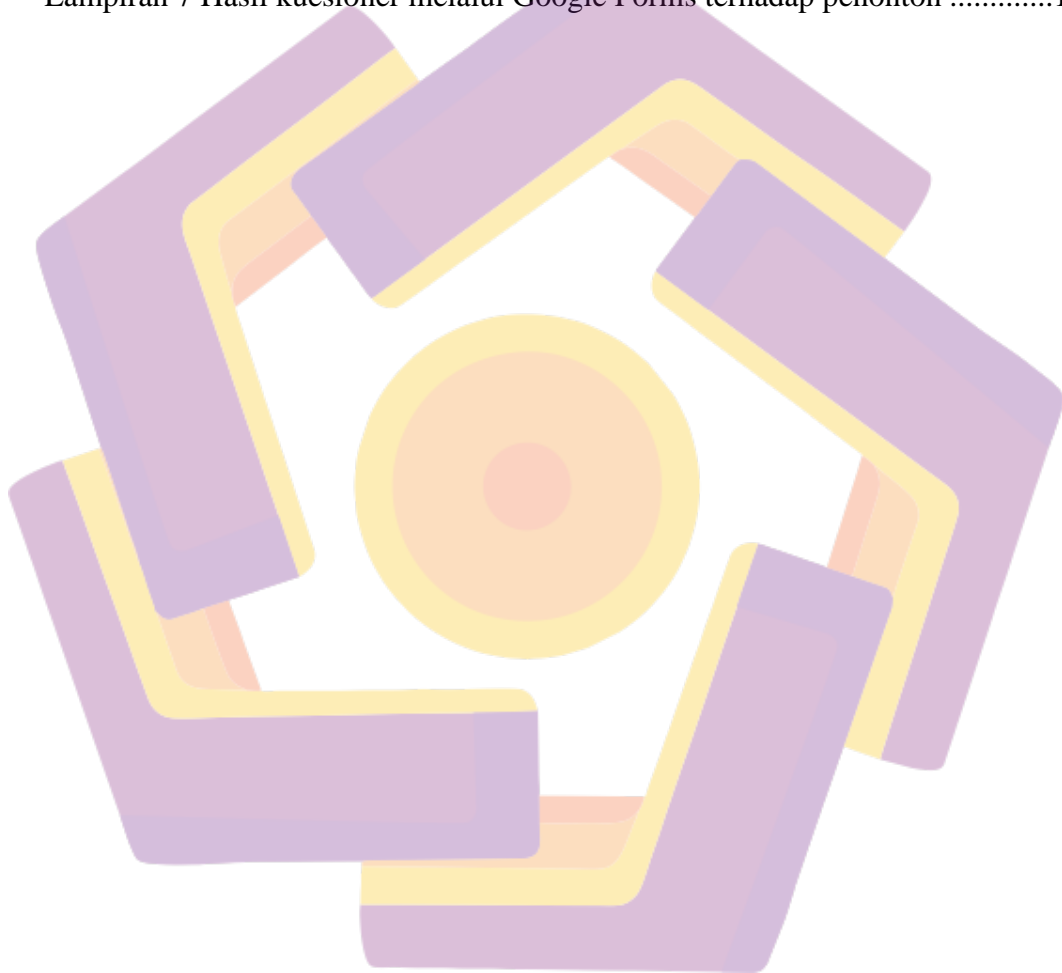
Gambar 3. 20 Desain properti .....	55
Gambar 3. 21 Storyboard opening “DUMbPLING” .....	56
Gambar 3. 22 Storyboard animasi “DUMbPLING” .....	57
Gambar 4. 1 Setting resolusi .....	58
Gambar 4. 2 <i>Brush</i> yang dipakai.....	59
Gambar 4. 3 <i>Smudge tool</i> .....	59
Gambar 4. 4 <i>Layering</i> pada ilustrasi .....	60
Gambar 4. 5 Penambahan tekstur kertas .....	60
Gambar 4. 6 <i>Main Color Pallete</i> .....	61
Gambar 4. 7 <i>File saving</i> .....	61
Gambar 4. 8 <i>Setting</i> resolusi .....	62
Gambar 4. 9 <i>Background SC 1.1</i> .....	62
Gambar 4. 10 <i>Background SC 4.1</i> .....	63
Gambar 4. 11 <i>Background SC 4.9</i> .....	63
Gambar 4. 12 <i>Background SC 5.4.5</i> .....	63
Gambar 4. 13 <i>Background SC 5.10.12</i> .....	64
Gambar 4. 14 <i>Background</i> restoran .....	64
Gambar 4. 15 <i>General Brushes</i> .....	65
Gambar 4. 16 <i>Dry media brushes</i> .....	65
Gambar 4. 17 <i>Wet media brushes</i> .....	65
Gambar 4. 18 Pemilihan warna.....	66
Gambar 4. 19 <i>Layering</i> .....	66
Gambar 4. 20 <i>File saving</i> .....	66
Gambar 4. 21 Dokumentasi <i>storyboard</i> .....	67
Gambar 4. 22 Dokumentasi <i>sample</i> suara.....	67
Gambar 4. 23 Dokumentasi naskah .....	68
Gambar 4. 24 <i>Delivery 1</i> .....	68
Gambar 4. 25 Revisi .....	68
Gambar 4. 26 <i>Delivery 2</i> .....	69
Gambar 4. 27 <i>Layer Option</i> .....	70
Gambar 4. 28 <i>Composition</i> .....	70
Gambar 4. 29 Isi <i>composition</i> .....	70
Gambar 4. 30 <i>Audio</i> .....	70
Gambar 4. 31 Ilustrasi.....	71
Gambar 4. 32 Gerakan daun dan bunga teratai.....	71
Gambar 4. 33 <i>Puppet</i> .....	72
Gambar 4. 34 Efek <i>green screen</i> .....	72
Gambar 4. 35 Garis yang dibuat dengan <i>Pen Tool</i> .....	73
Gambar 4. 36 <i>Trim Paths</i> .....	73
Gambar 4. 37 <i>Export</i> melalui <i>Adobe Media Encoder</i> .....	73
Gambar 4. 38 <i>Export file</i> .....	74
Gambar 4. 39 <i>New document</i> .....	74
Gambar 4. 40 Sketsa .....	75
Gambar 4. 41 <i>Coloring</i> .....	75
Gambar 4. 42 <i>Straight ahead</i> .....	75
Gambar 4. 43 <i>Export squence</i> .....	76
Gambar 4. 44 Hasil render .....	76
Gambar 4. 45 <i>New composition</i> .....	77

Gambar 4. 46 Hasil render .....	77
Gambar 4. 47 <i>Background</i> .....	77
Gambar 4. 48 <i>Layering</i> .....	78
Gambar 4. 49 Pengaturan <i>level</i> .....	78
Gambar 4. 50 <i>Camera lens blur</i> .....	78
Gambar 4. 51 <i>Trim work area</i> .....	79
Gambar 4. 52 <i>Render</i> .....	79
Gambar 4. 53 <i>Setting format render</i> .....	79
Gambar 4. 54 <i>Captions</i> .....	80
Gambar 4. 55 <i>New track</i> .....	80
Gambar 4. 56 <i>Subtitling</i> .....	80
Gambar 4. 57 <i>New project</i> .....	81
Gambar 4. 58 <i>Import media</i> .....	81
Gambar 4. 59 <i>Susunan elemen</i> .....	82
Gambar 4. 60 <i>Penambahan sound effect dan backsound</i> .....	82
Gambar 4. 61 <i>Effect morph</i> .....	82
Gambar 4. 62 <i>Effect dip to black</i> .....	83
Gambar 4. 63 <i>Akhir video animasi</i> .....	83
Gambar 4. 64 <i>Setting render</i> .....	84
Gambar 4. 65 <i>Dokumentasi bersama para pemenang kategori</i> .....	97
Gambar 4. 66 <i>Best Of The Best 2D Animation</i> .....	98
Gambar 4. 67 <i>Best Style 2D Animation</i> .....	98



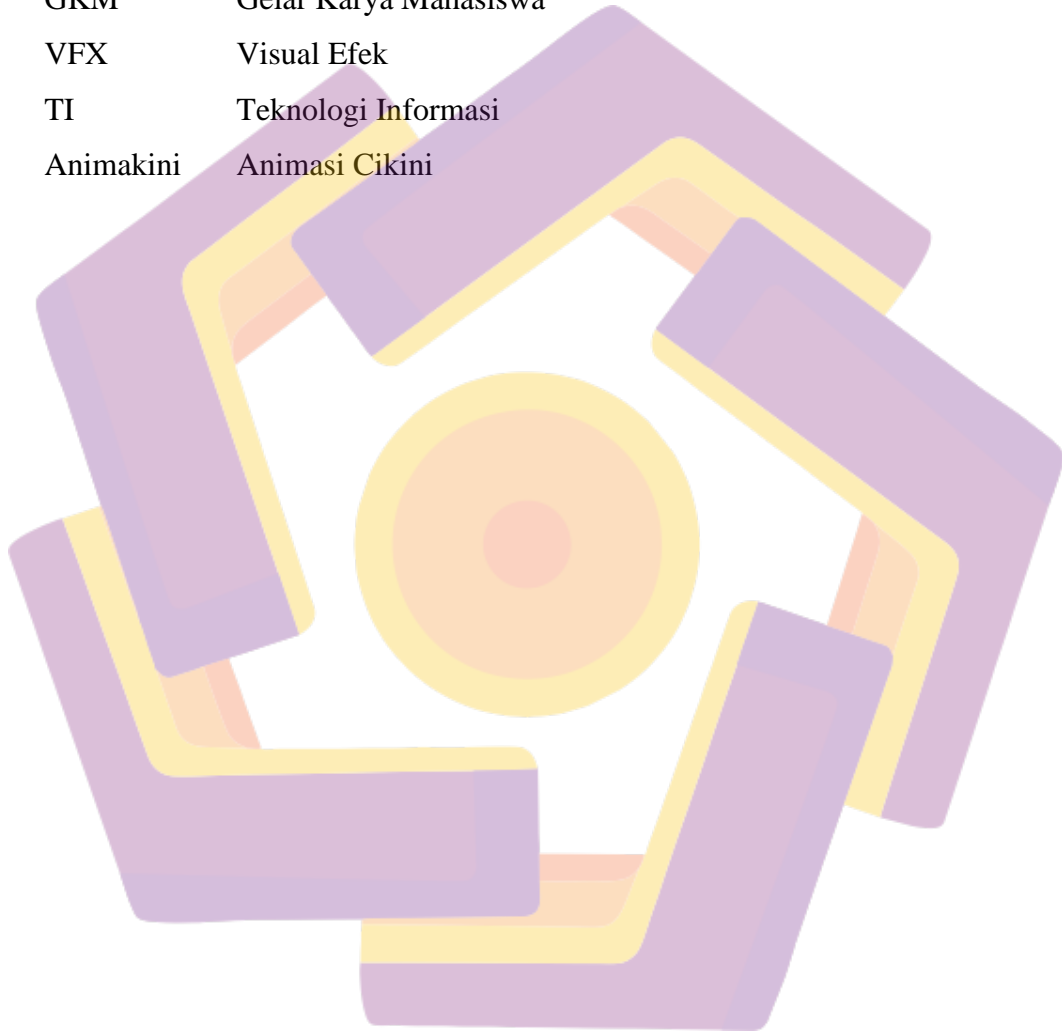
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen .....	104
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Judul .....	105
Lampiran 3 Naskah cerita dalam Bahasa Indonesia .....	106
Lampiran 4 Naskah cerita opening dalam Bahasa China .....	111
Lampiran 5 Storyboard lengkap.....	113
Lampiran 6 Hasil kuesioner menggunakan Google Forms terhadap para ahli ....	130
Lampiran 7 Hasil kuesioner melalui Google Forms terhadap penonton .....	132

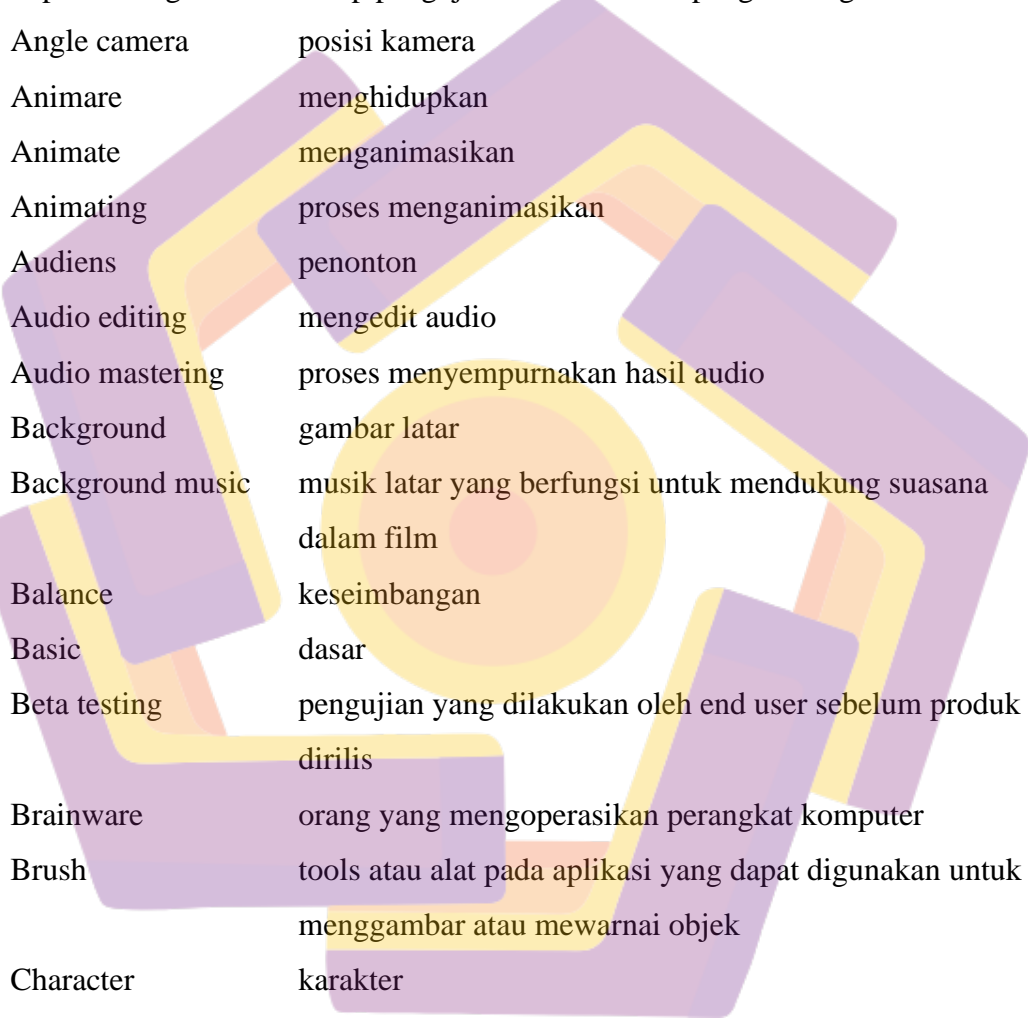


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

KBGO	Kejahatan Berbasis Gender Online
AINAKI	Asosiasi Animasi Industri dan Konten
AMICTA	Amikom Information Communication Technology Award
GKM	Gelar Karya Mahasiswa
VFX	Visual Efek
TI	Teknologi Informasi
Animakini	Animasi Cikini



## DAFTAR ISTILAH



Accient style	tipe gambar kuno
Action	adegan
Adds	tambahkan
Alpha testing	tahap pengujian awal oleh tim pengembangan
Angle camera	posisi kamera
Animare	menghidupkan
Animate	menganimasikan
Animating	proses menganimasikan
Audiens	penonton
Audio editing	mengedit audio
Audio mastering	proses menyempurnakan hasil audio
Background	gambar latar
Background music	musik latar yang berfungsi untuk mendukung suasana dalam film
Balance	keseimbangan
Basic	dasar
Beta testing	pengujian yang dilakukan oleh end user sebelum produk dirilis
Brainware	orang yang mengoperasikan perangkat komputer
Brush	tools atau alat pada aplikasi yang dapat digunakan untuk menggambar atau mewarnai objek
Character	karakter
Check up	memeriksa
Clean up	membersihkan
Coding	bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengerakkan objek tertentu
Color pallete	sekumpulan warna yang sudah dipadu padankan sehingga menghasilkan kombinasi warna
Coloring	mewarnai

Company profile	informasi atau gambaran khusus mengenai sebuah perusahaan yang dapat disajikan dalam bentuk tertulis maupun video
Compositing	proses menggabungkan beberapa elemen visual seperti gambar dan animasi dalam satu frame yang sama
Computer assisted animation	proses penganimasian tradisional yang dikomputerisasikan
Computer generated animation	penganimasian secara digital menggunakan komputer
Concept art	gambar yang digunakan untuk menyampaikan ide yang digunakan untuk keperluan film animasi
Create	membuat
Creator	pencipta
Cyber child grooming	proses pendekatan pada anak-anak melalui internet yang bertujuan membujuk untuk melakukan aktivitas seksual baik secara online maupun offline
Delivery	pengiriman
Design	desain
Digital technique	teknik digital pada penganimasian
Dimsum	salah satu jenis dumpling
Drag and drop	tarik dan lepas di tempat yang diinginkan
Dubbing	proses pengisian suara
Dumb	kebodohan
Dumpling	kuliner dari China yang dibuat dari daging cincang dan sayuran yang dibungkus dengan kulit khusus
Editing	proses penggabungan audio, gambar, efek-efek, dan video hasil compositing sehingga menghasilkan sebuah film
Effect	efek
End	akhir
Engage	melibatkan
Enhancement	peningkatan
Environment	lingkungan



Era society	era dimana teknologi modern digunakan dan mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya
Event	acara atau agenda
Exaggeration	melebih-lebihkan
Exhibition	pameran
Export	menyimpan dalam bentuk format tertentu
Feel	perasaan
File	dokumen
Finishing	proses penyempurnaan
Flat design	desain yang hanya memiliki 2 dimensi
FPS	satuan dari frame rate
Frame	satuan terkecil dalam sebuah animasi yang berfungsi sebagai tempat sebuah gambar yang akan dijadikan animasi
Frame by frame	teknik yang digunakan dalam membuat animasi 2 dimensi dengan menggambar perubahan bentuk sebuah objek yang diletakkan pada frame secara berurutan
Frame rate	ukuran kecepatan gambar pada frame atau jumlah gambar/frame yang ditunjukkan per detik
Frozen	membeku
General brush	brush yang sudah tersedia di Adobe Photoshop
Green screen	latar belakang hijau
Guide	pemandu atau acuan
Hardware	perangkat keras
High angle	posisi kamera dari atas
Highlight	warna terang atau warna yang ada karna objek terkena cahaya
Hybrid animation	animasi yang dibuat menggunakan gabungan dari 2 teknik yang berbeda
Illustration	ilustrasi
In-between	gambar diantara key frame
Interactive	interaktif
Key frame	gambar yang menunjukkan gerakan pembuka dan penutup

Keylight	efek untuk menghilangkan green screen
Layer	lapisan-lapisan dari lembar kerja yang dapat disusun sehingga membentuk sebuah objek utuh
Layering	penyusunan atau memisahkan layer sesuai kebutuhan
Link	alamat atau tautan yang menghubungkan ke sebuah halaman di internet
Live action	sebuah film yang menampilkan manusia sebagai aktor yang berinteraksi dalam seting dunia nyata atau fiksi
Look	tampilan
Main color	warna utama yang digunakan dalam sebuah gambar
Maps	peta
Modernisasi	proses perubahan dari sesuatu yang belum maju ke arah yang lebih maju
Mood	suasana
Motion	gerakan
Motion blur	ilusi blur yang dihasilkan oleh gerakan cepat
Motion graphic	gabungan dari elemen-elemen visual
Music	musik
New	baru
Object	objek
Opacity	transparansi
Output	hasil dari sebuah proses
Pan left	gerakan kamera horizontal dari kanan ke kiri
Pan right	gerakan kamera horizontal dari kiri ke kanan
Path	jalur
Phising	upaya mendapatkan informasi data seseorang dengan mengelabui korban
Platform	tempat
Position	posisi
Real	nyata
Relation	hubungan

Rendering	proses yang menghasilkan video atau gambar dalam seting dan format tertentu
Rotation	rotasi
Sample	contoh
Save	simpan
Scale =	skala
Scene	tempat dimana adegan berlangsung
Secondary color	warna sekunder campuran dari warna-warna primer
Semi-Realis style	tipe gambar yang merupakan perpaduan gaya realis dan kartun
Shading	warna gelap
Shoot	rangkaian adegan yang ada dalam satu scene
Skill	kemampuan
Smudge tool	alat yang digunakan untuk menciptakan ilusi halus
Social media	media yang digunakan manusia untuk bersosialisai melalui sebuah jaringan virtual
Software	perangkat lunak
Sound	suara
Sound effect	efek suara dari sebuah gerakan objek
Soundtrack	trek suara
Spacing	rentang waktu
Step by step	langkah-langkah
Storyboard	papan cerita yang berfungsi untuk menggambarkan jalan cerita secara rinci sesuai dengan naskah
Storyboard artist	orang yang membuat atau menggambar storyboard
Stroke	garis
Style	gaya
Subtitle	teks hasil terjemahan bahasa asing yang dimasukkan ke dalam video
Subtitling	proses menambahkan subtitle
Testing	pengujian
Till down	gerakan kamera vertikal dari atas ke bawah

Till up	gerak vertikal dari bawah ke atas
Time skip	memotong adegan atau bagian yang tidak perlu
Timing	penetapan waktu
To animate	menggerakkan
Tone	warna yang dapat menghasilkan mood atau suasana tertentu
Tool bar	tempat berbagai tools dalam sebuah aplikasi
Tools	alat
Traditional technique	animasi yang dibuat secara manual yaitu gambaran tangan
Translate	menerjemahkan bahasa
Typhography	seni memilih, menata, dan menggabungkan huruf berdasarkan tipe font yang ada
Visual	segala hal yang dapat dilihat dengan mata
Voice actor	orang yang bekerja sebagai pengisi suara berdasarkan karakter yang dibutuhkan
Winner	pemenang
Xiao long bao	pangsit yang dibentuk bulat dengan isian daging

## INTISARI

Revolusi industry dari 4.0 ke 5.0 atau yang lebih dikenal dengan era *society* ini, adanya *relation* antara kehidupan masyarakat dengan penggunaan teknologi tidak lagi terelakkan. Animasi sebagai salah satu jenis sektor ekonomi kreatif di Indonesia saat ini sudah mulai dapat mengimbangi tingginya tingkat *modernisasi* di berbagai sektor ekonomi. Jenis animasi yang sekarang banyak berkembang baik dalam skala nasional dan internasional adalah animasi 2D dan animasi 3D. Hanya saja jika dilihat dari beberapa film animasi Indonesia saat ini yang sudah masuk dalam media massa dalam skala besar dan berkelanjutan masih di dominasi oleh animasi 3D. Sedangkan animasi 2D banyaknya diproduksi dalam skala kecil dan ditayangkan pada kanal-kanal *over the top* (OTT) seperti Youtube, Instragram, dll. Padahal faktanya, di Jepang animasi 2D merupakan salah satu industri kreatif yang saat ini dapat menembus pasar Internasional dan mendunia.

Pada pembuatan animasi 2D sendiri, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan, dua diantaranya adalah teknik *Frame by Frame* dan teknik *Motion Graphic*. *Frame by Frame* biasanya digunakan untuk menghasilkan gerakan yang spesifik dan halus sedangkan dalam teknik *Motion Graphic* meskipun dapat menghasilkan gerakan yang halus namun gerakan yang dihasilkan lebih minim atau terbatas.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, penulis membuat film animasi 2D berjudul “DUMBPLING” menggunakan gabungan antara teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*. Teknik *Motion Graphic* digunakan pada *opening* film dan *Frame by Frame* digunakan pada bagian inti animasi atau pada bagian karakter utama mulai diceritakan.

**Kata kunci:** Animasi 2D, *Frame by Frame*, *Motion Graphic*, Chinese Dumpling

## ABSTRACT

*The industrial revolution from 4.0 to 5.0 or known as the era of society, the relationship among people's lives and the usage of technology is no longer unavoidable. Animation as a sort of creative economic sector in Indonesia is now starting to be able to keep pace with the high level of modernization in various economic sectors. The types of animation that are currently being developed equally on a national and international scale are 2D animation and 3D animation. It's just that if you look at several Indonesian animated films currently that have entered the mass media on a large scale and sustainably, they are still dominated by 3D animation. Meanwhile, 2D animation is mostly produced on a small scale and broadcast on over the top (OTT) channels such as YouTube, Instagram, etc. In fact, in Japan 2D animation is one of the creative industries that is currently able to penetrate the international market and go global.*

*In 2D animation production itself, there are several techniques that can be used, two of them are the Frame by Frame technique and the Motion Graphics technique. Frame by Frame is usually used to produce specific and smooth movements, however in Motion Graphics techniques, even though they can produce smooth movements, the resulting movements are more minimal or limited.*

*Based on the explanation of the problem above, the author created a 2D animated film entitled "DUMbPLING" using a combination of Frame by Frame and Motion Graphic techniques. The Motion Graphic technique is used in the opening of the film and Frame by Frame is used in the core part of the animation or when the main character begins to tell the story.*

**Keyword:** *2D Animation, Frame by Frame, Motion Graphic, Chinese Dumpling*