

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN  
TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RADEN NURAGA ANINDITA**

**18.60.0043**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN  
TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RADEN NURAGA ANINDITA**

**18.60.0043**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN TEKNIK  
*FRAME BY FRAME* DAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS***

yang disusun dan diajukan oleh

**Raden Nuraga Anindita**

**18.60.0043**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Januari 2024

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN TEKNIK  
FRAME BY FRAME DAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Raden Nuraga Anindita**

**18.60.0043**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302332**

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

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Raden Nuraga Anindita**  
NIM : **18.60.0043**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME DAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Raden Nuraga Anindita

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Dengan selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang tua saya, khususnya ibu saya yang telah membesarkan saya dan telah sangat amat berjasa pada hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sebesar ini. Terima kasih atas limpahan doa yang tak berkesudahan serta segala hal yang telah dilakukan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
3. Terima kasih untuk teman-teman satu Angkatan sekaligus satu kelas dan yang satu kampus dengan saya yang telah memberi doa serta selalu mensupport saya, mau untuk sharing sekaligus memberi masukan kepada saya. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi sikap saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah, dan selalu mendorong saya segera menyelesaikan skripsi.
4. Kepada teman-teman yang diluar kampus yang telah memberi semangat dalam mengerjakan skripsi sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan bangku perkuliahan meskipun tidak tepat pada waktunya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PEMBUATAN ANIMASI 2D “SLIPPERS” MENGGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS*** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner tugas akhir ini.
5. Seluruh Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Teman-teman jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 18 yang telah berjuang bersama semasa perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik ataupun saran yang dapat membangun. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 19 JANUARI 2024



Raden Nuraga Anindita

18.60.0043



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH .....	xix
INTISARI .....	xxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
1.6.1 Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Analisis .....	4
1.6.3 Produksi .....	4
1.6.4 Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB I : PENDAHULUAN.....	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
BAB III : METODE PENELITIAN .....	5

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	5
BAB V : PENUTUP .....	5
DAFTAR PUSTAKA .....	5
LAMPIRAN.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Definisi Animasi .....	9
2.2.2 Sejarah Animasi .....	9
2.2.3 Teknik Pembuatan Animasi.....	10
2.2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	10
2.2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	11
2.2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	11
2.2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	12
2.2.3.5 Animasi Spline .....	12
2.2.3.6 Animasi Vektor (Vector Animation).....	12
2.2.3.7 Animasi Karakter (Character Animation) .....	13
2.2.3.8 Computational Animation .....	13
2.2.3.9 Morphing.....	13
2.2.4 Animasi 2D .....	14
2.2.5 Animasi 3D .....	14
2.2.6 Prinsip Animasi.....	15
2.2.6.1. Squash and Stretch.....	15
2.2.6.2. Anticipation .....	17
2.2.6.3. Staging.....	17
2.2.6.4. Straight a head and Pose to Pose .....	18

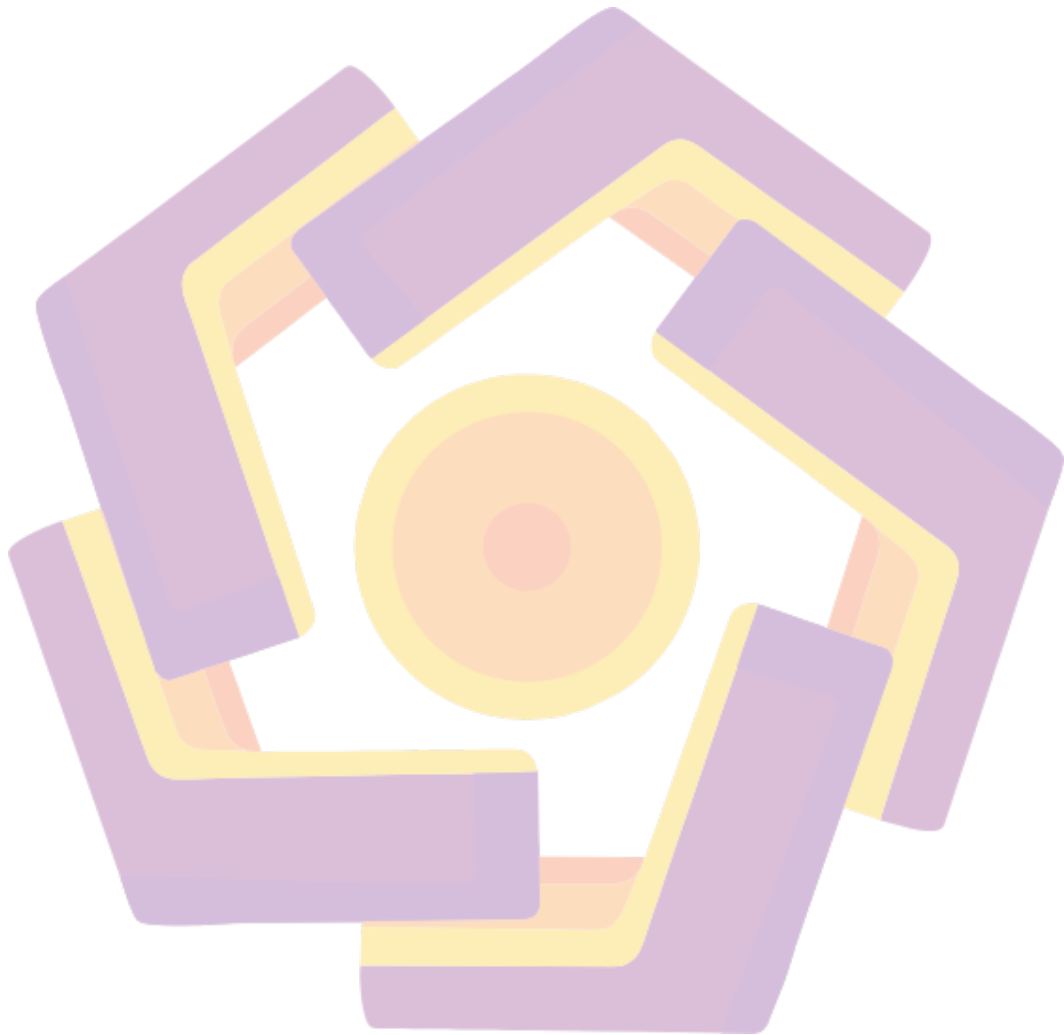
2.2.6.5.	Follow Through and Overlapping Action .....	19
2.2.6.6.	Slow In and Slow Out.....	20
2.2.6.7.	Arch .....	20
2.2.6.8.	Secondary Action .....	21
2.2.6.9.	Timing and Spacing.....	22
2.2.6.10.	Appeal .....	22
2.2.6.11.	Exaggeration.....	23
2.2.6.12.	Solid Drawing .....	24
2.3	Frame by Frame .....	24
2.3.1	Pengertian Frame by Frame .....	24
2.3.2	Frame .....	25
2.3.3	Keyframe.....	25
2.3.4	Blank Keyframe .....	25
2.4	Analisa .....	25
2.4.1	Analisa Kebutuhan Sistem.....	25
2.4.1.1	Jenis Kebutuhan Sistem.....	26
2.4.1.2	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	26
2.4.1.3	Analisa Kebutuhan Non-Fungsional .....	26
2.5	Tahapan Produksi .....	27
2.5.1	Pra Produksi .....	27
2.5.1.1	Ide Cerita .....	27
2.5.1.2	Tema Cerita .....	27
2.5.1.3	Logline.....	27
2.5.1.4	Naskah Cerita .....	28
2.5.1.5	Sinopsis.....	28
2.5.1.6	Character development .....	28

2.5.1.7	Storyboard .....	28
2.5.2	Produksi .....	28
2.5.2.1.	Drawing .....	29
2.5.2.2.	Coloring .....	29
2.5.2.3.	Animation .....	29
2.5.2.4.	Background dan foreground .....	29
2.5.2.5.	Dubbing .....	29
2.5.3	Pasca Produksi .....	29
2.5.3.1.	Editing .....	29
2.5.3.2.	Compositing.....	30
2.5.3.3.	Rendering.....	30
2.6	Evaluasi.....	30
2.6.1.	Skala Likert.....	30
2.6.2.	Rumus prentases skala likert.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1.	Gambaran Umum Penelitian.....	33
3.2.1.	Referensi .....	35
3.2.1.1.	Kiriha – Tsugumomo episode 4.....	35
3.2.1.2.	Usagi – Tsukumogami Kashimasu episode 1 .....	36
3.2.2.	Ide Cerita.....	37
3.2.3.	Konsep dan Teknik Pembuatan.....	37
3.3.	Analisa.....	37
3.3.1.	Uji Cerita .....	37
3.3.2.	Analisa Kebutuhan Informasi .....	40
3.3.3.	Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	40
3.3.3.1.	Analisa Kebutuhan Hardware .....	41

3.3.3.2.	Analisa Kebutuhan Software.....	41
3.3.3.3.	Analisa Kebutuhan Brainware .....	41
3.4.	Tahap Analisis Aspek Produksi .....	42
3.4.1.	Aspek Kreatif.....	42
3.4.2.	Aspek Teknis .....	43
3.5.	Pra Produksi .....	45
3.5.1.	Ide .....	45
3.5.2.	Tema .....	45
3.5.3.	Sinopsis .....	45
3.5.4.	Naskah .....	46
3.5.5.	Storyboard .....	47
3.5.6.	Pengembangan Karakter / Tokoh, dan <i>Background</i> .....	49
Protagonis	.....	49
Antagonis	.....	50
Latar tempat dan Background	.....	51
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	54
4.3.1	Beta Testing .....	94
4.3.1.1	Perhitungan skala likert .....	95
4.3.2	Implementasi.....	98
4.3.2.1	<i>Publish Media Online</i> .....	98
BAB V	PENUTUP .....	100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	100
DAFTAR	PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN	.....	103
Lampiran	Naskah .....	103
Lampiran	Storyboard.....	111

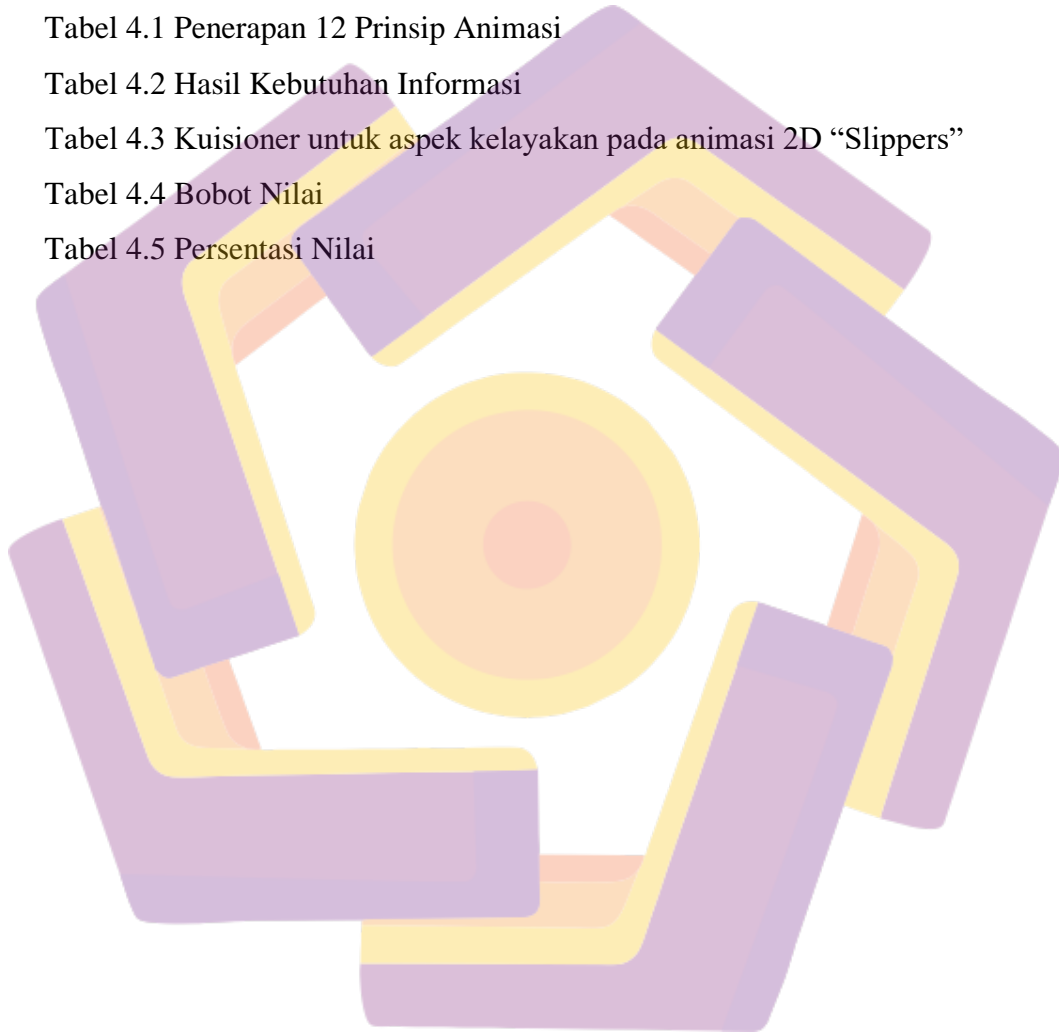


Lampiran Kuesioner .....121



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan metode	8
Tabel 2.2 Keterangan Nilai Skala Likert	31
Tabel 2.3 Kategori Skor Jawaban	32
Tabel 3.1 Potongan Storyboard Slippers	47
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	90
Tabel 4.2 Hasil Kebutuhan Informasi	92
Tabel 4.3 Kuisisioner untuk aspek kelayakan pada animasi 2D “Slippers”	94
Tabel 4.4 Bobot Nilai	95
Tabel 4.5 Persentasi Nilai	95



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.2. <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.3. <i>Staging</i>	18
Gambar 2.4. <i>Straight a head and pose to pose</i>	19
Gambar 2.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	20
Gambar 2.6. <i>Slow In and Slow Out</i>	20
Gambar 2.7. <i>Arch</i>	21
Gambar 2.8. <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2.9. <i>Timing and Spacing</i>	22
Gambar 2.10. <i>Appeal</i>	23
Gambar 2.11. <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.12. <i>Solid Drawing</i>	24
Gambar 3.1. Gambaran Umum Penelitian	33
Gambar 3.2. Tsugumomo series episode 4	36
Gambar 3.3. Tsukumogami Kashimasu series episode 1	37
Gambar 3.4. <i>Script Slippers Celx</i>	46
Gambar 3.5. Ilustrasi Protagonis	50
Gambar 3.6. Ilustrasi Antagonis	50
Gambar 3.7. Ilustrasi Rumah <i>BlueHair</i>	51
Gambar 3.8. Ilustrasi <i>Trash Bank – outer</i>	51
Gambar 3.9. Ilustrasi <i>ECOMART– outer</i>	51
Gambar 3.10. Ilustrasi Rumah <i>BlueHair - inter</i>	52
Gambar 3.11. Ilustrasi <i>Trash Bank – Inter</i>	53
Gambar 3.12. Ilustrasi <i>ECOMART– Inter</i>	53
Gambar 4.1. Tampilan Dokumen <i>Krita</i>	55
Gambar 4.2. Proses persiapan <i>keyframe</i>	55
Gambar 4.3. Pengaturan <i>Brush</i> yang digunakan	56
Gambar 4.4. Pembuatan Sketsa kasar	56
Gambar 4.5. Tampilan Sketsa kasar menggunakan <i>onion skin</i>	57

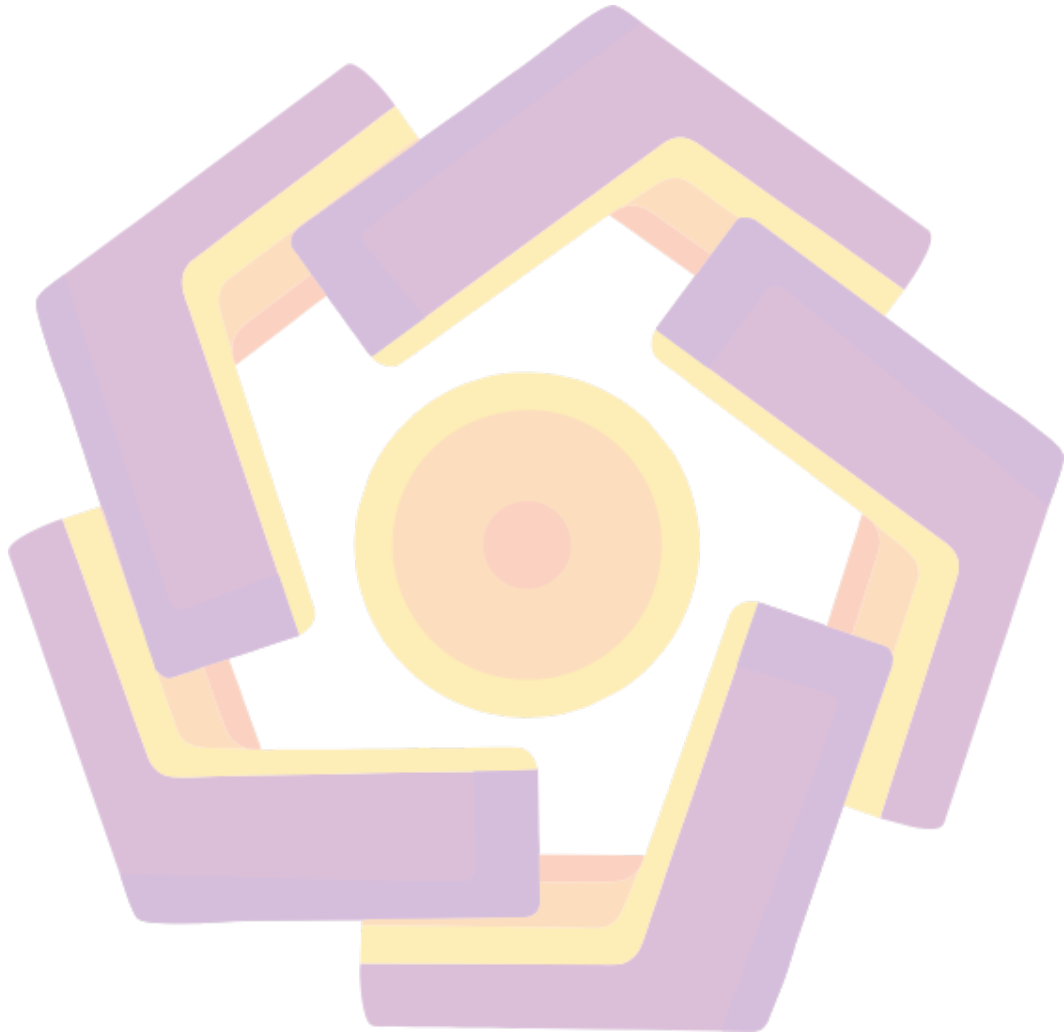
Gambar 4.6. Proses pengulangan sketsa kasar ke halus	57
Gambar 4.7. Tampilan <i>Opacity</i> yang di turunkan	58
Gambar 4.8. Tombol <i>Play</i> untuk menjalankan video	58
Gambar 4.9. Tampilan layar tranparan dan layar baru	58
Gambar 4.10. Pembuatan inbetween pada <i>layer</i> pertama	59
Gambar 4.11. Pembuatan inbetween pada <i>layer</i> kedua	60
Gambar 4.12. Tampilan saat fitur <i>onion skin</i> diaktifkan	60
Gambar 4.13. Tampilan Proses <i>Inbetween</i>	61
Gambar 4.14. Tampilan memberi jarak pada <i>frame</i> dan Hasil akhir <i>key</i> dan <i>inbetween</i> sebelum proses <i>coloring</i>	61
Gambar 4.15. Tampilan <i>Contiguos Selection</i> dan <i>Drag and Drop Palette Tool</i>	62
Gambar 4.16. Tampilan <i>Tool Options of Contiguos Selection Tool</i> dan <i>Drag and Drop Palette Tool</i>	63
Gambar 4.17. Tampilan <i>Layer Style setting</i>	63
Gambar 4.18. Tampilan Hasil dari <i>Layer Style setting</i>	64
Gambar 4.19. Tampilan <i>Render Sequence</i>	64
Gambar 4.20. Tampilan Folder Hasil <i>Render</i>	65
Gambar 4.21. Tampilan <i>Background</i> Rumah <i>Bluehair</i>	65
Gambar 4.22. Tampilan <i>Brush</i> yang dipakai dalam pembuatan <i>background</i>	66
Gambar 4.23. Tampilan <i>Export File</i>	66
Gambar 4.24. Tampilan Folder <i>export</i>	66
Gambar 4.25. Tampilan Dokumen <i>Krita</i>	67
Gambar 4.26. Tampilan <i>Outline Gambar Motion Graph</i>	68
Gambar 4.27. Tampilan <i>Asset Motion graphic</i> setelah <i>coloring</i> dan <i>shadowing</i>	68
Gambar 4.28. Awan aset PNG file <i>transparent</i>	69
Gambar 4.29. <i>Export file Asset Motion Graph by one asset</i>	69
Gambar 4.30. Tampilan <i>Export File Asset Motion Graph</i>	70
Gambar 4.31. Tampilan <i>Composition After Effect</i>	71
Gambar 4.32. Tampilan Urutan <i>Layer</i> dalam <i>Composition</i>	71
Gambar 4.33. Tampilan <i>Asset Motion graphic</i>	72
Gambar 4.34. Tampilan pengaturan <i>Parent &amp; Link</i>	72

Gambar 4.35. Tampilan <i>Setting Transform:Position, Scale, dan, Rotation</i>	73
Gambar 4.36. <i>Hue/Saturation effect</i> ubah menjadi lebih gelap	73
Gambar 4.37. Pengaturan <i>Hue/Saturation effect</i>	74
Gambar 4.38. Tampilan <i>Change to color dan gradient ramp Effect</i> , belum diterapkan sama sekali	74
Gambar 4.39. Tampilan <i>Change to color dan gradient ramp Effect</i> , sebelum <i>value</i> berubah	75
Gambar 4.40. Tampilan <i>Change to color dan gradient ramp Effect</i> , setelah <i>value</i> berubah	75
Gambar 4.41. Tampilan Layer yang diterapkan <i>Glow Effect</i>	76
Gambar 4.42. Tampilan penerapan <i>Glow effect, Glow Radius</i>	76
Gambar 4.43. Tampilan <i>Solid Layer</i>	77
Gambar 4.44. Tampilan <i>CC particle world Setting</i> dan hasil	78
Gambar 4.45. Tampilan <i>Glow Setting</i> dan hasil	78
Gambar 4.46. Tampilan <i>CC Radial Fast Blur Setting</i> dan hasil	79
Gambar 4.47. Tampilan pengaturan <i>Effect</i> dan hasil <i>Effect Fractal Noise</i>	80
Gambar 4.48. Tampilan pengaturan <i>Effect</i> dan hasil <i>Effect CC Particle World</i>	80
Gambar 4.49. Tampilan pengaturan <i>Effect</i> dan hasil <i>Effect OLM Directional Blur</i>	81
Gambar 4.50. Tampilan pengaturan dan hasil dari diubahnya <i>Source Text</i>	82
Gambar 4.51. <i>Pop-up Window Composition Setting</i>	83
Gambar 4.52. <i>Project window After Effect</i>	84
Gambar 4.53. <i>Composition Windows</i>	85
Gambar 4.54. <i>Composition</i> yang siap dirender	85
Gambar 4.55. Tampilan <i>setting add to media encoder</i>	86
Gambar 4.56. Tampilan <i>setting adobe media encoder</i>	86
Gambar 4.57. Tampilan <i>drag and drop to import video in capcut</i>	88
Gambar 4.58. Tampilan opsi <i>sound effect dan backsound</i>	88
Gambar 4.59. Tampilan fitur <i>record audio</i>	89
Gambar 4.60. Tampilan <i>export/rendering</i> pada <i>capcut</i>	89
Gambar 4.61. <i>Resolusi &amp; Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube</i>	99



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Animasi “ <i>Slippers</i> ”	103
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> Animasi “ <i>Slippers</i> ”	111
Lampiran 3. Kuesioner Animasi “ <i>Slippers</i> ”	121



## DAFTAR ISTILAH

<i>2D</i>	Dua dimensi
<i>3D</i>	Tiga dimensi
<i>Animator</i>	Pembuat animasi
<i>Anima</i>	jiwa, hidup, semangat
<i>Anime</i>	animasi asal Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.
<i>Artist</i>	Para pekerja seni
<i>Backsound</i>	Musik latar belakang yang kerap digunakan dalam film untuk membangkitkan suasana cerita
<i>Background</i>	Latar belakang yang berupa tempat kejadian / lokasi karakter dalam cerita
<i>Brightness</i>	Tingkat kecerahan
<i>Brush</i>	Kuas digital dalam suatu software
<i>Bucket Tool</i>	Cat warna digital untuk menyeleksi area.
<i>Clean up</i>	Proses penyempurnaan gambar dari sketsa gambar
<i>Coloring</i>	Proses mewarnai dengan warna tertentu
<i>Contiguous- -Selection Tool</i>	Alat Seleksi dengan memilih titik warna
<i>Comedy</i>	suatu karya yang lucu yang pada umumnya bertujuan untuk menghibur, menimbulkan tawa, terutama di televisi, film, dan lawakan.
<i>Compositing</i>	Menggabungkan unsur visual
<i>Computational</i>	metode penyelesaian persoalan dengan menerapkan teknik ilmu komputer
<i>Drag and Drop</i>	gerakan ketika pengguna memilih benda dan menyeretnya ke tempat yang berbeda atau ke objek lain.
<i>Editing</i>	Proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film/program/tayangan.

<i>Export</i>	Proses mengeluarkan dan menyimpan data supaya dapat di Import di aplikasi lain
<i>Editing</i>	Proses penyuntingan video atau suara
<i>Export</i>	Menyimpan file dalam format lain
<i>File</i>	Data atau dokumen yang tersimpan dalam komputer
<i>Folder</i>	Ruang dalam komputer untuk menyimpan file
Fotografi	proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya.
<i>Frame</i>	Suatu gambar dari banyak gambar
<i>Frame rate</i>	Jumlah gambar yang ditampilkan per detik
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Inbetween</i>	Gambar diantara 2 gambar pose utama.
Kartun	Animasi dalam gaya tidak realistis atau semi-realistis.
<i>Keyframe</i>	Pose dasar atau utama dalam animasi
Kuesioner	teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab
<i>Layer</i>	lapisan.
<i>Layout</i>	Rancangan gambaran secara detail
<i>Likert scale</i>	skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat
Literatur	bahan bacaan yang digunakan dalam berbagai macam aktivitas intelektual hingga rekreasi.
<i>Live shoot</i>	Pengambilan gambar secara langsung
<i>Motion Graphic</i>	Gambar grafis yang bergerak
<i>Morphing</i>	mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus begitu bentuk pertama mengubah dirinya menjadi bentuk lain

Observasi	memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya
<i>Outline Gambar</i>	Garis tebal pada gambar agar karakteristiknya terlihat jelas
<i>Path Animation</i>	animasi yang bergerak pada garis kurva dalam lintasan.
Referensi	Informasi yang dijadikan rujukan atau petunjuk dengan tujuan untuk mempertegas suatu pernyataan.
<i>Rendering</i>	Proses hasil akhir menjadi video yang utuh
<i>Scene</i>	Satu atau gabungan beberapa shot
<i>Sequence</i>	Gabungan scene yang berurutan
<i>SLIPPERS</i>	Sepasang sandal
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Sound Effect</i>	Efek music/suara/bunyi-bunyian pada adegan tertentu.
<i>Spline</i>	Representasi matematis dari kurva
<i>Storyboard</i>	menggambar sketsa sebagai alat perencanaan.
<i>Style</i>	Gaya atau bentuk
Supranatural	Kejadian yang melampaui daya nalar manusia umumnya
Tipografi	teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.
<i>Tsukumogami</i>	Hantu jepang yang berwujud benda.
<i>Vektor</i>	besaran yang mempunyai arah
<i>Value</i>	nilai pada sesuatu

## INTISARI

Animasi 2 Dimensi digunakan untuk mengilustrasikan sebuah cerita dalam sebuah gambar yang bergerak yang mana tidak bisa dilakukan dengan menggunakan teknik *Live Shoot*. Salah satu teknik pembuatannya adalah dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* sendiri adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan susunan gambar per frame untuk menciptakan sebuah gerakan. Teknik ini mampu menciptakan gerakan yang lebih ekspresif dari gerakan pada umumnya, dan juga dilengkapi dengan Teknik *Motion Graphic*, *Motion Graphic* / grafik gerak adalah potongan animasi atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau perputaran, dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia, Teknik ini digunakan untuk melengkapi Teknik *Frame by Frame* agar mempersingkat waktu pengerjaan karena banyaknya scene yang gerakannya hamper sama.

Animasi 2 Dimensi mengilustrasikan cerita yang telah dibuat. Animasi “*Slippers*” merupakan animasi fiksi yang menceritakan tentang sepasang sandal yang tiba-tiba hidup yang tidak mau dibuang pemiliknya. Dengan menggunakan animasi 2 dimensi, cerita mampu diilustrasikan ke dalam sebuah video agar dapat tersampaikan dengan baik.

Proses dalam pembuatan video animasi “*Slippers*” melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah pengumpulan data, analisa kebutuhan aset, proses produksi, dan melakukan evaluasi, yang di akhiri dengan kesimpulan dan saran.

**Kata kunci:** Animasi 2D, *Slippers*, *Frame by Frame*, *Motion Graphic*.



## **ABSTRACT**

*2D animation is used to illustrate a story in a moving image which cannot be done using Live Shoot techniques. One of the manufacturing techniques is to use the Frame by Frame technique. The Frame by Frame technique itself is an animation creation technique that uses an arrangement of images to create movement. This technique is able to create movements that are more expressive than movements in general, and is also equipped with Motion Graphic Techniques. Motion Graphics themselves / motion graphics are pieces of animation or digital recording that create the illusion of movement or rotation, and are usually combined with audio for use in multimedia projects , This technique is used to complement the Frame by Frame Technique in order to shorten processing time because there are many scenes where the movement inhibits the same.*

*2D animation illustrates the story that has been created. The animation "Slippers" is a fictional animation that tells the story of showing sandals that suddenly come to life that their owner doesn't want to throw away. By using 2-dimensional animation, the story can be illustrated in a video so that it can be conveyed well.*

*The process of making the animated video "Slippers" goes through several stages, including data collection, analyzing asset needs, the production process, and conducting an evaluation, which ends with conclusions and suggestions.*

**Keyword:** *2D animation, Slippers, Frame by Frame, Motion Graphic.*