

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA FILM
ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi S1 Informatika



disusun oleh

FIKRY ARDIANSYAH M

19.11.2682

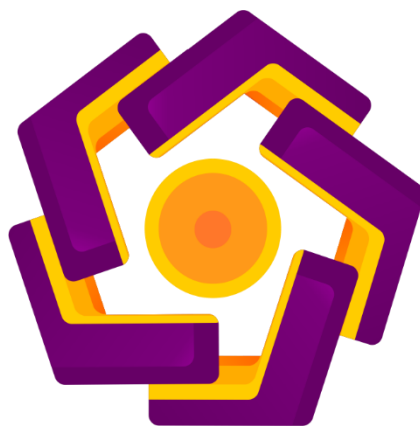
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA FILM
ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi S1 Informatika



disusun oleh

FIKRY ARDIANSYAH M

19.11.2682

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA FILM ANIMASI
2D “SLICE OF LIFE”**

yang disusun dan diajukan oleh

FIKRY ARDIANSYAH M

19.11.2682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA FILM ANIMASI
2D “SLICE OF LIFE”

yang disusun dan diajukan oleh

FIKRY ARDIANSYAH M

19.11.2682

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

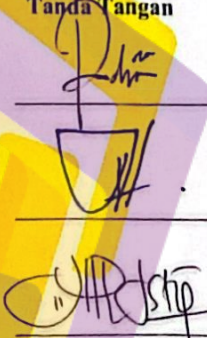
Nama Penguji

Tanda Tangan

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK : 190302208

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK : 190302187

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : FIKRY ARDIANSYAH M
NIM : 19.11.2682

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA FILM ANIMASI 2D "SLICE OF LIFE"

Dosen Pembimbing : Ika Astuti, 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 2024

Yang Menyatakan,



FIKRY ARDIANSYAH M

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas anugrah dari Allah Subhanahu wa ta'ala, karena telah memberikan limpahan rahmat-nya dalam bentuk kesehatan, kelancaran serta memberikan anugrah ilmu sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kesehatan, kelancaran serta kemudahan dalam penyusunan dan pembuatan sekripsi ini.
2. Kepada Kedua orang tua tercinta, Bapak Yahya, Ibu Irianti dan kaka Mega yang telah memberikan dukungan dan support kepada saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Ibu Ika Astuti, M. Kom yang sudah membimbing saya dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir skripsi.
4. Kepada Reza Panji Pradhana, Aulia Al Haydar, I Putu Iwan Aryana, Adek Kami Aldo, Razena CS, serta semua teman-teman Kontrakan yang selalu memberikan dukungan kepada saya selama pengerjaan tugas akhir skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Frame By Frame Pada Film Animasi 2d “Slice Of Life””.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak bisa dihindari bahwa butuh usaha yang keras agar bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini ini, namun naskah ini tidak akan selesai tanpa adanya orang-orang yang saya cintai dan sayangi di sekeliling yang selalu memberikan support penuh. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Ika Astuti, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, saran dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
3. Segenap Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak saran dan ilmu.
4. Kedua orang tua dan saudara yang telah memberikan doa serta support selama proses penyusunan skripsi.
5. Para sahabat kontrakan dan Razena CS yang sudah memberikan dukungan dan menemani selama pengerjaan skripsi.
6. Semua pihak yang selalu ada memberikan inspirasi, semangat dan dorongan selama proses penyusunan skripsi.

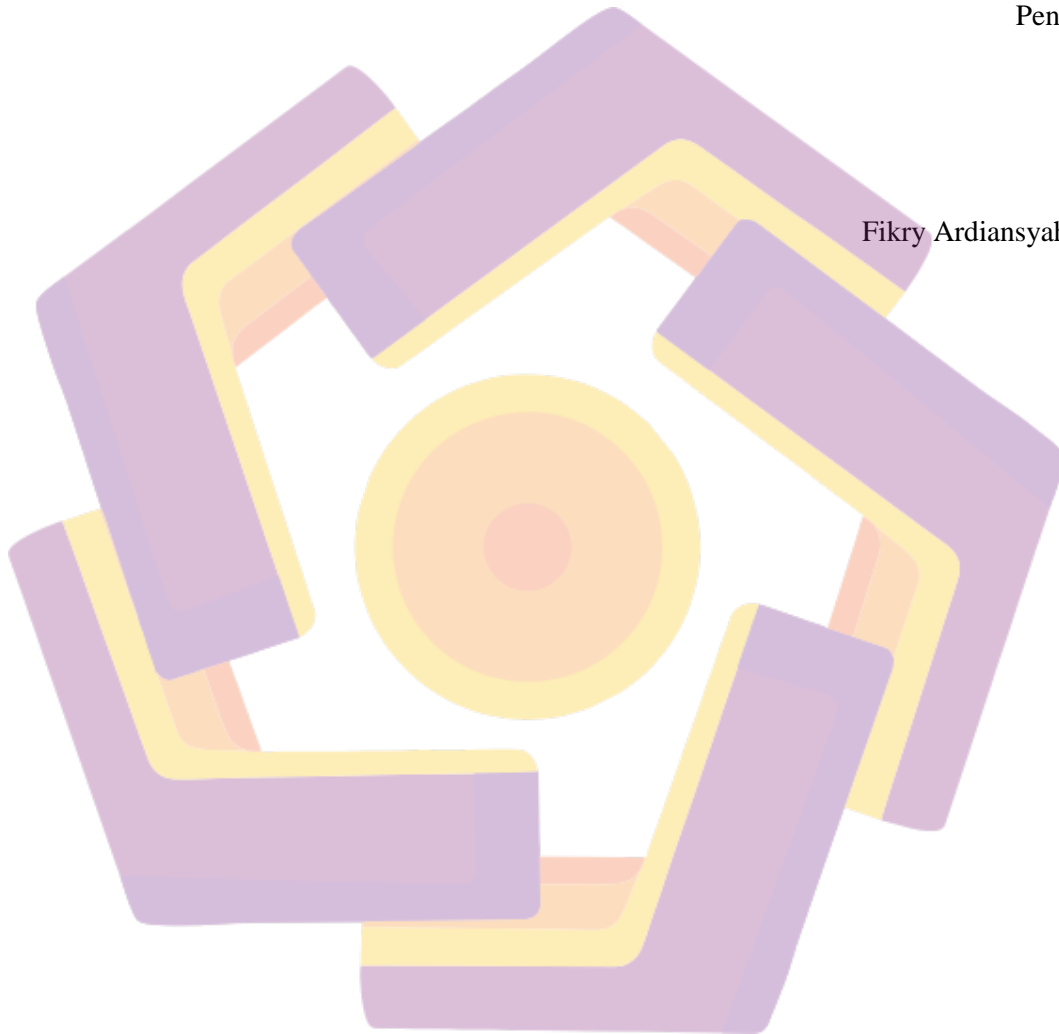
Walaupun penyusunan tugas akhir ini sudah dilakukan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu diharapkan ada kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak dan kalangan yang sudah membantu selama penyusunan skripsi ini, semoga skripsi ini bisa menambah wawasan dan bermanfaat bagi para pembacanya.

Yogyakarta. 08 Mei 2024

Penulis

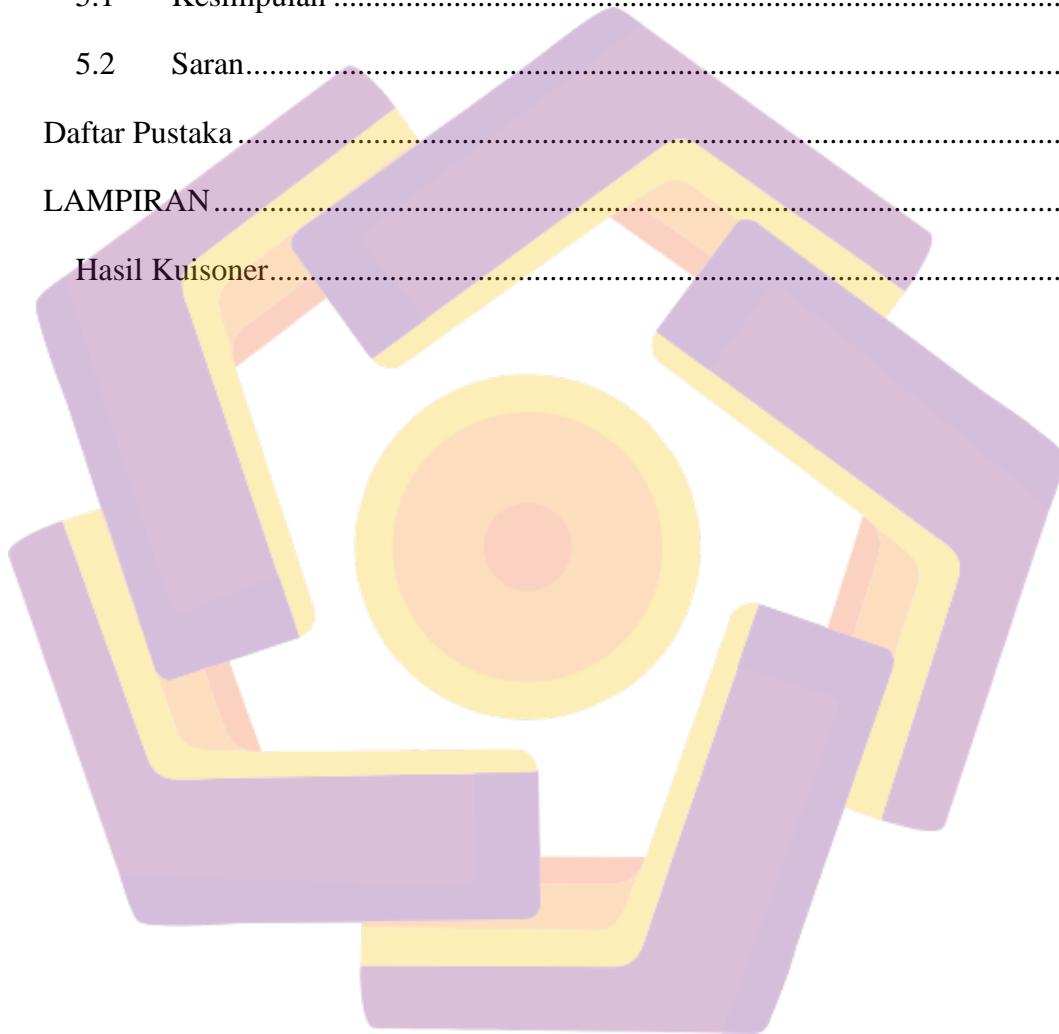
Fikry Ardiansyah M



Daftar Isi

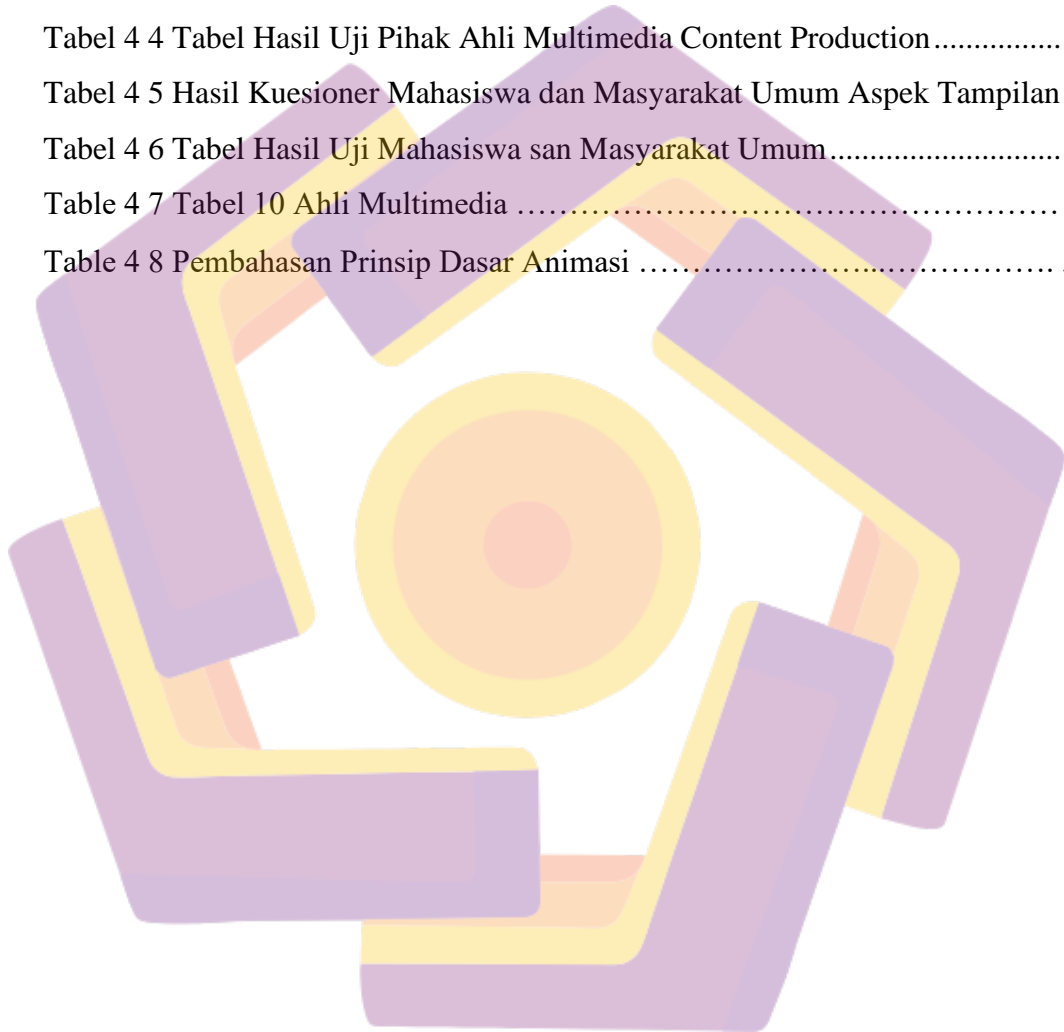
| | |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN SKIPSI | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| INTISARI..... | xiv |
| INTISARI..... | xiv |
| 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 | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Studi Literatur | 6 |
| 2.2 Dasar Teori..... | 10 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 31 |
| 3.1 Objek Penelitian | 31 |
| 3.2 Alur Penelitian | 31 |
| 3.2.5 Pasca Produksi | 42 |
| 3.3 Alat dan Bahan..... | 42 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 44 |

| | | |
|----------------------|-------------------------------------|----|
| 4.1 | Tahap Produksi | 44 |
| 4.2 | Pasca Produksi | 46 |
| 4.3 | Hasil Pengujian dan Pembahasan..... | 50 |
| BAB V PENUTUP..... | | 62 |
| 5.1 | Kesimpulan | 62 |
| 5.2 | Saran..... | 62 |
| Daftar Pustaka | | 63 |
| LAMPIRAN..... | | 65 |
| Hasil Kuisioner..... | | 65 |



Daftar Tabel

| | |
|---|----|
| Tabel 4 1 Review Penilaian Film Animasi 2D..... | 52 |
| Tabel 4 2 Interview Uji Pihak Ahli Multimedia Content Production | 53 |
| Tabel 4 3 Hasil Kuesioner Ahli Multimedia Content Production Aspek tampilan | 53 |
| Tabel 4 4 Tabel Hasil Uji Pihak Ahli Multimedia Content Production..... | 54 |
| Tabel 4 5 Hasil Kuesioner Mahasiswa dan Masyarakat Umum Aspek Tampilan | 54 |
| Tabel 4 6 Tabel Hasil Uji Mahasiswa dan Masyarakat Umum..... | 55 |
| Table 4 7 Tabel 10 Ahli Multimedia | 55 |
| Table 4 8 Pembahasan Prinsip Dasar Animasi | 59 |



Daftar Gambar

| | |
|--|----|
| Gambar 4 1 Perancangan Karakter | 44 |
| Gambar 4 2 Proses Drawing: | 45 |
| Gambar 4 3 Proses Coloring | 46 |
| Gambar 4 4 Proses Pembuatan Background dan Foreground..... | 46 |
| Gambar 4 5 Proses Editing..... | 47 |
| Gambar 4 6 Proses Pemberian Efek..... | 48 |
| Gambar 4 7 Proses Penggabungan Audio dan Video | 48 |
| Gambar 4 8 Flowchart Proses Finishing | 50 |
| Gambar 4 9 Diagram Penelitian Kuesioner | 57 |
| Gambar 4 10 Mengunggah Film di Youtube | 58 |
| Gambar 4 11 Tampilan Film di Youtube | 59 |

INTISARI

“Slice Of Life” merupakan film pendek yang memiliki animasi 2D. film ini menceritakan seorang pemuda laki-laki yang memiliki kehidupan yang membosankan, aktivitas yang di lakukan setelah lulus kuliah selalu berulang, hingga dia memutuskan untuk merubah dirinya menjadi lebih baik. Proses pembuatan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* dikarenakan adanya kendala apabila dikerjakan menggunakan teknik *liveshoot*, adegan yang menjadi kendala apabila menggunakan *liveshoot* adalah aktivitas yang selalu berulang dan suasana kota padat penduduk hingga tempat tinggal yang seperti rumah susun. Bila menerapkan 12 prinsip animasi dengan baik dan benar akan sangat membantu menghasilkan gerakan animasi yang nyata dan halus. Hasil akhir yang didapat dari penelitian ini adalah penerapan 12 prinsip animasi saat pembuatan animasi. Apabila 12 prinsip animasi tidak di terapkan dengan baik dan maksimal maka animasi yang dihasilkan terlihat kurang menarik dan kurnag maksimal.

Kata kunci: Animasi 2D, Slice of life, frame by frame, film pendek, 12 prinsip dasar animasi

ABSTRACT

“Slice Of Life” is a short film that has 2D animation. This film tells the story of a young man who has a boring life, the activities he does after graduating from college are always repetitive, until he decides to change himself for the better. The process of making this animation uses frame by frame technique because there are obstacles when done using the livenesshooting technique, scenes that become obstacles when using livenesshooting are activities that are always repetitive and the atmosphere of a densely populated city to a residence that looks like a flat. When applying the 12 principles of animation properly and correctly, it will be very helpful to produce real and smooth animation movements. The final result obtained from this research is the application of 12 animation principles when making animations. If the 12 principles of animation are not applied properly and maximally, the resulting animation looks less interesting and less optimal.

Keywords: 2D animation, Slice of life, frame by frame, short film, 12 basic animation principles.