

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “FORGET ME” DENGAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**TUGAS AKHIR**



diajukan oleh:

**Nama : Helga Hibatulloh**

**NIM : 20.01.4528**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “FORGET ME” DENGAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya  
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

**Nama : Helga Hibatulloh**

**NIM : 20.01.4528**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “FORGET ME” DENGAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Helga Hibatulloh**

**20.01.4528**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 1 Juli 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “FORGET ME” DENGAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

**Helga Hibatulloh**

**20.01.4528**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom**  
**NIK. 190302409**

**Ainul Yaqin, M.Kom**  
**NIK. 190302255**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer  
Tanggal 1 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Helga Hibatulloh  
NIM : 20.01.4528

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “FORGET ME” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing : Mei Parwanto Kurniawan, 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, 1 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Helga Hibatulloh



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi “Forget Me” Dengan Teknik Frame by Frame” dengan baik.

Tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa keterlibatan pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam pembuatan tugas akhir ini. Maka dari itu, dengan penuh rasa bersyukur penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis yang telah mendukung, mendidik, dan membiayai penulis sehingga mampu menjalankan pendidikan hingga ke jenjang perkuliahan.
2. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir sehingga dapat berjalan dengan baik.
3. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dalam proses penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam tugas akhir ini memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan membantu dalam menyempurnakan tugas akhir.

Yogyakarta, 1 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xi
INTISARI .....	xii
Abstract.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 <i>Literature Review</i> .....	4
2.2 Landasan Teori.....	4
2.2.1 Animasi .....	4
2.2.2 Animasi 2D.....	5
2.2.3 Teknik Frame by Frame .....	5
2.2.4 Storyboard .....	5
2.2.5 Proses Pembuatan Animasi .....	6
2.2.6 12 Prinsip Animasi .....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	9
3.1 Metode Penelitian.....	9

3.2	Langkah Penelitian.....	9
3.3	Analisis Kebutuhan .....	10
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	10
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	11
3.4	Referensi .....	12
3.5	Pra-Produksi.....	13
3.5.1	Konsep dan Desain .....	14
3.5.2	Naskah.....	15
3.5.3	Storyboard.....	15
3.5.4	Audio.....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>18</b>
4.1	Produksi.....	18
4.1.1	Proses Animasi .....	18
4.1.2	Background dan Foreground.....	20
4.1.3	Ekspor Animasi .....	22
4.2	Paska-Produksi.....	23
4.2.1	<i>Compositing</i> dan <i>Editing</i> .....	23
4.2.2	<i>Rendering</i> .....	24
4.3	Distribusi.....	24
4.4	Evaluasi.....	25
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>30</b>
5.1	Kesimpulan .....	30
5.2	Saran.....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>31</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>32</b>

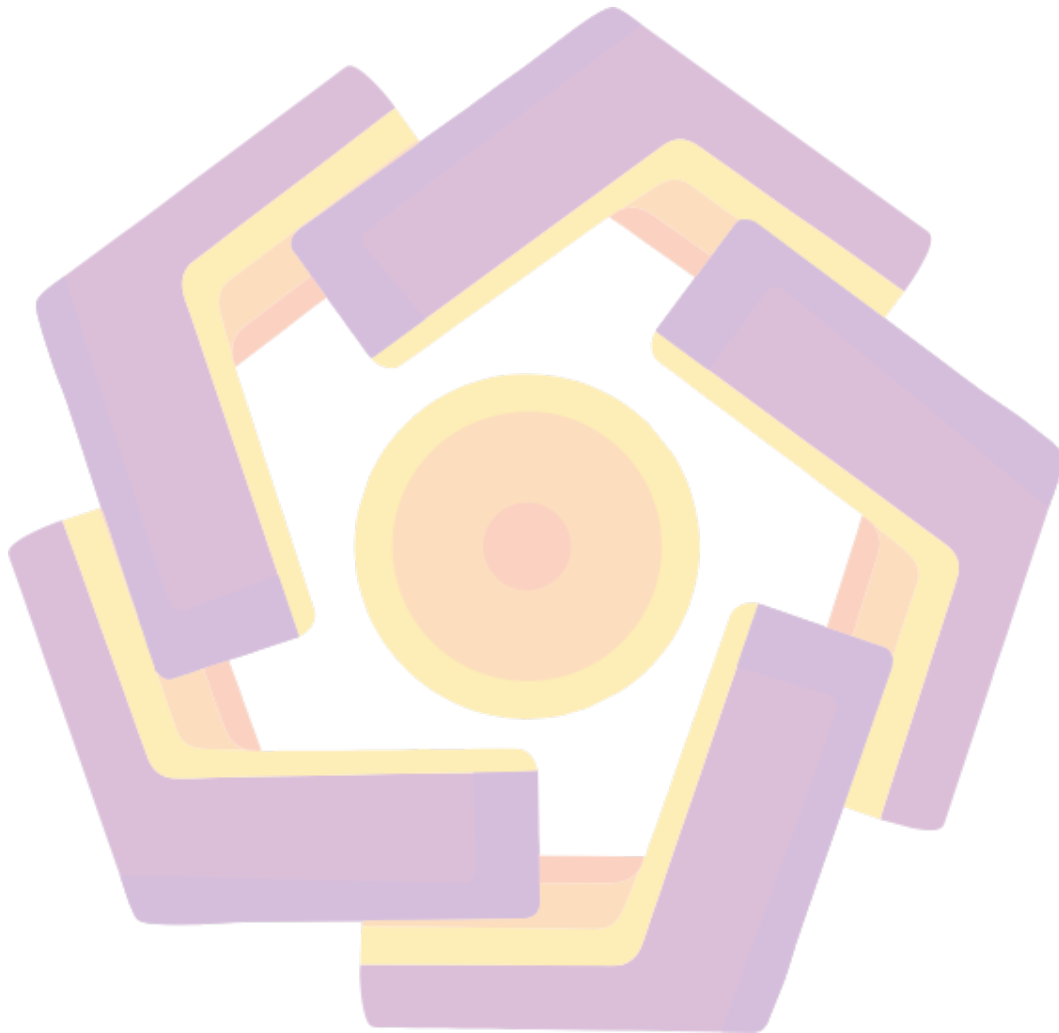


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	8
Gambar 3.2 Flowchart Langkah Penelitian	9
Gambar 3.3 Cuplikan Inabakumori – lagtrain	11
Gambar 3.4 Cuplikan Yorushika – Itte.	12
Gambar 3.5 Desain Karakter Gadis Penyihir	13
Gambar 3.6 Cuplikan Storyboard Animasi Forget Me	15
Gambar 4.1 Cuplikan Salah Satu Sketsa Storyboard Pada Layer	17
Gambar 4.2 Cuplikan Proses Lining Pada Layer	18
Gambar 4.3 Cuplikan Proses Coloring	18
Gambar 4.4 Cuplikan Transisi	19
Gambar 4.5 Cuplikan Salah Satu Sketsa Storyboard	19
Gambar 4.6 Cuplikan Salah Satu Background	20
Gambar 4.7 Cuplikan Salah Satu Foreground	20
Gambar 4.8 Cuplikan Background, Foreground, dan Karakter	21
Gambar 4.9 Screenshot Ekspor Animasi	21
Gambar 4.10 Proses Compositing dan Editing	22
Gambar 4.11 Screenshot Rendering	22
Gambar 4.12 Screenshot Youtube Studio	23

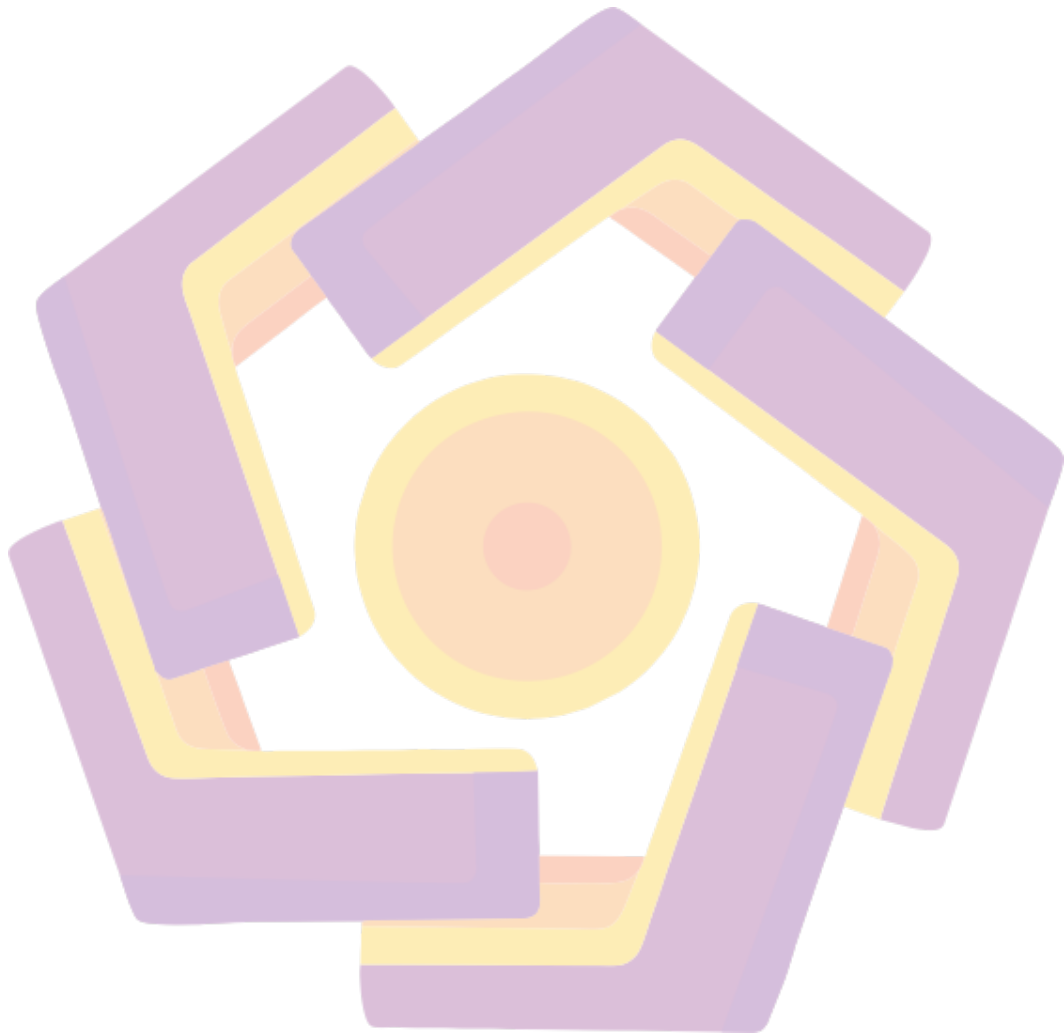
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Animasi “Forget Me”	30
Lampiran 2. Desain Karakter Animasi “Forget Me”	32
Lampiran 3. Storyboard Animasi “Forget Me”	33

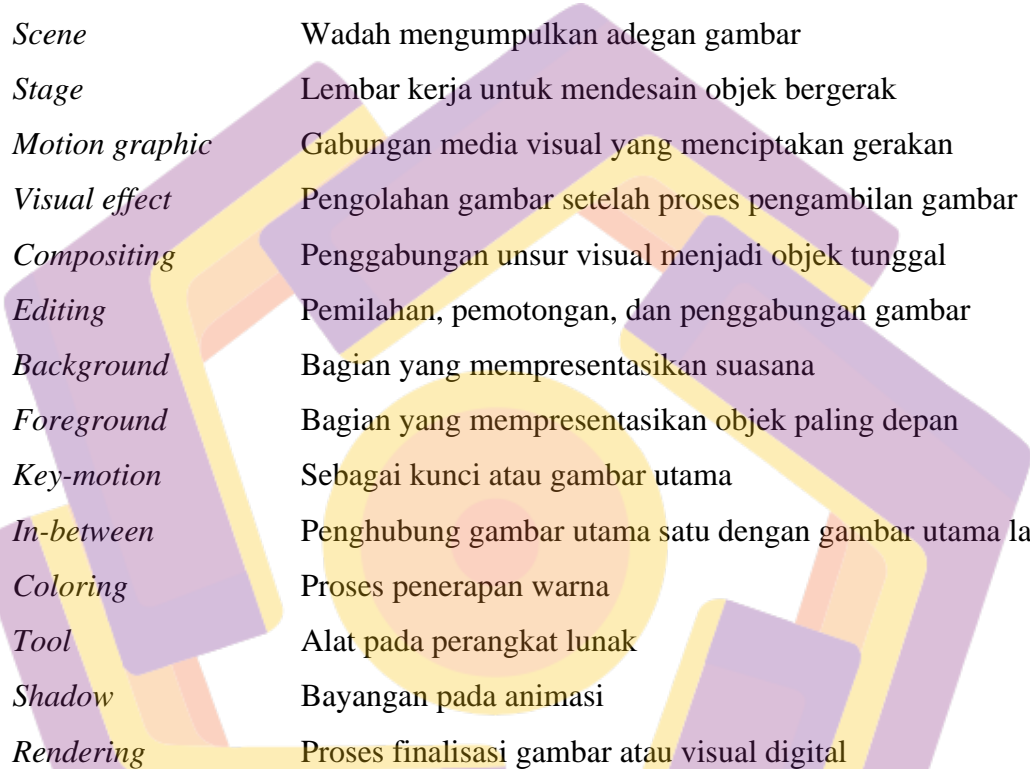


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	Dua Dimensi
3D	Tiga Dimensi
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>



## DAFTAR ISTILAH



<i>Frame</i>	Tempat sebuah gambar yang akan dijadikan animasi
<i>Software</i>	Perangkat lunak komputer
<i>Hardware</i>	Perangkat keras komputer
<i>Storyboard</i>	Papan cerita yang menggambarkan alur cerita
<i>Special effect</i>	Ilusi yang digunakan dalam animasi
<i>Scene</i>	Wadah mengumpulkan adegan gambar
<i>Stage</i>	Lembar kerja untuk mendesain objek bergerak
<i>Motion graphic</i>	Gabungan media visual yang menciptakan gerakan
<i>Visual effect</i>	Pengolahan gambar setelah proses pengambilan gambar
<i>Compositing</i>	Penggabungan unsur visual menjadi objek tunggal
<i>Editing</i>	Pemilahan, pemotongan, dan penggabungan gambar
<i>Background</i>	Bagian yang mempresentasikan suasana
<i>Foreground</i>	Bagian yang mempresentasikan objek paling depan
<i>Key-motion</i>	Sebagai kunci atau gambar utama
<i>In-between</i>	Penghubung gambar utama satu dengan gambar utama lain
<i>Coloring</i>	Proses penerapan warna
<i>Tool</i>	Alat pada perangkat lunak
<i>Shadow</i>	Bayangan pada animasi
<i>Rendering</i>	Proses finalisasi gambar atau visual digital

## INTISARI

Film animasi 2D merupakan salah satu jenis dari animasi yang sering ditemui hingga masa digital saat ini. Film animasi 2D sering ditujukan untuk penyampaian pesan maupun sebagai hiburan dalam bentuk media audio visual. Pembuatan film animasi 2D saat ini semakin berkembang berkat adanya teknologi digital. Komputer dan *software* animasi yang ada mendukung animator dalam memproduksi film animasi 2D dengan teknik digital sehingga menjadi lebih mudah.

Pada pembuatan film pendek animasi 2D yang berjudul “FORGET ME” ini penulis menggunakan teknik animasi 2D digital dengan teknik metode *frame by frame*, yaitu salah satu metode yang digunakan animator untuk membuat kumpulan gambar yang berurutan sehingga dapat menciptakan suatu ilusi gerakan dalam animasi. Salah satu *software* yang penulis gunakan untuk mendukung pembuatan film animasi 2D adalah *software* Clip Studio Paint. Pada proses pembuatan film animasi 2D ini penulis menggunakan beberapa proses yang meliputi pembuatan konsep, penulisan naskah, perancangan desain karakter, pembuatan *storyboard* hingga proses *rendering*.

**Kata kunci:** Animasi 2D, Digital, Frame by frame, Clip Studio Paint

## Abstract

2D animation film is one type of animation that is often encountered until today's digital era. 2D animation films are often intended to convey messages and as entertainment in the form of audio-visual media. Making 2D animated films is currently growing thanks to digital technology. Computers and existing animation software support animators in producing 2D animated films using digital techniques, making it easier.

In making this 2D animated short film entitled "FORGET ME", the as used digital 2D animation techniques with the frame by frame method, which is one of the methods used by animators to create a series of sequential images so as to create an illusion of movement in animation. One of the software that the writer uses to support the creation of 2D animated films is the Clip Studio Paint software. In the process of making this 2D animated film the writer uses several processes which include drafting, script writing, designing character designs, storyboarding to the rendering process.

**Keyword:** 2D Animation, Digital, Frame by frame, Clip Studio Paint