

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH BERSAMAKU”  
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* & TOON BOOM  
HARMONY**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Muhammad Rajis Aumali**

**17.60.0006**

Kepada

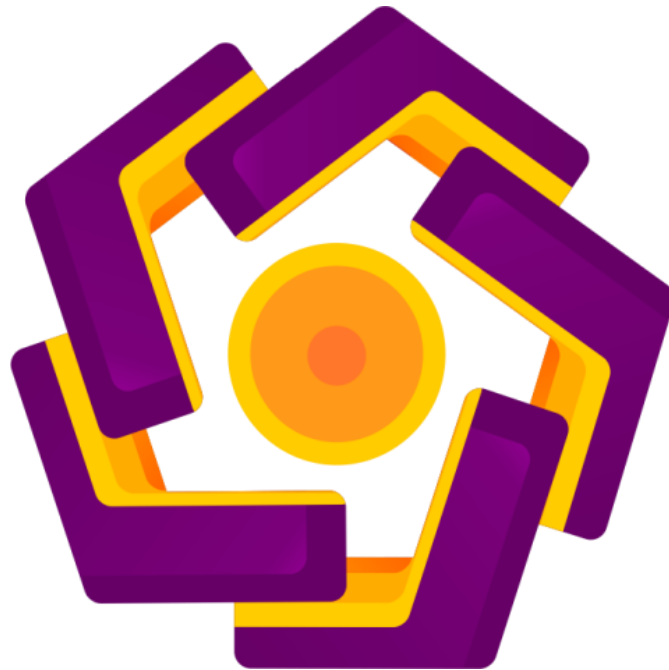
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH BERSAMAKU”  
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* & TOON BOOM  
HARMONY**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Muhammad Rajis Aumali**

**17.60.0006**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**Pembuatan Film Animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” Menggunakan  
Teknik *Frame by Frame* & *Toon Boom Harmony***

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Rajis Aumali**  
**17.60.0006**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

  
**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Animasi 2D "Tumbuh Bersamaku" Menggunakan Teknik *Frame by Frame* & *Toon Boom Harmony*

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Rajis Aumali**

17.60.0006

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal Senin, 24 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng  
NIK. 190302375



Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom  
NIK. 190302277



Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juni 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 : Muhammad Rajis Aumali**  
**NIM : 17.60.0006**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Film Animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*  
& Toon Boom Harmony

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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,

Yang Menyatakan,

  
Muhammad/Rajis Aumali

Muhammad/Rajis Aumali

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang sebesar besarnya saya ucapkan kepada Allah SWT, pencinta seluruh alam semesta ini yang telah mengabulkan dan meridohi segala doa sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” Menggunakan Teknik *Frame by Frame & Toon Boom Harmony*” sesuai yang diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, atas kehendak dan karunianyalah skripsi ini bisa diselesaikan pada tepat waktu. Puji syukur yang sebesar – besarnya kepada tuhan semesta alam yang telah mengabulkan doa dan memberi kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini
2. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
3. Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah mau membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih atas ilmu dan masukannya selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Teman–teman dari Timika Dimascs dan Anggi Muhammad Rifai yang sudah memberi masukan skripsi saya walaupun agak rusuh
5. BCIT-17 yang saya anggap sudah sebagai keluarga sendiri selama perkuliahan saya.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” Menggunakan Teknik *Frame by Frame* & Toon Boom Harmony”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi. Dengan selesainya skripsi ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat hebat dan sangat berjasa dalam perjuangan saya menempuh pendidikan selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fattah, M.Kom selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah mau memberikan saran, petunjuk, dan waktunya dalam membimbing saya.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah mau membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini Sehingga bisa selesai tepat waktu.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>  
Penulis

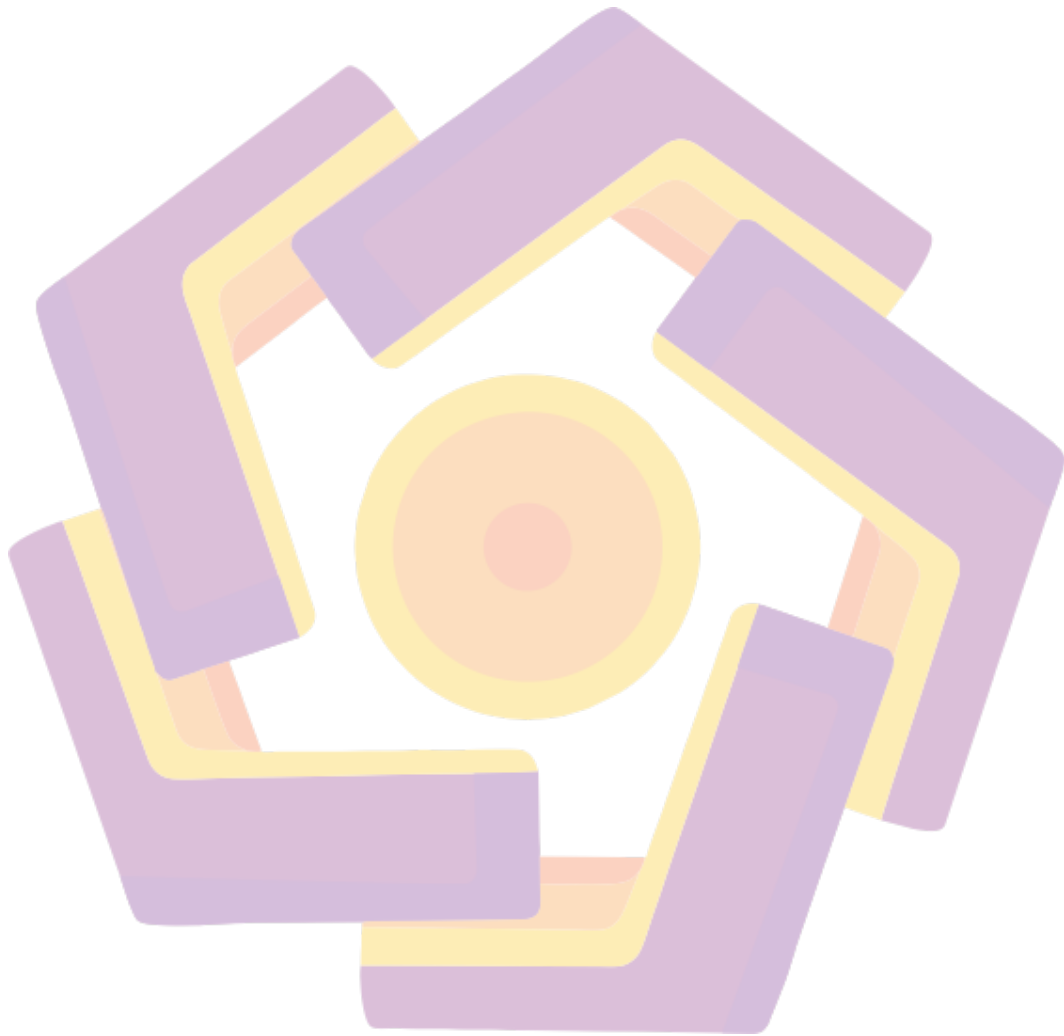
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
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 .....	2
1. Bagi Penulis.....	2
2. Bagi Pembaca.....	2
3. Bagi Penonton .....	2
4. Bagi Akademik.....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB I : PENDAHULUAN .....	4
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA .....	4
BAB III : METODE PENELITIAN .....	4
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	4
BAB V : PENUTUP .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori.....	1



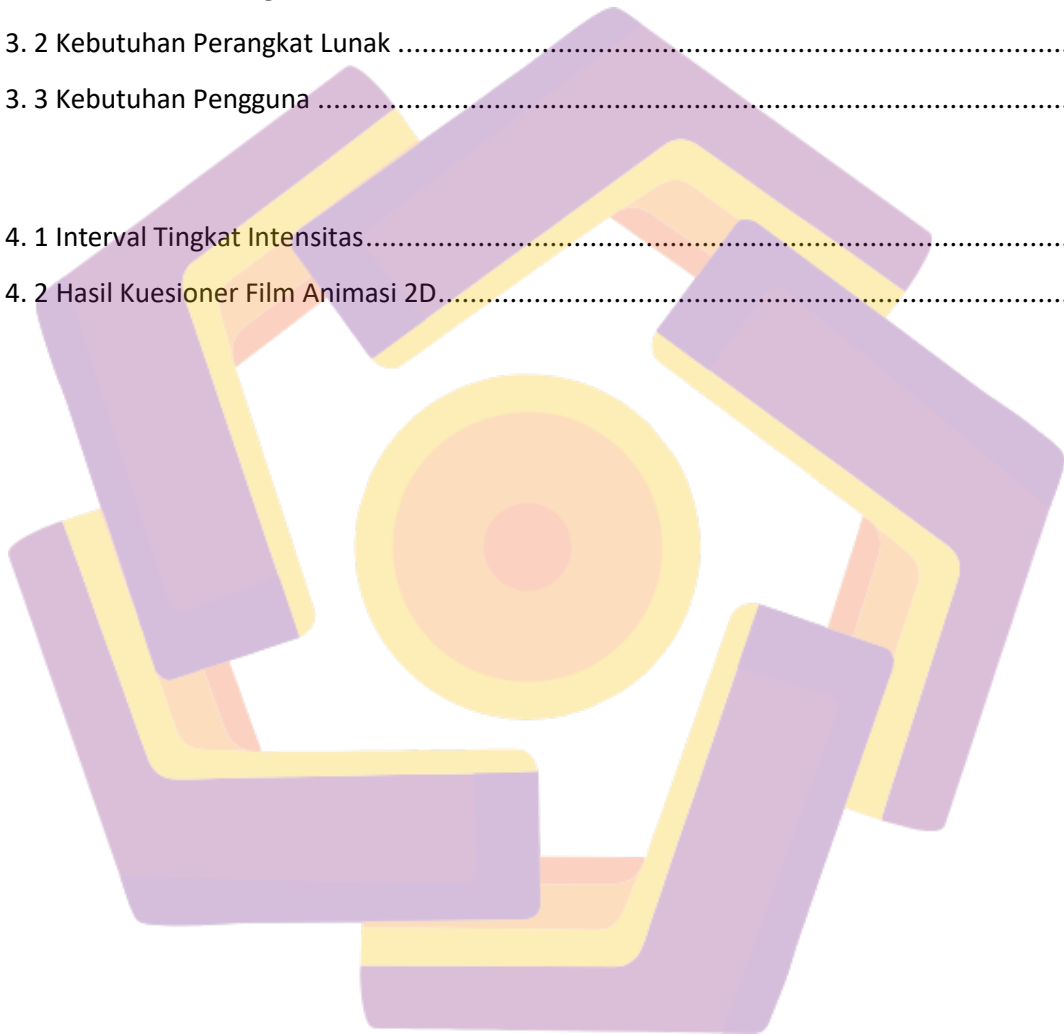
2.2.1	Film .....	1
2.2.2	Pengertian Animasi.....	1
2.2.3	Pengertian 12 Prinsip Animasi .....	1
2.2.4	Teknik Pembuatan Animasi .....	8
2.2.5	Teknik Animasi .....	9
2.2.6	Proses Pembuatan Animasi .....	9
2.2.7	Tahap Pra – Produksi .....	9
2.2.8	Tahap Produksi.....	11
2.2.9	Tahap Pasca Produksi .....	13
2.3	Metode Penelitian .....	14
2.3.1	Metode Pengumpulan Data .....	14
2.3.2	Studi Literatur .....	14
2.3.3	Kusioner .....	14
BAB III METODE PENELITIAN .....		16
3.1.	Objek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1.	Ide Cerita .....	16
3.1.2.	Referensi .....	16
3.1.3.	Analisis Kebutuhan .....	18
3.2.	Perancangan.....	20
3.2.1.	Pra Produksi.....	20
3.2.2.	Ide Cerita .....	20
3.2.3.	Tema .....	21
3.2.4.	Logline .....	21
3.2.5.	Sinopsis .....	21
3.2.6.	Naskah.....	22
3.2.7.	Dubbing .....	24
3.2.8.	Storyboard .....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		29
4.1.	Implementasi .....	29
4.1.1.	Produksi.....	29
4.1.2.	Pasca Produksi .....	30
4.2.	Pembahasan.....	31
4.2.1.	Testing.....	31

BAB V PENUTUP .....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran .....	36
REFERENSI.....	37
Bagan 1 LAMPIRAN.....	39



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	5
Tabel 2. 2 Skala Jawaban Likert.....	15
Tabel 2. 3 Interval Tingkat Intensitas.....	15
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	19
Tabel 3. 3 Kebutuhan Pengguna .....	20
Tabel 4. 1 Interval Tingkat Intensitas.....	33
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Film Animasi 2D.....	33

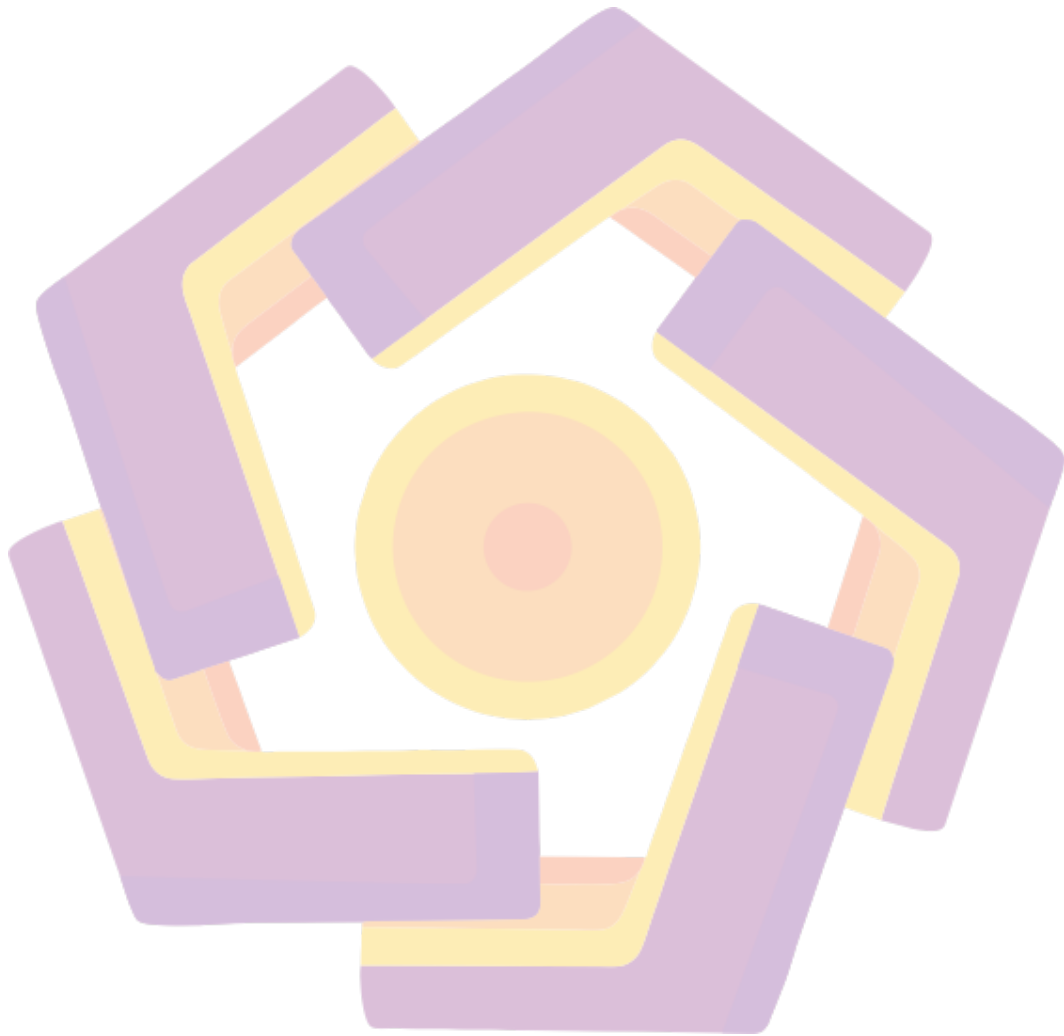


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 12 Prinsip Animasi .....	2
Gambar 2. 2 Ilustrasi Solid Drawing .....	2
Gambar 2. 3 Ilustrasi Squash dan Strecth .....	3
Gambar 2. 4 Ilustrasi Timing dan Spacing .....	3
Gambar 2. 5 Ilustrasi Anticipation .....	3
Gambar 2. 6 Ilustrasi Slow In dan Slow Out .....	4
Gambar 2. 7 Ilustrasi Arcs.....	4
Gambar 2. 8 Ilustrasi Secondary Action .....	5
Gambar 2. 9 Ilustrasi Follow Thtough.....	5
Gambar 2. 10 Ilustrasi Overlapping Action.....	5
Gambar 2. 11 Ilustrasi Pose to Pose .....	6
Gambar 2. 12 Ilustrasi Straight Ahead Action.....	6
Gambar 2. 13 Ilustrasi Staging .....	7
Gambar 2. 14 Ilustrasi Appeal.....	7
Gambar 2. 15 Ilustrasi Exaggeration.....	8
Gambar 4. 1 Contoh Hasil Frame by Frame.....	29
Gambar 4. 2 Contoh Hasil Background Design .....	30
Gambar 4. 3 Contoh Hasil Background Design .....	30
Gambar 4. 4 Contoh Proses Compositing dan editing.....	31
Gambar 4. 5 Contoh Proses Randerling .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN ..... 39



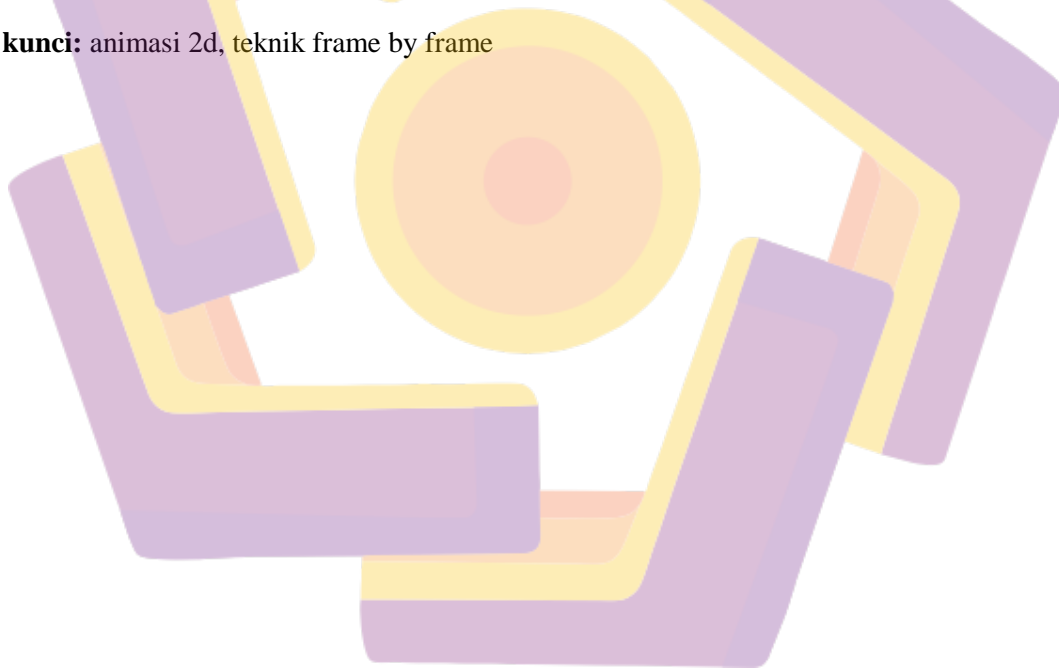
## INTISARI

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Melalui film animasi, ide atau gagasan dan pesan dapat dikemas dengan lebih menarik.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menggunakan salah satu metode pembuatan animasi. Yaitu, menggunakan Teknik *frame by frame* dan *Toon Boom Harmony*. Metode ini merupakan salah satu teknik pembuatan animasi yang dilakukan secara manual. Teknik ini digunakan karena dirasa mampu menghasilkan gerakan animasi yang detail. Animasi ini nantinya juga dibantu dengan merapkan 12 prinsip animasi sederhana untuk membuat animasi menjadi lebih hidup dan memiliki gerakan secara natural.

Dari penelitian ini dihasilkan animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” yang dalam pembuatannya melalui beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi. Sebelum diterbitkan animasi ini telah melewati beberapa pengujian diantaranya uji story telling dan aspek tampilan.

**Kata kunci:** animasi 2d, teknik frame by frame



## **ABSTRACT**

*Animation is a process of recording and playing back a series of static images to achieve the illusion of movement. Through animated films, ideas and messages can be packaged more attractively.*

*In this thesis, the researcher tries to use one method of making animation. Namely, using the frame by frame technique and Toon Boom Harmony. This method is a technique for making animations that is done manually. This technique was used because it was felt to be able to produce detailed animated movements. This animation will also be assisted by applying 12 simple animation principles to make the animation more lively and have natural movements.*

*From this research, the 2D animation "Grow With Me" was produced, which went through several stages, namely pre-production, production and post-production. Before being published, this animation has gone through several tests, including story telling tests and display aspects.*

***Kata kunci:*** 2d animation, teknik frame by frame

