

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “THE LOST
CAT” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NAYA PARAHITA

20.11.3707

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN FILM PENDEKA ANIMASI 2D “THE LOST CAT”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NAYA PARAHITA

20.11.3707

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM PENDEKA ANIMASI 2D “THE LOST CAT” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh
Naya Parahita
20.11.3707

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Oktober 2024

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM PENDEKA ANIMASI 2D “THE LOST CAT” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh
Naya Parahita

20.11.3707

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Oktober 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Mulia Sulistiyono, M.Kom, S.Kom
NIK. 19032241

Surya Tri Atmaja R, M.Kom, M.Eng
NIK. 190302481



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Oktober 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Naya Parahita

NIM : 20.11.3707

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “THE LOST CAT” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing : Mei P 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, 17 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



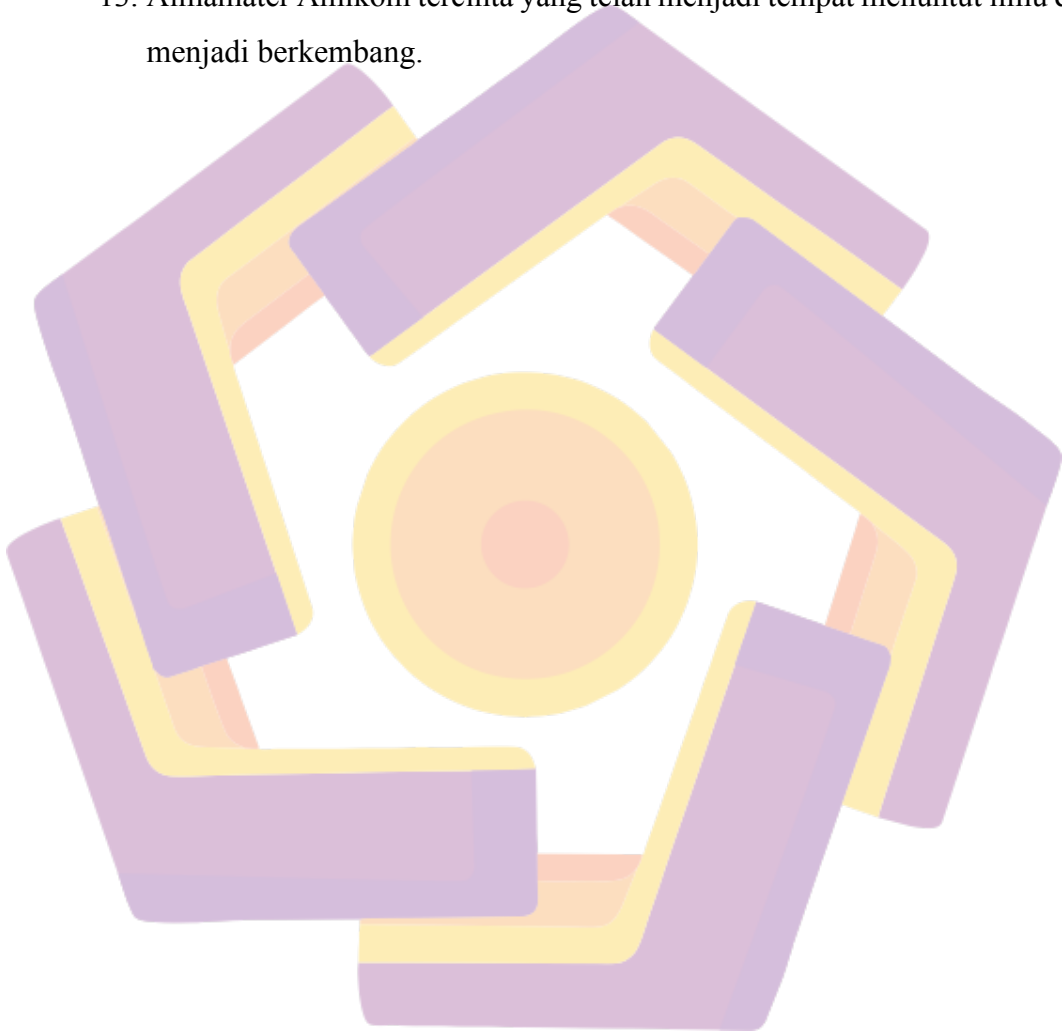
Naya Parahita

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah Swt., atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Orang tua tercinta, Bapak Dadang Juliantara dan Ibu Dra Kusminari yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, serta doa tanpa henti selama perjalanan akademisku. Terima kasih atas semua pengorbanan yang tak ternilai harganya.
3. Kakak laki laki saya Narantaka Jirnodora, terimakasih sudah menginspirasi saya
4. Dosen pembimbing serta seluruh dosen pengajar, atas segala ilmu, bimbingan, dan arahan yang telah diberikan selama masa studi hingga skripsi ini selesai.
5. Kelas 20IF07, atas segala momen-momen seru yang berharga selama tujuh semester bersama.
6. Raisa Dieta Nadhifa, Teman terbaik saya yang selalu membantu saya dalam situasi apapun, menginspirasi saya, dan juga membantu memberikan semangat yang tiada henti.
7. Muhammad Ghazi Ahnafi, Laki laki tangguh yang selalu memabantu saya dalam situasi apapun menemani saya dari awal hingga saat ini.
8. Neva Farrel, Alya Hanifah, Anasya Nur, Satria Dwi, Aida Rana, Samantha Shafa, teman SMA saya namun juga teman seperjuangan saya yang telah ikut membantu dan memberikan dukungan kepada saya.
9. Nazwa, Rania, Angel, Haya, Tiisa, teman online saya yang selalu membantu dan mendukung saya walaupun dari jauh.
10. Diva Aulia, Erda, Ayyasy, Iman, teman teman kuliah saya yang sudah mau menjadi teman saya dari awal masuk kuliah sampai sekarang, dan ikut serta membantu skripsi ini selesai.

11. Mark Lee, laki laki yang menginspirasi saya dari awal skripsi ini dibuat dan selalu mengeluarkan lagu lagu bagus yang membuat saya selalu semangat dalam menjalani hidup saya
12. Jungwon, Woonhak, Jaehyun dan Group NCT yang selalu membuat saya bahagia dan menginspirasi saya.
13. Almamater Amikom tercinta yang telah menjadi tempat menuntut ilmu dan menjadi berkembang.



KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis memanjatkan puji kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya yang melimpah. Atas kehendak-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul "Perancangan Pembuatan Film Pendek 'The Lost Cat' yang Menggunakan Teknik Frame by Frame".

Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan berbagai pihak. Dengan segala ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang tak ternilai dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Surya Tri Atmaja R, M.Kom., M.Eng dan Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom, S.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik konstruktif, saran berharga, serta masukan yang mencerahkan dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dadang Juliantara dan Ibu Dra. Kusminari, selaku orang tua tercinta, atas doa yang tak pernah putus, dukungan yang tak terbatas, serta kasih sayang yang selalu menyertai penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan setiap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya-karya ilmiah penulis di masa yang datang.

Yogyakarta, 19 Oktober 2024

Penulis

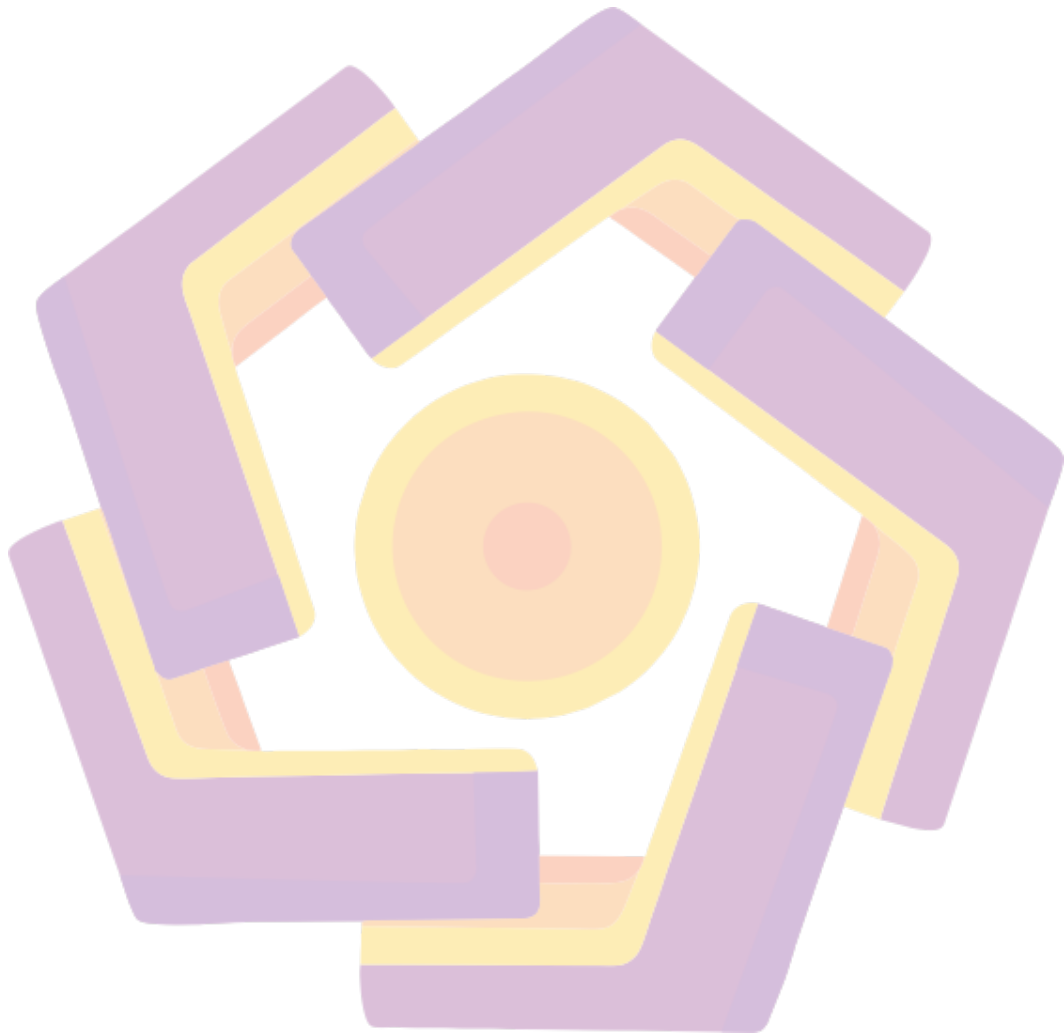
DAFTAR ISI

PERANCANGAN FILM PENDEKA ANIMASI 2D “THE LOST CAT” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	1
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	3
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
DAFTAR ISTILAH	13
INTISARI	14
<i>ABSTRACT</i>	15
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11

2.2.1 Teknik Animasi <i>Frame by Frame</i>	11
2.2.2 12 Prinsip Animasi.....	12
2.2.3 Proses Produksi Animasi 2D	13
2.2.4 Perancangan Cerita dan Karakter.....	15
2.2.5 Teori Ilusi Gerak	16
2.2.6 Teori Ekspresi Emosi.....	16
2.2.7 Teori Gestalt.....	16
2.2.8 Teori <i>Storytelling Visual</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Alur Penelitian.....	18
3.2.1 Pra-Produksi.....	20
3.2 Pembuatan <i>Storyboard</i> “The Lost Cat”	24
3.2.2 Produksi	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	42
REFERENSI	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Konsep Cerita	21
-------------------------------	----

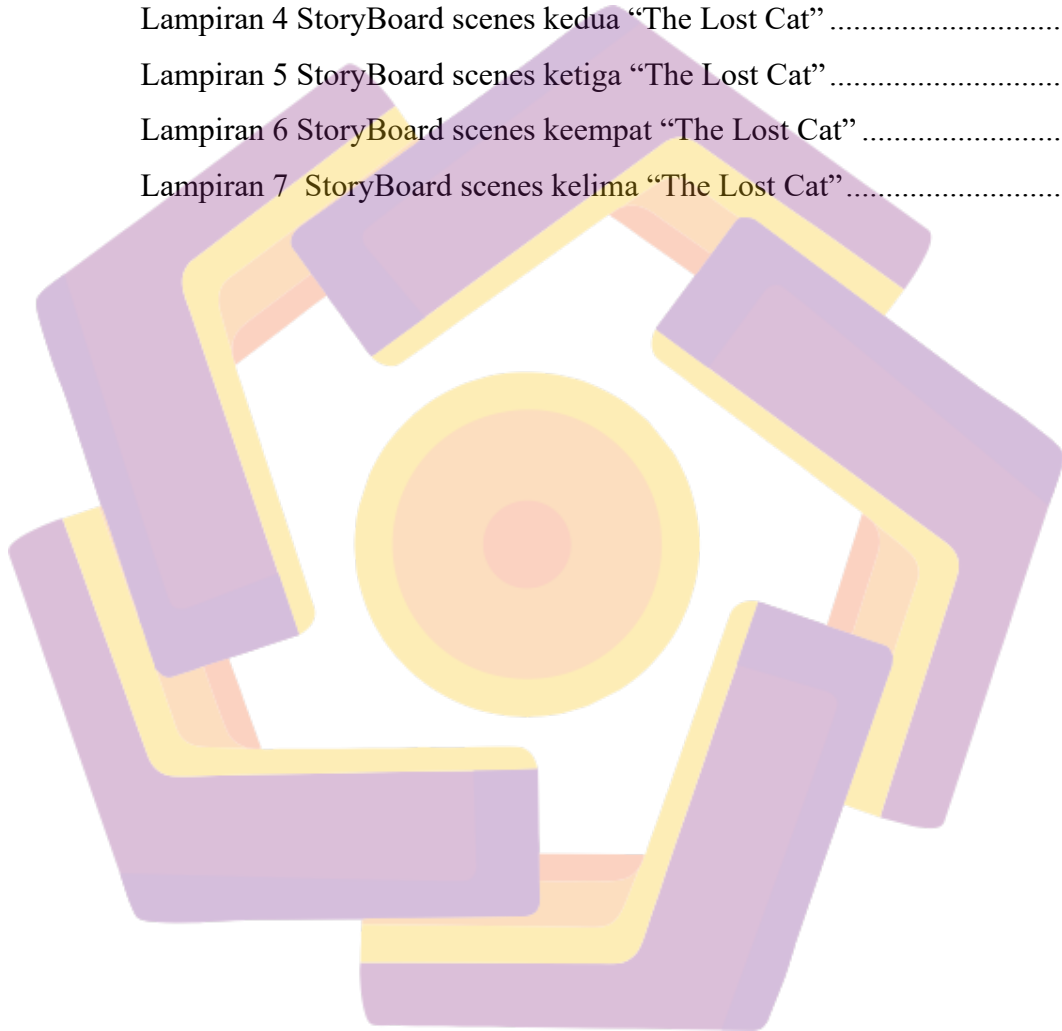


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	19
Gambar 3. 2 Karakter Utama “The Lost Cat”	23
Gambar 3.3 Referensi Gambar Latar Belakang	25
Gambar 3.4 Referensi Lain Gambar Latar Belakang.....	25
Gambar 3.7 Proses Onion Skin Pada Karakter	31
Gambar 4.1 Solid Drawing	36
Gambar 4.2 Timing And Spacing	37
Gambar 4.3 Slow In and Slow	37
Gambar 4.4 Secondary Action	38
Gambar 4.5 Arc.....	38
Gambar 4.6 <i>Staging</i>	38
Gambar 4.7 Exxaggeration	39
Gambar 4.8 Appeal	39

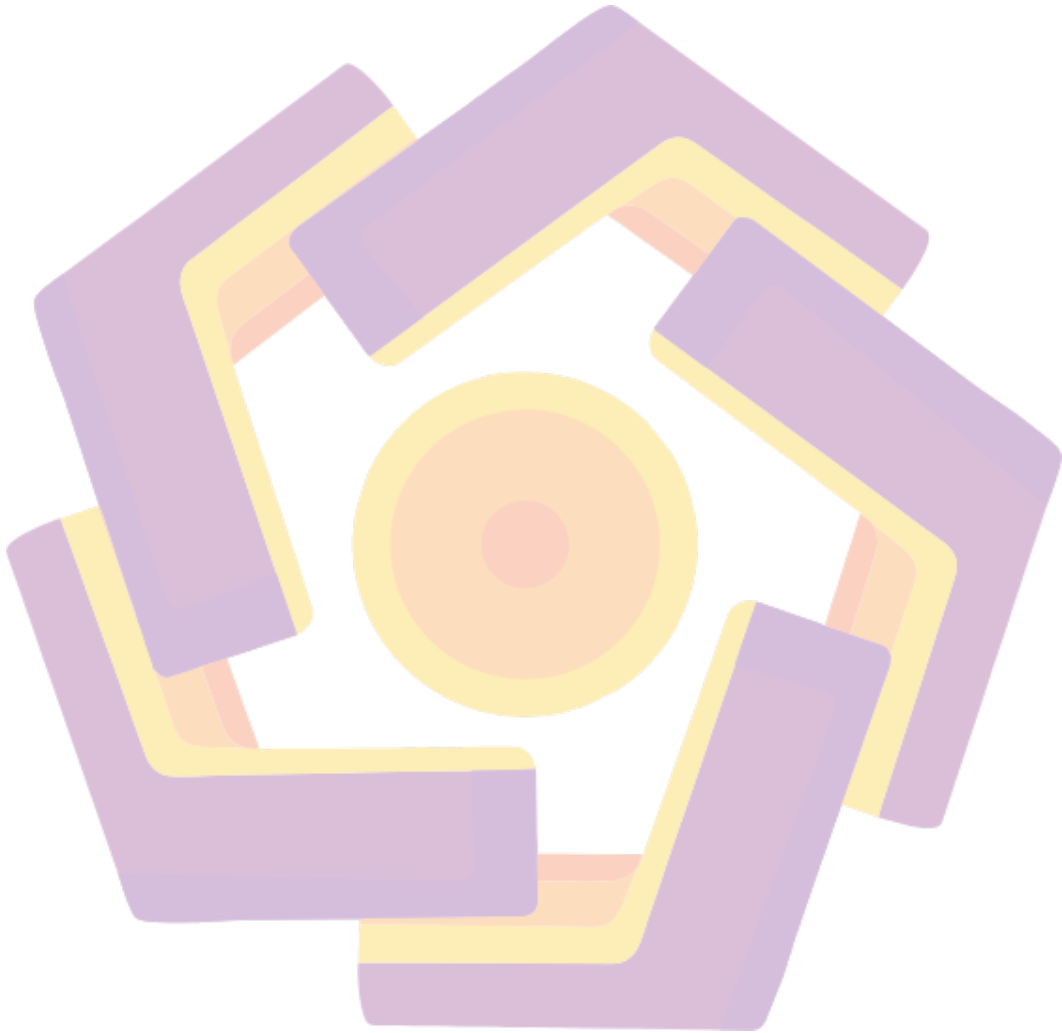
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Karakter Anak Laki Laki.....	45
Lampiran 2 Kucing Hitam	45
Lampiran 3 StoryBoard scenes pertama “The Lost Cat”	46
Lampiran 4 StoryBoard scenes kedua “The Lost Cat”	47
Lampiran 5 StoryBoard scenes ketiga “The Lost Cat”	47
Lampiran 6 StoryBoard scenes keempat “The Lost Cat”	47
Lampiran 7 StoryBoard scenes kelima “The Lost Cat”	48



DAFTAR ISTILAH

2D	Two Dimensional (Dua Dimensi)
SFX	Sound Effects



INTISARI

Animasi 2D, terutama dengan teknik frame by frame, telah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan hiburan secara visual. Proyek "The Lost Cat" mengadopsi teknik ini untuk menciptakan animasi yang detail dan ekspresif, memungkinkan kontrol presisi atas gerakan dan karakter. Teknik frame by frame melibatkan pembuatan animasi dari satu layer ke layer berikutnya, menghasilkan ilusi gerak yang mulus dan alami.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan animasi 2D "The Lost Cat", mengidentifikasi tantangan dalam penerapan teknik frame by frame, dan menilai efektivitasnya dalam menyampaikan emosi dan narasi. Fokus penelitian dibatasi pada teknik frame by frame, penggunaan perangkat lunak tertentu seperti Adobe Animate dan Toon Boom Harmony, serta pengembangan karakter utama Hitam dan Budi.

Manfaat yang diharapkan meliputi kontribusi teoritis terhadap literatur animasi 2D, panduan praktis bagi animator, dan penyampaian pesan moral melalui media animasi. Penelitian ini juga mengacu pada studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas animasi 2D dalam edukasi dan hiburan, seperti dalam kasus animasi protokol kesehatan Covid-19.

"The Lost Cat" bertujuan untuk menghasilkan animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangkitkan respons emosional yang kuat dari penonton. Setiap frame akan digambar dengan teliti untuk memastikan bahwa setiap gerakan dan ekspresi karakter dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman dengan tepat.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai proses pembuatan film pendek animasi, serta menyampaikan nilai-nilai persahabatan dan pengorbanan yang dapat menginspirasi perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Animasi 2D, *Frame by Frame*

ABSTRACT

Animation in 2D, particularly using the frame-by-frame technique, has become an effective medium for conveying information and entertainment visually. The "The Lost Cat" project adopts this technique to create detailed and expressive animation, allowing precise control over character movements and details. The frame-by-frame technique involves creating animation from one layer to the next, producing smooth and natural motion illusions.

This research aims to describe the design process of the 2D animation "The Lost Cat", identify challenges in applying the frame-by-frame technique, and assess its effectiveness in conveying emotions and narratives. The research focus is limited to the frame-by-frame technique, the use of specific software such as Adobe Animate and Toon Boom Harmony, and the development of the main characters Hitam and Budi.

The expected benefits include theoretical contributions to 2D animation literature, practical guidelines for animators, and the delivery of moral messages through animated media. This research also refers to previous studies that demonstrate the effectiveness of 2D animation in education and entertainment, such as in the case of Covid-19 health protocol animations.

"The Lost Cat" aims to produce animation that is not only visually appealing but also capable of evoking strong emotional responses from viewers. Each frame will be carefully drawn to ensure that every movement and character expression can accurately convey feelings and experiences.

Through this research, it is hoped to provide new insights into the process of creating short animated films. as well as conveying values of friendship and