

**IMPLEMENTASI ADEGAN DUNIA IMAJINASI PADA FILM
ANIMASI 2D “THE DAY DREAMER” DENGAN TEKNIK FRAME
BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh
CAREN WANG
21.60.0125

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**IMPLEMENTASI ADEGAN DUNIA IMAJINASI PADA FILM
ANIMASI 2D “THE DAY DREAMER” DENGAN TEKNIK FRAME
BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh
CAREN WANG
21.60.0125

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ADEGAN DUNIA IMAJINASI PADA FILM ANIMASI 2D
“THE DAY DREAMER” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Caren Wang

21.60.0125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ADEGAN DUNIA IMAJINASI PADA FILM ANIMASI
2D “THE DAY DREAMER” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Caren Wang
21.60.0125

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.
NIK. 190302467

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Caren Wang
NIM : 21.60.0125

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Adegan Dunia Imajinasi pada Film Animasi 2D "The Day Dreamer" dengan Teknik *Frame by Frame*

Dosen Pembimbing: Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Caren Wang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Adegan Dunia Imajinasi pada Film Animasi 2D *“The Day Dreamer”* dengan Teknik *Frame by Frame*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

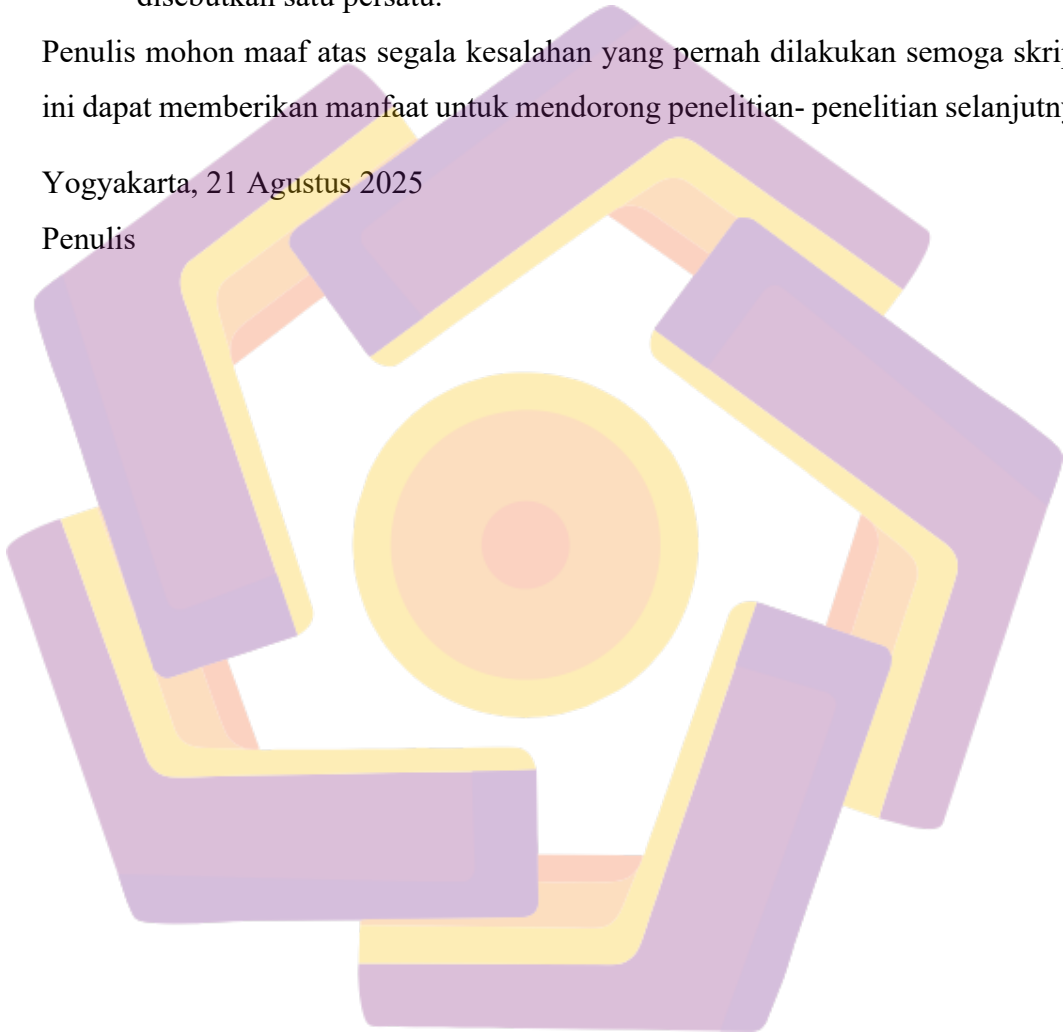
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi serta dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan dukungan dan bimbingannya kepada penulis sehingga skripsi dan film pendek ini dapat selesai dengan lancar dan baik.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.
7. Tim produksi film *“The Day Dreamer”*, Lufi Marindra Putri Timur dan Ratna Dwi Natasya; tim pengisi suara, serta pihak-pihak lain yang mendukung produksi film *“The Day Dreamer”* namun tidak dapat disebutkan satu per satu.

8. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
9. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2021
10. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian- penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Penulis

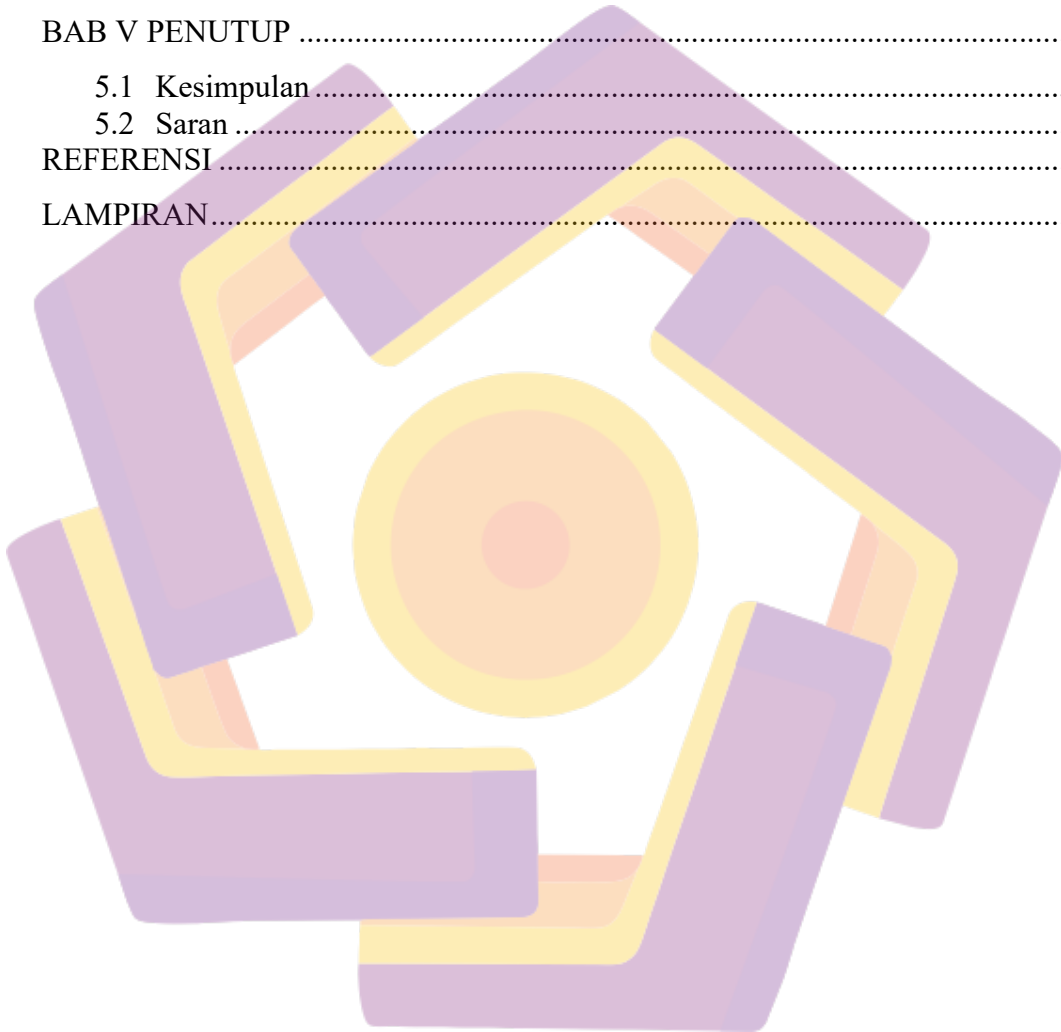


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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	2
1.5.1 Manfaat untuk Peneliti Selanjutnya	3
1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat.....	3
1.5.3 Manfaat bagi Animator	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan	3
1.6.3 Metode Evaluasi.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Multimedia	10

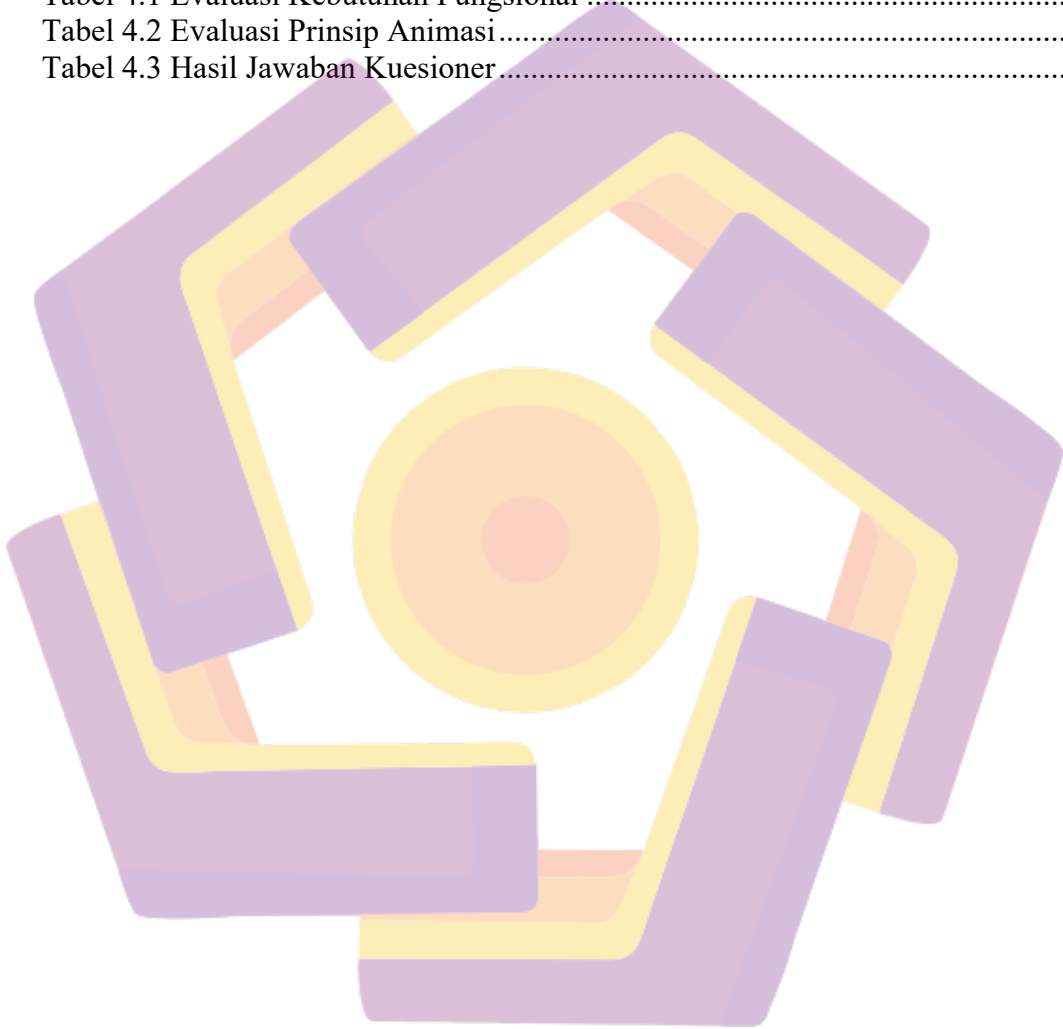
2.2.2 Teknik Animasi.....	12
2.2.3 Animasi <i>Frame by Frame</i>	17
2.2.4 12 Prinsip Animasi.....	18
2.2.5 Tahapan Pembuatan Animasi	25
2.2.6 Toon Boom Harmony 22	31
2.2.7 Teori Evaluasi	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	35
3.2 Alur Penelitian	36
3.3 Pengumpulan Data	37
3.3.1 Observasi.....	37
3.3.2 Literatur.....	43
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	45
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	46
3.6.1 Aspek Kreatif	47
3.6.2 Aspek Teknis	47
3.7 Pra Produksi.....	50
3.7.1 Naskah.....	50
3.7.2 <i>Concept Art</i>	51
3.7.3 Storyboard.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Produksi	56
4.1.1 <i>Key animation</i>	56
4.1.2 <i>Inbetweening</i>	58
4.1.3 <i>Clean up</i>	60
4.1.4 <i>Coloring</i>	62
4.1.5 <i>Other Animation</i>	65
4.2 Pasca Produksi	70
4.2.1 <i>Compositing</i>	70

4.3 Evaluasi.....	72
4.3.1 Uji Kebutuhan Fungsional	72
4.3.2 Uji Prinsip Animasi.....	75
4.3.3 Kuesioner	78
4.3.4 Perhitungan Skala Likert.....	79
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
REFERENSI	82
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras	45
Tabel 3.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	46
Tabel 3.3 Spesifikasi kebutuhan tenaga kerja.....	46
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	72
Tabel 4.2 Evaluasi Prinsip Animasi.....	75
Tabel 4.3 Hasil Jawaban Kuesioner.....	79



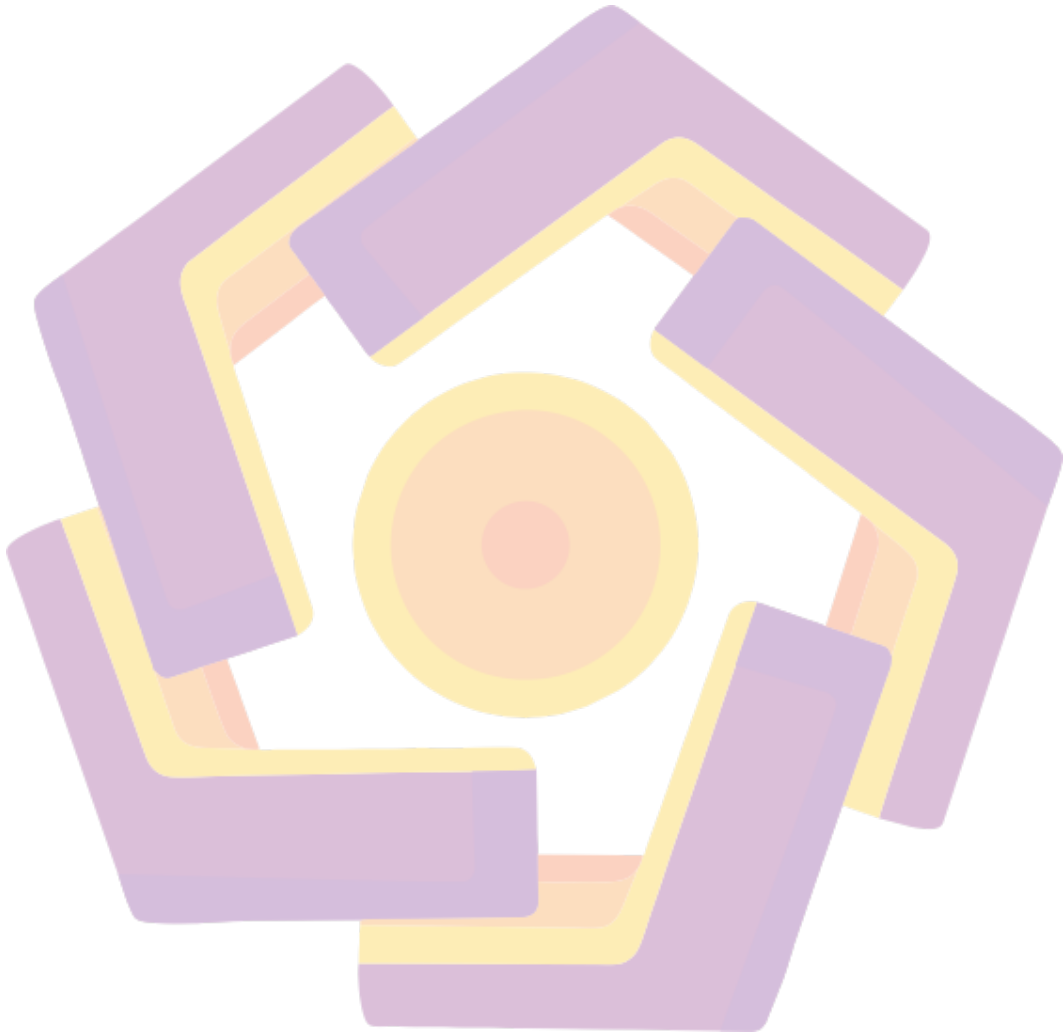
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pembuatan animasi secara tradisional	12
Gambar 2.2. Pembuatan animasi 2D secara digital	13
Gambar 2.3. Tangkapan layar film pendek <i>Paperman</i> , yang merupakan salah satu contoh animasi 2 ½ D	14
Gambar 2.4. Pembuatan animasi 3D	14
Gambar 2.5. Pembuatan animasi <i>stop motion</i>	15
Gambar 2.5. Contoh pemisahan bagian tubuh karakter untuk pembuatan animasi <i>cutout</i>	15
Gambar 2.5. Tangkapan layar video musik <i>Strawberry Swing</i> , yang menggunakan teknik <i>pixilation</i>	16
Gambar 2.6. Contoh pembuatan animasi 2D dengan teknik <i>rotoscoping</i>	17
Gambar 2.7. Perbedaan <i>on ones</i> , <i>on twos</i> , dan <i>on threes</i> dalam <i>timeline software</i> animasi	18
Gambar 2.8. Contoh <i>Smear Frame</i>	18
Gambar 2.9. Contoh <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.10. Contoh <i>Timing and Spacing</i>	19
Gambar 2.11. Contoh <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.12. Contoh <i>Staging</i>	20
Gambar 2.13. Contoh <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	21
Gambar 2.14. Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	22
Gambar 2.9. Contoh <i>Ease In and Ease Out</i>	22
Gambar 2.10. Contoh <i>Arcs</i>	23
Gambar 2.15. Contoh <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.16. Contoh <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2.17. Contoh <i>Solid Drawing</i>	24
Gambar 2.18. Contoh <i>Appeal</i>	25
Gambar 2.19. Contoh Naskah Film	26
Gambar 2.20. Contoh <i>Concept Art</i>	27
Gambar 2.21. Contoh Desain Karakter	28
Gambar 2.22. Contoh <i>Storyboard</i>	28
Gambar 2.23. Contoh <i>Key frame</i>	29
Gambar 2.24. Contoh Penambahan <i>Inbetweening</i>	30
Gambar 2.25. Contoh <i>Cleanup</i> dalam Animasi	30
Gambar 2.26. Tampilan Layar Toon Boom Harmony 22 dan logo Toon Boom Harmony	32
Gambar 3.1 Alur Penelitian	37
Gambar 3.2. Tangkapan layar permainan <i>Omori</i>	38
Gambar 3.3. Tangkapan layar dari film “ <i>Fantasia</i> ”	39
Gambar 3.4. Tangkapan layar dari <i>Pokemon Journeys: The Series</i> Episode 31	40
Gambar 3.5. Tangkapan layar dari permainan <i>Honkai: Star Rail</i>	41
Gambar 3.5. Tangkapan layar dari film <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i>	42
Gambar 3.6. Tangkapan layar dari film <i>Inside Out</i>	42
Gambar 3.7. Tangkapan layar dari rekaman video <i>smartphone</i>	43

Gambar 3.8. Sampul buku The Animator's Survival Kit	44
Gambar 3.9. Sampul buku How to Make Animated Films.....	44
Gambar 3.10. Cuplikan naskah "The Day Dreamer"	50
Gambar 3.11. Desain karakter Joanna	51
Gambar 3.12. Desain karakter Foxie	52
Gambar 3.12. Desain karakter bapak dan ibu Joanna	53
Gambar 3.13. <i>Background</i> taman bermain dan taman bermain yang runtuh	53
Gambar 3.14. <i>Background</i> padang rumput dan hutan dunia imajinasi	53
Gambar 3.15. <i>Background</i> gerbang kematian.....	54
Gambar 3.16. Cuplikan storyboard "The Day Dreamer"	55
Gambar 4.1. Tampilan <i>welcome screen</i> Toon Boom Harmony 22.....	56
Gambar 4.2. Spesifikasi <i>brush</i> untuk sketsa kasar	57
Gambar 4.3. Proses pembuatan <i>key animation</i> di Toon Boom Harmony 22 Gambar 51	57
Gambar 4.4. Tampilan menu <i>advanced onion skin</i> dan penampilan gambar dengan <i>onion skin</i>	58
Gambar 4.5. Tampilan tombol <i>play</i> untuk memainkan video pratinjau	58
Gambar 4.6. Tampilan layar dalam penambahan <i>inbetweening</i>	59
Gambar 4.7. Pengaturan untuk membuat <i>layer</i> menjadi lebih transparan	60
Gambar 4.8. Tampilan susunan <i>layer</i> di <i>timeline</i> Toon Boom Harmony 22	60
Gambar 4.9. Karakter yang sudah di <i>clean up</i>	61
Gambar 4.10. Spesifikasi <i>brush</i> yang dipakai untuk <i>clean up</i>	62
Gambar 4.11. Ikon pembuatan <i>color art</i>	62
Gambar 4.12. Tampilan ikon <i>overlay</i> , <i>lineart</i> , <i>color</i> , dan <i>underlay art</i>	63
Gambar 4.13. Dokumen palet warna di <i>file explorer</i> dan tampilan palet warna setelah diimpor ke dokumen proyek.....	63
Gambar 4.14. Dialog <i>color picker</i> dalam pembuatan warna gradasi.....	64
Gambar 4.15. Karakter yang sudah diwarnai beserta dengan <i>color art</i> (garis dan titik biru).....	64
Gambar 4.16. Tampilan dialog pembuatan dokumen baru di <i>Hitfilm Express</i>	65
Gambar 4.17. Tampilan video dalam <i>software</i> Hitfilm Express.....	66
Gambar 4.18. Gambar tangan yang ditempel di proyek animasi	66
Gambar 4.19. Gambar tangan yang telah dijiplak dan diwarnai.....	67
Gambar 4.20. Proses pembuatan animasi efek visual cahaya dalam adegan perubahan bentuk.....	68
Gambar 4.20. Proses pembuatan animasi efek visual cahaya dalam adegan gerbang kematian.....	68
Gambar 4.21. Proses pembuatan transisi dari dunia nyata ke dunia imajinasi	69
Gambar 4.22. Tampilan <i>node view</i> dalam pembuatan efek transisi.....	69
Gambar 4.23. Proses pembuatan transisi cut <i>S5 shot 9</i>	70
Gambar 4.25. Penampilan <i>peg layer</i> di <i>timeline</i> dan <i>node view</i>	71
Gambar 4.26. Penambahan <i>layer</i> pengatur warna	71
Gambar 4.27. Dialog <i>blending mode</i> dan penampilan <i>blending layer</i> di <i>node view</i>	72

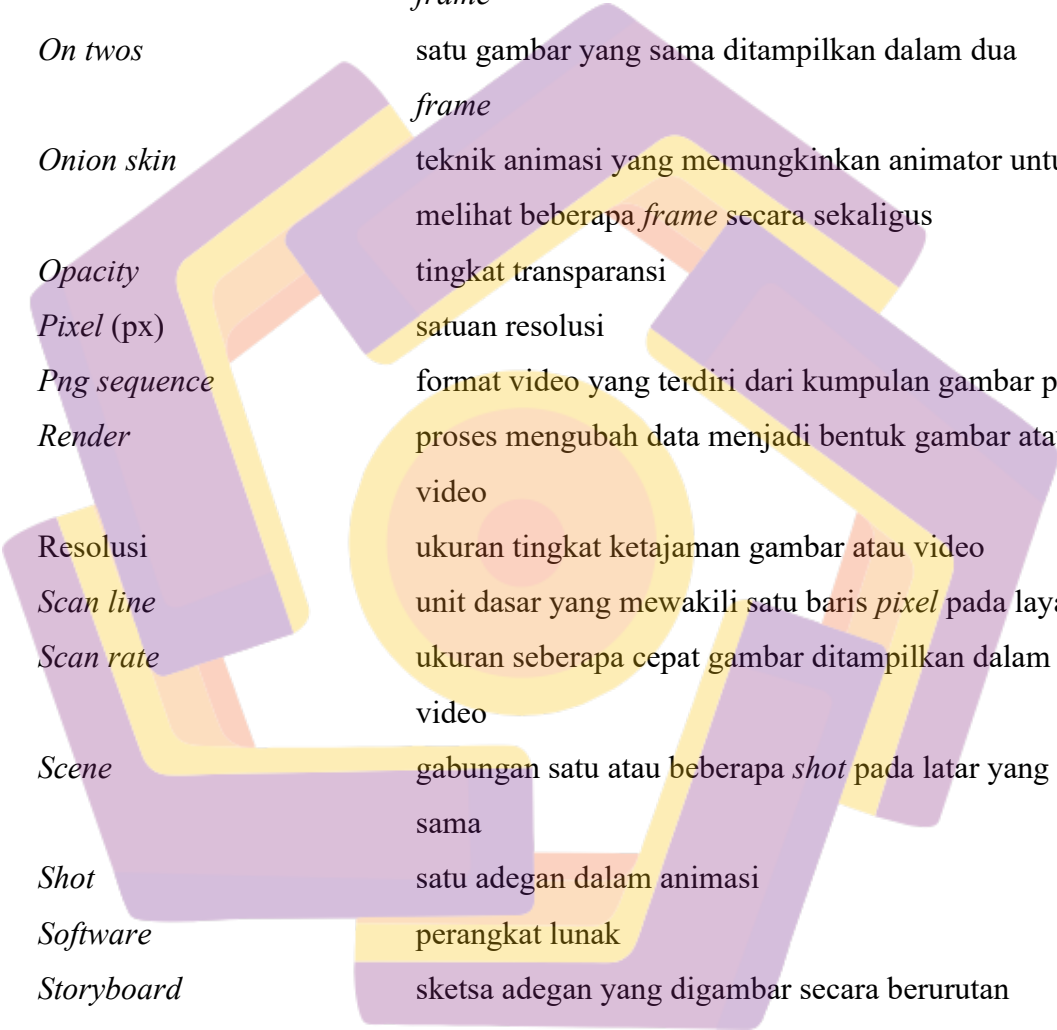
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukkan Dosen	84
Lampiran 2 Naskah Film	85
Lampiran 3 Storyboard Film.....	88
Lampiran 4 Jawaban Kuisioner.....	91



DAFTAR ISTILAH

2D	dua dimensi
Animator	pembuat animasi
<i>Aspect ratio</i>	perbandingan lebar dan tinggi suatu gambar
<i>Background</i>	latar belakang
<i>Bitmap</i>	gambar yang terdiri dari kotak-kotak <i>pixel</i>
<i>Blending mode</i>	penggabungan warna satu gambar dengan gambar lainnya
<i>Blur</i>	efek buram
<i>Broken home</i>	keluarga yang tidak harmonis
<i>Brush</i>	alat untuk menggambar dalam sebuah <i>software</i>
<i>Coloring</i>	proses mewarnai
<i>Compositing</i>	proses penggabungan elemen visual dalam animasi
<i>Digital painting</i>	teknik melukis yang diterapkan secara digital
<i>Embossing</i>	teknik yang menghasilkan efek 3D atau timbul
fps	satuan <i>frame rate</i> , singkatan dari <i>frames per second</i>
<i>Frame</i>	satu gambar tunggal di antara rangkaian gambar
<i>Frame by frame</i>	animasi di mana tiap <i>frame</i> digambar satu persatu
<i>Frame rate</i>	jumlah gambar yang ditampilkan per detik
<i>Hybrid</i>	perpaduan dua elemen berbeda
<i>Inbetween</i>	gambar gerak sela yang mengisi di antara <i>key frame</i>
<i>Key frame</i>	<i>frame kunci</i> , biasanya berupa pose utama dari adegan
<i>Layer</i>	lapisan gambar dalam suatu <i>software</i>
<i>Layout</i>	tata letak elemen visual
<i>Live action</i>	sinematografi yang menggunakan pemeran manusia
<i>Looping</i>	animasi yang berulang
<i>Maladaptive daydreaming</i>	kondisi di mana seseorang terlalu sering melamun dan tenggelam dalam imajinasinya
<i>Mixing</i>	proses penggabungan audio



<i>Motion graphic</i>	grafis gerak
<i>Node</i>	titik dalam sebuah sistem yang menghubungkan suatu elemen dengan elemen yang lain
<i>On ones</i>	tiap <i>frame</i> terdiri gambar yang berbeda
<i>On threes</i>	satu gambar yang sama ditampilkan dalam tiga <i>frame</i>
<i>On twos</i>	satu gambar yang sama ditampilkan dalam dua <i>frame</i>
<i>Onion skin</i>	teknik animasi yang memungkinkan animator untuk melihat beberapa <i>frame</i> secara sekaligus
<i>Opacity</i>	tingkat transparansi
<i>Pixel (px)</i>	satuan resolusi
<i>Png sequence</i>	format video yang terdiri dari kumpulan gambar png
<i>Render</i>	proses mengubah data menjadi bentuk gambar atau video
<i>Resolusi</i>	ukuran tingkat ketajaman gambar atau video
<i>Scan line</i>	unit dasar yang mewakili satu baris <i>pixel</i> pada layar
<i>Scan rate</i>	ukuran seberapa cepat gambar ditampilkan dalam video
<i>Scene</i>	gabungan satu atau beberapa <i>shot</i> pada latar yang sama
<i>Shot</i>	satu adegan dalam animasi
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Storyboard</i>	sketsa adegan yang digambar secara berurutan
<i>Style</i>	gaya atau bentuk
<i>Timeline</i>	panel yang menentukan <i>frame</i> dan durasi animasi
<i>Tool</i>	alat atau fitur dalam <i>software</i>
<i>Vector</i>	gambar yang terdiri dari garis dan titik (poligon)
<i>Voice over</i>	suara yang direkam untuk penggunaan di luar layar

INTISARI

Animasi 2D *frame by frame* merupakan metode pembuatan gambar secara runtut dalam ruang dua dimensi yang dapat menghasilkan efek bergerak. Medium animasi 2D merupakan sarana penyampaian cerita yang efektif dan memberikan banyak kebebasan berekspresi bagi para seniman. Film animasi pendek berjudul "*The Day Dreamer*" yang dibahas dalam penelitian ini bertemakan kesehatan mental dan menceritakan seorang anak yang sering melamun untuk mengatasi tekanan mental dari situasi buruk yang sering dialaminya hingga dia kesulitan membangun hubungan dengan orang di sekitarnya. Film ini memanfaatkan teknik animasi 2D *frame by frame* agar dapat menggambarkan segala skenario imajinatif yang dialami oleh tokoh utama serta dunia imajinasi milik tokoh utama itu sendiri. Penelitian ini akan membahas proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca-produksi dalam pembuatan film animasi 2D ini, khususnya pada adegan di dunia imajinasi, dengan menggunakan acuan 12 prinsip animasi. Film animasi ini dibuat dengan *software* Toon Boom Harmony 22. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif melalui observasi serta studi literatur. Proyek ini bertujuan untuk membuat sebuah film animasi 2D dengan harapan dapat menambah kesadaran masyarakat terhadap masalah kesehatan mental.

Kata kunci: Film Animasi 2D, *frame by frame*, dunia imajinasi, *The Day Dreamer*

ABSTRACT

2D frame by frame animation is a method of creating a sequence of drawings within two-dimensional space in order to create an illusion of movement. The medium of 2D animation is an effective storytelling medium and allows much creative freedom for artists. The animated short film "The Day Dreamer", which will be discussed in this paper, has themes of mental health and tells a story about a child who often daydreams to cope with the distressing situations she experiences in real life to the point she struggles to build relationships with other people. This film utilizes 2D frame by frame animation technique to illustrate various imaginary sequences the main character experiences in the film as well as the imaginary world itself. This paper will discuss pre-production, production, and post-production phases of this 2D animated film's development, specifically for the imaginary world scenes, utilizing the 12 animation principles. This short film was produced using Toon Boom Harmony 22. Research data is acquired through qualitative methods such as observation and literature studies. This project is intended to create a 2D animated film with hopes of increasing the public's awareness towards mental health issues.

Keyword: *2D Animated Film, frame by frame, imaginary world, The Day Dreamer*