

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN
TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

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



disusun oleh

YANUAR RAMADHAN

18.11.2544

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN
TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

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



disusun oleh

YANUAR RAMADHAN

18.11.2544

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Yanuar Ramadhan

18.11.2544

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Mei 2025

Dosen Pembimbing,

Drs. Asro Nasiri, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang disusun dan diajukan oleh

Yanuar Ramadhan

18.11.2544

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Rifda Faticha Alfa Aziza, S. Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Drs. Asro Nasiri, M.Kom.
NIK. 190302152

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yanuar Ramadhan
NIM : 18.11.2544

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing : Drs. Asro Nasiri, 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, 23 Juni 2025

Yang Menyatakan,

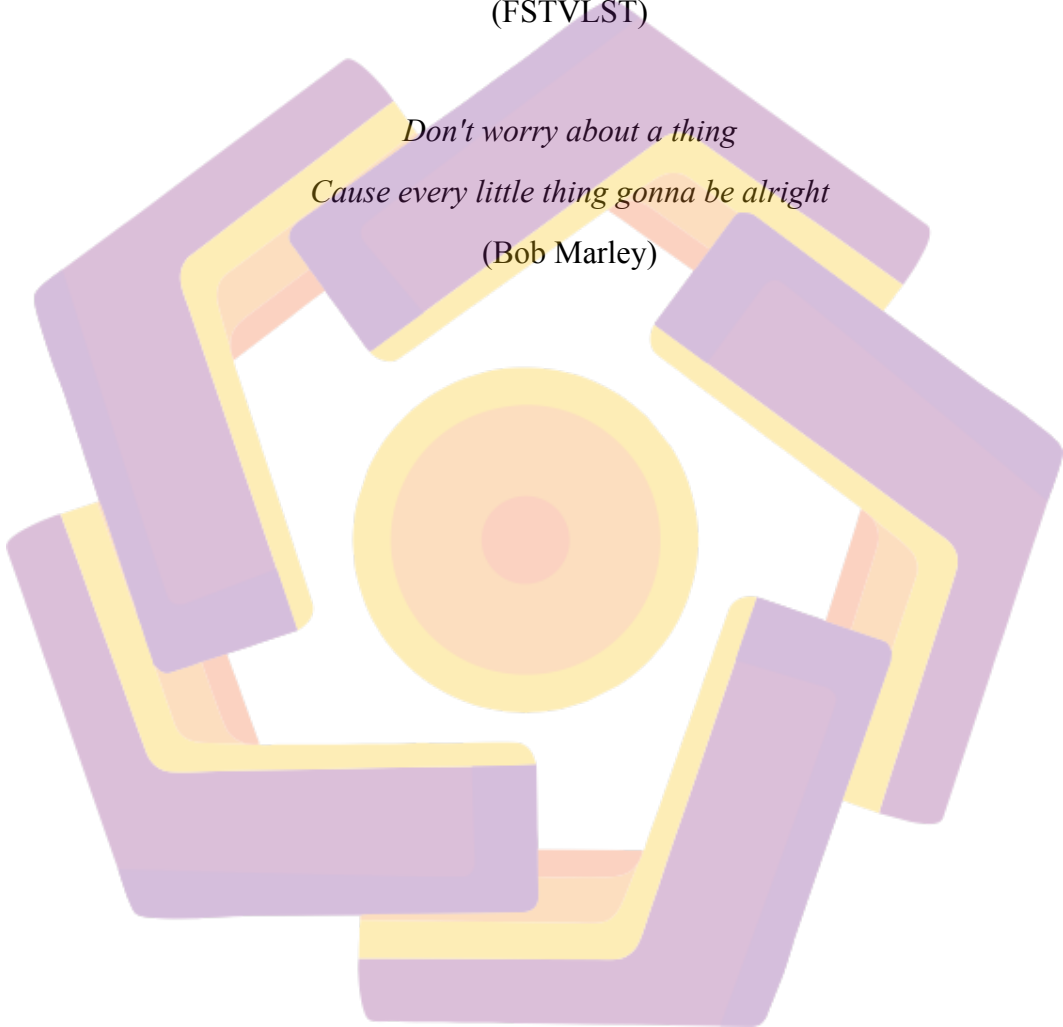


Yanuar Ramadhan

MOTTO

Berjalan tak seperti rencana
Adalah jalan yang sudah biasa
Dan jalan satu-satunya
Jalani sebaik-baiknya
(FSTVLST)

*Don't worry about a thing
Cause every little thing gonna be alright*
(Bob Marley)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Dengan ini skripsi akan dipersembahkan kepada :

1. Ibu saya yang selalu memberikan do'a serta dukungan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Asro Nasiri, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada keluarga yang terus memberikan dukungan untuk menyelesaikan studi ini.
4. Teman-teman seperjuangan IF 11 semoga sukses selalu.
5. Semua sahabat dan teman yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan baik waktu dan juga tenaga.
6. Kost ungu selaku tempat untuk mencari inspirasi dan menyelesaikan skripsi
7. Semua pihak yang telah membantu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan terselesaikannya skripsi dengan judul “PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KAPUSAN” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*” untuk memenuhi syarat program sarjana Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Ucapan terimakasih tidak lupa dihaturkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung ataupun berupa dukungan dan motivasi. Untuk semua bantuan yang telah diberikan diucapkan Terima Kasih semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan Anda.

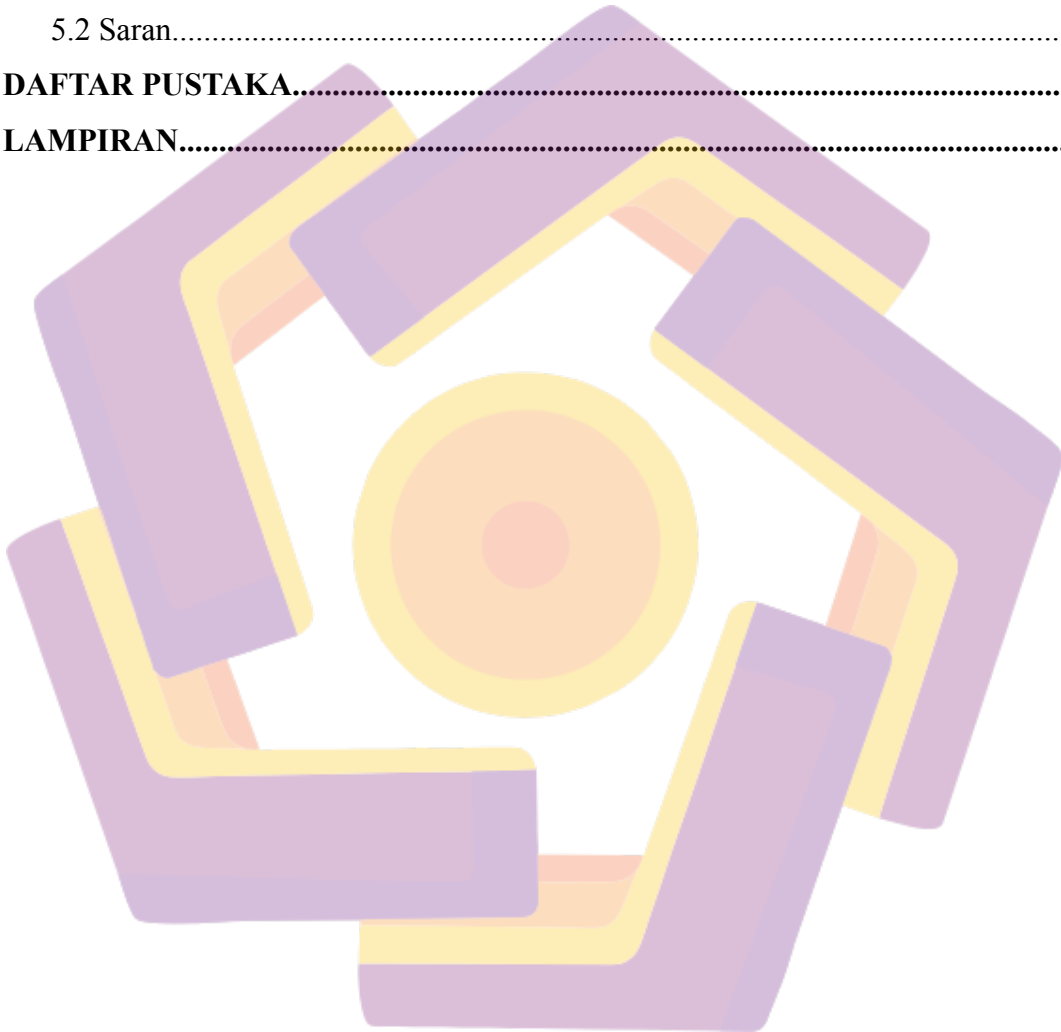
Yogyakarta, 16 April 2025

Yanuar Ramadhan

DAFTAR ISI

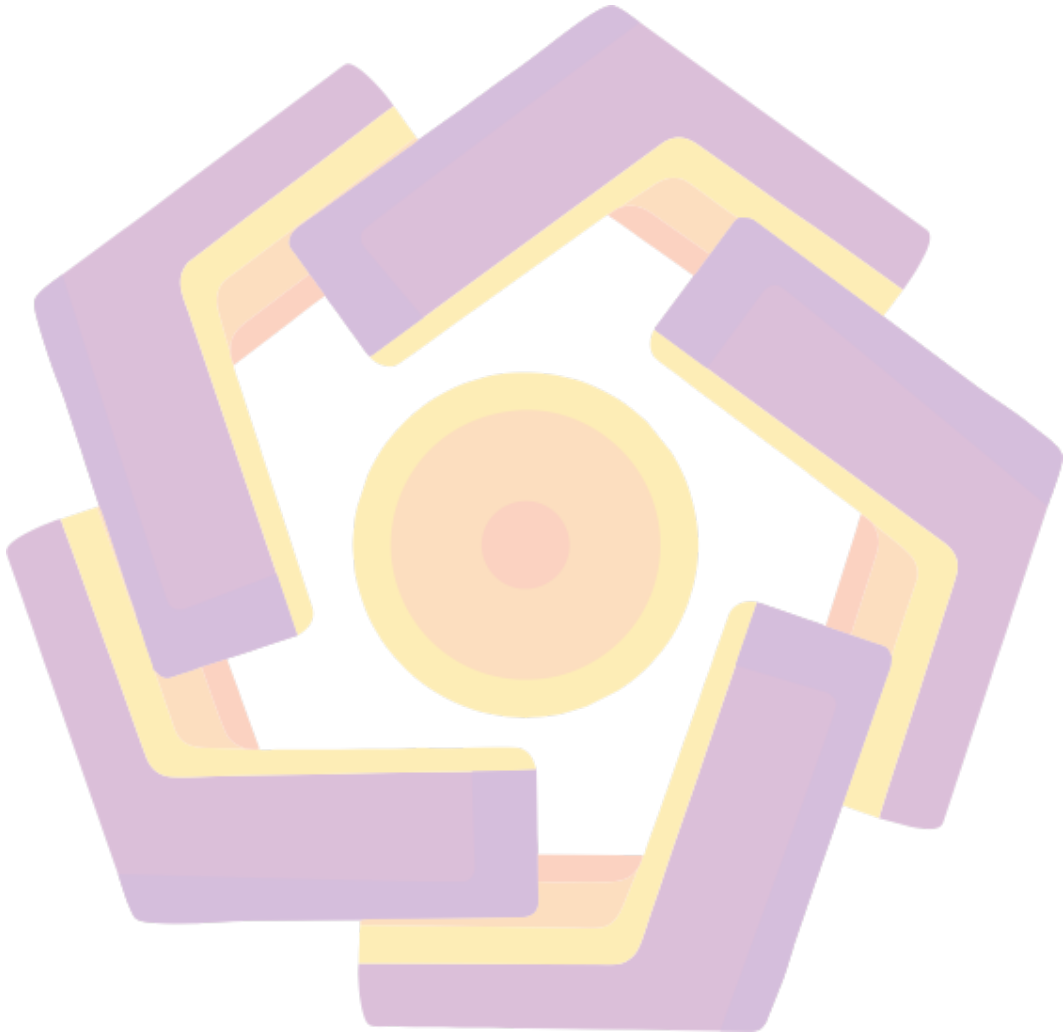
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	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.....	3
BAB II.....	4
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.2.1 Film.....	6
2.2.2 Animasi.....	7
2.2.3 Prinsip Animasi.....	7
2.2.4 Teknik Frame by Frame.....	14
BAB III.....	15
METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Alur Pembuatan Animasi 2D.....	15
3.1.1 Pra Produksi.....	16
BAB IV.....	24

PEMBAHASAN.....	24
4.1 Pra Produksi.....	24
4.2 Produksi.....	24
4.3 Pasca Produksi.....	28
BAB V.....	31
PENUTUP.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	35



DAFTAR TABEL

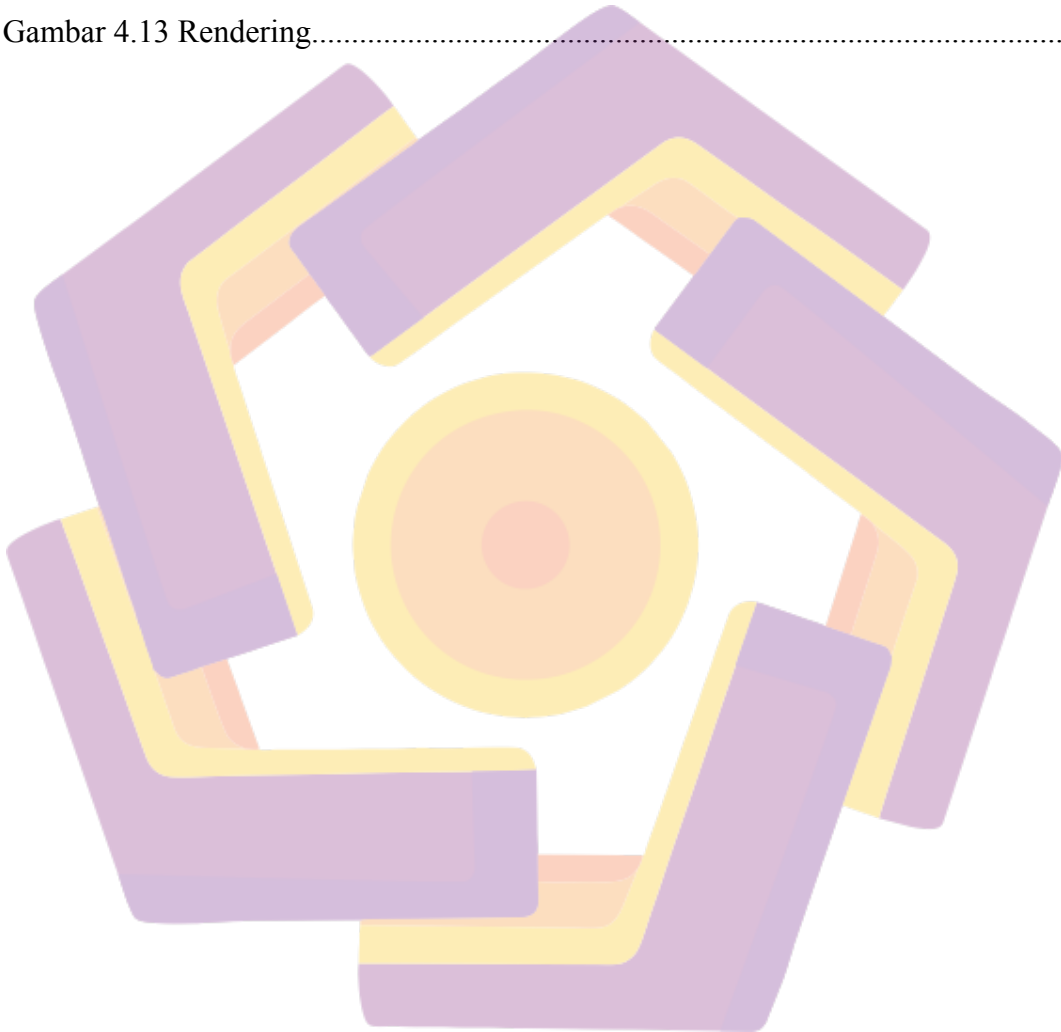
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.....	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash & Stretch.....	8
Gambar 2.2 Anticipation.....	8
Gambar 2.3 Staging.....	9
Gambar 2.4 Straight Ahead Action.....	9
Gambar 2.5 Pose to Pose.....	10
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action.....	10
Gambar 2.7 Slow In.....	11
Gambar 2.8 Slow Out.....	11
Gambar 2.9 Arcs.....	11
Gambar 2.10 Secondary Action.....	12
Gambar 2.11 Timing & Spacing.....	12
Gambar 2.12 Exaggeration.....	13
Gambar 2.13 Solid Drawing.....	13
Gambar 2.14 Appeal.....	14
Gambar 3.1 Alur Pembuatan Animasi 2D.....	15
Gambar 3.2 Model Sheet 1.....	18
Gambar 3.3 Model Sheet 2.....	18
Gambar 3.4 Model Sheet 3.....	18
Gambar 3.5 Logo Celtx.....	20
Gambar 3.6 Logo Adobe Illustrator.....	21
Gambar 3.7 Logo Adobe Photoshop.....	21
Gambar 3.8 Logo Adobe Animate.....	21
Gambar 3.9 Logo Adobe After Effect.....	22
Gambar 3.10 Logo Adobe Premiere Pro.....	22
Gambar 3.11 Logo Adobe Media Encoder.....	22
Gambar 3.12 Logo Pixabay.....	23
Gambar 4.1 Desain Background.....	24
Gambar 4.2 Coloring background.....	25
Gambar 4.3 Detail background.....	25
Gambar 4.4 Menggambar Animasi.....	26
Gambar 4.5 Mewarnai Animasi.....	26

Gambar 4.6 Karakter animasi dan background.....	27
Gambar 4.7 Kamera zoom out.....	27
Gambar 4.8 Kamera zoom in.....	28
Gambar 4.9 Efek.....	28
Gambar 4.10 Color grading.....	29
Gambar 4.11 Sound Effect/Efek Suara.....	29
Gambar 4.12 Compositing.....	30
Gambar 4.13 Rendering.....	30

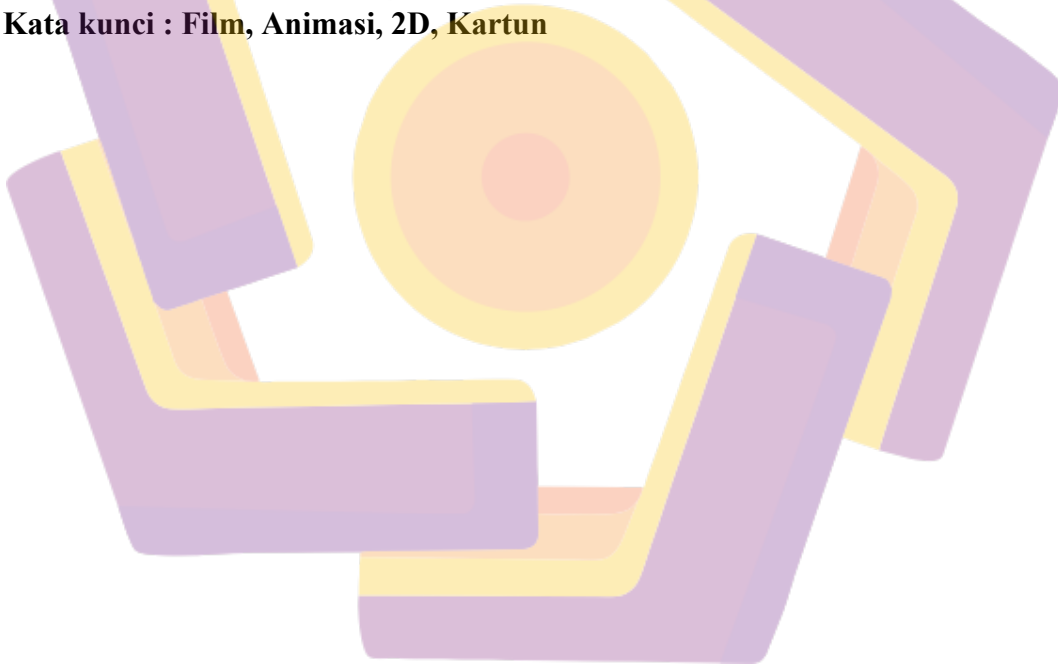


INTISARI

Saat ini Animasi 2D cukup diminati oleh berbagai kalangan dari muda hingga tua, salah satunya adalah Film kartun 2D yang banyak digunakan sebagai media hiburan untuk menyegarkan pikiran atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Di era sekarang animasi 2D juga dimanfaatkan sebagai media iklan untuk menarik perhatian pelanggan dengan produk yang ditawarkan. Selain itu, animasi 2D saat ini juga digunakan sebagai salah satu media edukasi untuk mendidik anak-anak untuk belajar mengenai berbagai hal.

Di dalam proses pembuatan film kartun 2D terdapat berbagai teknik salah satunya adalah *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah teknik menggambar atau menggerakkan gambar per frame agar gerakan yang dihasilkan pada animasi 2D terlihat lebih halus. Film kartun 2D “Kapusen” dengan teknik *frame by frame* bertujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat dan bercerita tentang seorang anak-anak yang sering tertipu oleh teman-temannya. Dalam proses pembuatan Film kartun 2D “Kapusen” menggunakan teknik *frame by frame software* yang digunakan adalah *software Adobe photoshop, After effect dan Adobe animate/Flash* yang digunakan untuk mempermudah membuat berbagai teknik animasi 2D dan efek visual.

Kata kunci : Film, Animasi, 2D, Kartun



ABSTRACT

Currently 2D Animation is quite in demand by various circles from young to old, one of which is 2D cartoon film which is widely used as a medium of entertainment to refresh the mind or just fill free time. In today's era 2D animation is also used as an advertising medium to attract customers with the products offered. In addition, 2D animation is currently also used as one of the educational media to educate children to learn about various things.

In the process of making 2D cartoon films there are various techniques, one of which is frame by frame. Frame by frame technique is a technique of drawing or moving images per frame so that the movements generated in 2D animation look smoother. The 2D cartoon "Kapusan" with frame by frame technique aims to provide entertainment to the community and tells the story of a child who is often deceived by his friends. In the process of making 2D cartoon film "Kapusan" using frame by frame software used is Adobe photoshop, After effect and Adobe animate / Flash software that is used to make it easier to create various 2D animation techniques and visual effects.

Key words : Movie, Animation, 2D, Cartoon

