

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“POCONG VS KERANDA TERBANG”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
Adhimutki Nour
Sejati 18.11.1812**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“POCONG VS KERANDA
TERBANG”
MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



Disusun Oleh :
Adhimukti Nour sejati

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“POCONG VS KERANDA TERBANG”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adhimukti Nour Sejati

18.11.1812

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 7 April 2022

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

“POCONG VS KERANDA TERBANG”

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adhimukti Nour Sejati

18.11.1812

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidavat, M.Kom

NIK. 190302182

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

NIK. 190302392

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom NIK.

190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2022

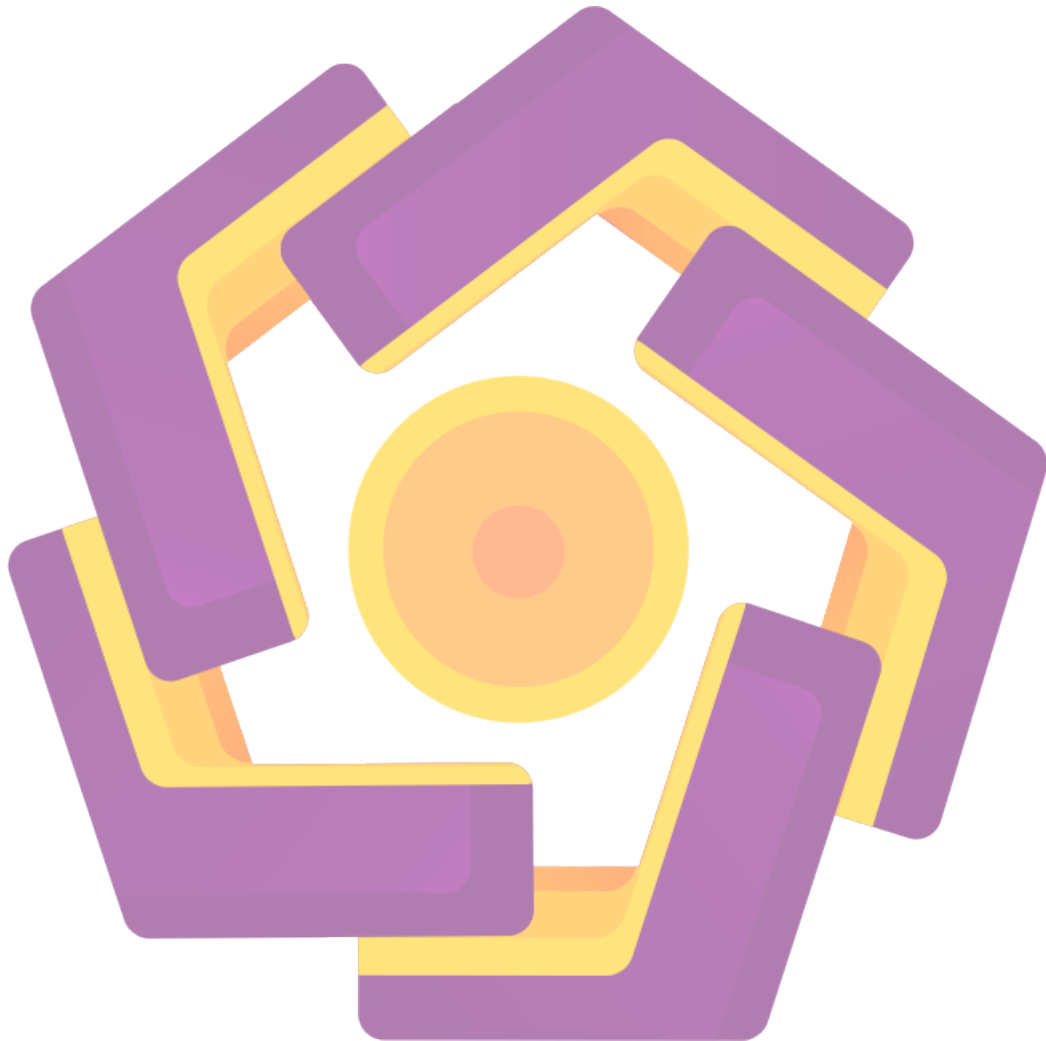


Adhimukti Nour Sejati

NIM. 18.11.1812

MOTTO

”Hidup bukan apakah engkau tukang becak atau direktur perusahaan, dosen atau menteri, tentara rendahan atau jendral, santri bagian tukang sapu atau ulama kondang, satpam atau presiden, artis atau kuli. Tuhan tidak Memandang identitas tetapi akhlakmu” (Cak Nun)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan untuk saya.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku penguji 1 dan 2
4. Teman – teman kelas saya 18 IF 01 dan teman teman SMK saya yang kuliah di Amikom, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah memberikan dukungan dan masukan
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto M.KOM dan Bapak Agus Purwanto M.KOM yang telah memberikan hasil penilaian dan evaluasi terhadap Film kartun
6. Serta semua pihak yang telah membantu

Yogyakarta, 22 April 2022

Penulis



Adhimukti N.S

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Amikom.

INTISARI

Film animasi 2D dapat dilakukan dengan berbagai teknik, salah satunya adalah menggambar satu persatu per gerakan per frame yang disebut *frame by frame* yang selanjutnya akan digabungkan menjadi sebuah film animasi. Pembuatan animasi 2D dapat menggunakan adobe animate, corel draw 2020 adobe primer 2021 dan adobe after effect ada beberapa cara Proses pembuatan animasi 2D terbagi menjadi 3 tahap, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Paska produksi dalam setiap tahap itu ada beberapa proses yang harus dilalui pocong vs keranda terbang dalam cerita ini pocong akan melawan pocong yang membawa senjata keranda terbang untuk merebutkan kekuasaan kerajaan.

Pembuatan film animasi ini menggunakan Teknik *frame by frame*. *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Tujuan Film bermaksud untuk memberikan hiburan dikalangan masyarakat dan anak anak.

Hasil dari pembuatan Film Animasi 2D sebagai media hiburan bagi masyarakat durasi film 02.07 menit dengan pembuatan menggunakan Teknik *frame by frame*. Pembuatanya Animasi 2D akan dirancang dengan software aplikasi sebagai berikut : adobe animate, adobe illustrator, adobe after effect, adobe primere dan corel draw 2020.

Kata kunci : **Animasi 2D, *frame by frame*, film**

ABSTRACT

2D animated films can be done with various techniques, one of which is to draw one by one per movement per frame called Frame by Frame which will then be combined into an animated film. Making 2D animation can use Adobe Animate, Corel Draw 2020 Adobe Premier 2021 and Adobe After Effect There are several ways of making 2D animation are divided into 3 stages, namely pre-production, production, and post-production in each stage there are several processes that must be passed Pocong vs The Candradly Flying in this story Pocong will fight Pocong who carries a flying coffin weapon to seize the royal power.

Making this animated film uses frame by frame technique. Frame by frame is an animated technique composed of many different series of images. In frame by frame animation, every change in movement or shape of an object is placed on a sequential frame. The more frames used to accommodate every detail of the movement of an object, the animation produced will be smoother. The purpose of the film is to provide entertainment among the people and children.

Results of the making of 2D animated films as entertainment media for the community Duration of the film 02.07 minutes by making using frame by frame technique. The making of 2D animation will be designed with the following application software: Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premiere and Corel Draw 2020

Key : Animation 2D, frame by frame, Film

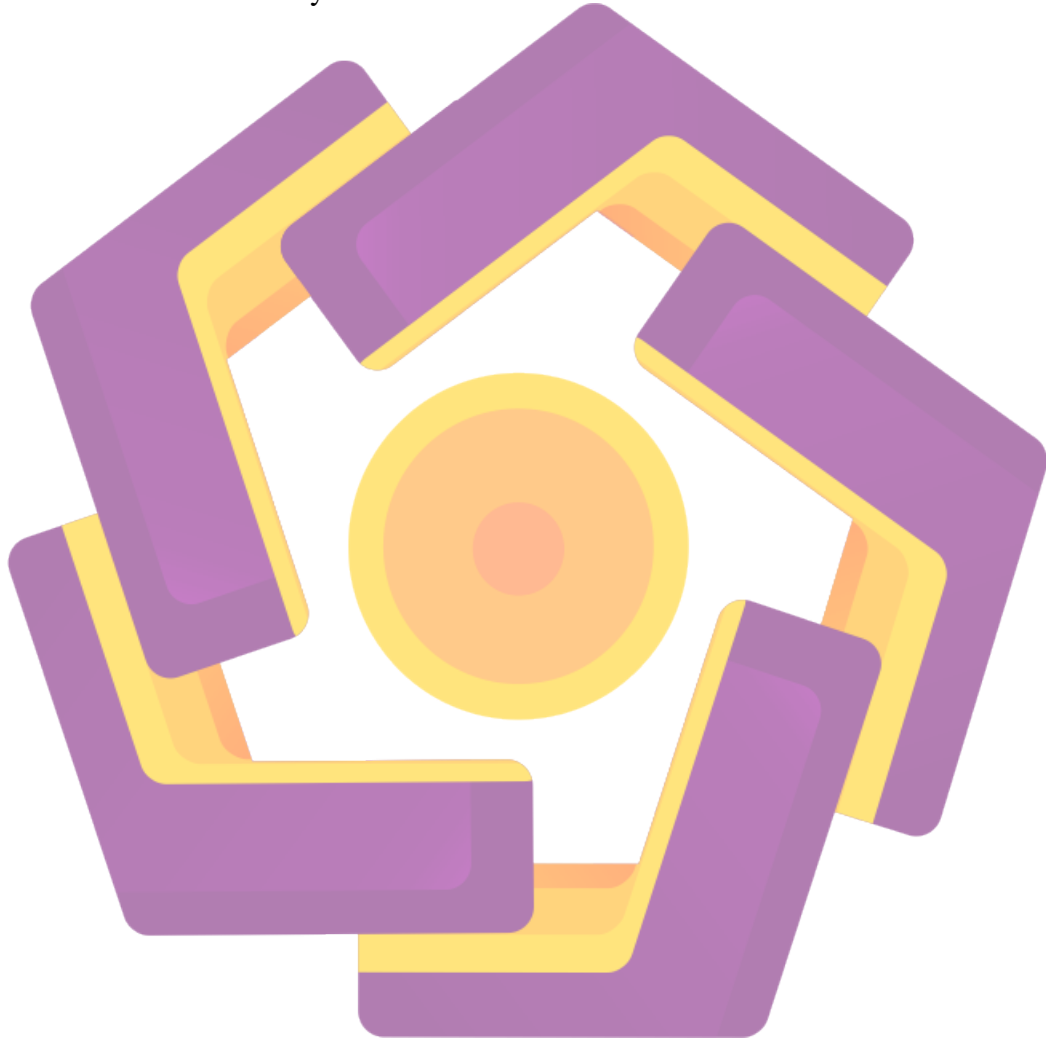
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	viii
ABSTRACK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Literatur	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan	3
1.6.4 Metode Evaluasi	4
1.6.5 Metode Implementasi	4
1.7 Sistematik Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2 Landasan Teori	9
2.2.2 Media Promosi	9
2.2.3 Animasi 2D	9
2.2.4 Teknik frame by frame.....	10
2.2.5 Pedoman 12 Prinsip dasar Animasi	10
2.2.6 Tahapan pembuatan Animasi 2D.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Alur Pembuatan Animasi 2D.....	22
3.2 Alat Penelitian	23
3.3 Pra Produksi.....	24
3.3.1 Ide cerita film kartun 2D.....	24
3.3.2 Sinopsis Cerita.....	24
3.3.3 Desain karakter	25
3.3.4 Sinopsis cerita dan Naskah film	27
3.3.5 Story board	30
BAB IV PEMBAHASAN	33
4.1 Perancangan.....	33
4.2 Produksi.....	33
4.3 Paska produksi	36
4.4 Evaluasi menurut ahli	39
BAB V PENUTUP	41
5.1 KESIMPULAN	41
5.2 SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
EVALUASI GOOGLE FORM.....	48

DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 PERBANDINGAN PENELITIAN	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware	23
Tabel 3. 2 Tabel Software.....	23
Tabel 3. 3 Tabel Storyboard	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar2. 1 squash and stretch	11
Gambar2. 2 Anticipation	11
Gambar2. 3 Staging	12
Gambar2. 4 Straight ahead action and pose to pose	13
Gambar2. 5 Follow through and overlapping action	13
Gambar2. 6 Slow in and slow out.....	14
Gambar2. 7 Arcs	14
Gambar2. 8 Secondary action.....	15
Gambar2. 9 Timing.....	15
Gambar2. 10 Exaggeration	16
Gambar2. 11 Solid drawing	16
Gambar2. 12 Appeal.....	17
Gambar 3. 1 Alur pembuatan.....	16
Gambar 3. 2 Raja Pocong	25
Gambar 3. 3 Ocong.....	25
Gambar 3. 4 Omcong.....	26
Gambar 3. 5 Dukun.....	26
Gambar 3. 6 Senjata keranda terbang	27
Gambar 4. 1 Drawing background.....	33
Gambar 4. 2 Draeing Animasi	34
Gambar 4. 3 Coloring Animasi.....	35
Gambar 4. 4 Compositing.....	36
Gambar 4. 5Editing.....	37
Gambar 4. 6 Rendering.....	38
Gambar 4. 7Publish Youtube.....	39