

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL “PERPISAHAN” DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Restu Aji Putra Bimantara 16.01.3680

Helmy Afriza 16.01.3704

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL “PERPISAHAN” DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Restu Aji Putra Bimantara	16.01.3680
Helmy Afriza	16.01.3704

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL
“PERPISAHAN” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Aji Putra Bimantara

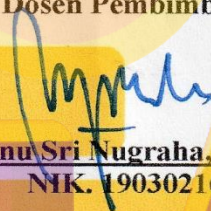
16.01.3680

Helmy Afriza

16.01.3704

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 April 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL
“PERPISAHAN” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helmy Afriza

16.01.3704

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 29 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL
"PERPISAHAN" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Aji Putra Bimantara 16.01.3680

Helmy Afriza 16.01.3704

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
pada tanggal 4 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 29 April 2019



Restu Aji Putra Bimantara
NIM. 16.01.3680



Helmy Afriza
NIM. 16.01.3704

MOTTO

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa pedihnya rasa sakit”

(Ali bin Abi Thalib)

“Ilmu pengetahuan itu bukanlah yang dihafal, melainkan yang memberi manfaat”

(Imam Syafi’i)

“Daun yang jatuh tak pernah membenci angin. Dia membiarkan dirinya jatuh begitu saja. Tak melawan, mengikhhlaskan semuanya”

(Tere Liye)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, dan utusan-Nya Nabi besar Muhammad SAW. Karena telah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Ibu dan Ayah tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan, merawat, memberi semangat, serta membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
2. Terima kasih kepada teman-teman kos yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Dosen pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama menempuh kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang kami beri judul **“Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Perpisahan” Dengan Teknik Frame by Frame”**.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi bimbingan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku ketua program studi D3 Teknik Informatika.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen, staff maupun karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Kedua orang tua kami dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Teman-teman di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perkembangan yang positif bagi penulis.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 29 April 2019



Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.2 Metode Observasi.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Dasar Teori	7
2.2.1	Definisi Film	7
2.2.2	Jenis Film	8
2.2.3	Definisi Animasi	10
2.3	Jenis Animasi.....	10
2.3.1	Animasi Cel.....	10
2.3.2	Animasi Frame	11
2.3.3	Rotoscoping	12
2.3.4	Cut-Out Animation	12
2.4	Prinsip Animasi.....	13
2.4.1	Solid Drawing	13
2.4.2	Timing and Spacing	13
2.4.3	Squash and Stretch	13
2.4.4	Anticipation.....	14
2.4.5	Slow In and Slow Out	14
2.4.6	Arcs	14
2.4.7	Secondary Action.....	14
2.4.8	Exaggeration	15
2.4.9	Staging	15
2.4.10	Follow-Through and Overlapping Action.....	15
2.4.11	Appeal	16
2.4.12	Straight-Ahead Action and Pose to Pose	16
2.5	Tahapan Pembuatan Animasi	16
2.5.1	Pra Produksi	16
2.5.2	Produksi	19
2.5.3	Pasca Produksi	20
2.6	Standar Video	21
2.7	Format File Video.....	22
BAB III GAMBARAN UMUM.....		24
3.1	Alat dan Bahan Penelitian.....	24
3.1.1	Alat Penelitian	24
3.2	Perancangan	25

3.2.1 Tahap Pra Produksi	25
3.3 Observasi	27
3.3.1 Referensi film pendek 2D	28
3.3.2 Referensi Karakter	30
3.4 Karakter	31
3.5 Storyboard.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1 Implementasi.....	38
4.2 Proses Produksi.....	38
4.2.1 Drawing.....	38
4.2.2 Coloring	41
4.2.3 Animating.....	43
4.3 Pasca Produksi.....	44
4.3.1 Ekspor Movie.....	44
4.3.2 Rendering	45
4.3.3 Publishing.....	46
4.3.4 Evaluasi.....	47
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Evaluasi.....	47
--------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pen Tablet.....	25
Gambar 3. 2 Anak Yang Sedang Berjalan Menuju ke Sekolahnya	28
Gambar 3. 3 Suasana Dalam Ruangan Kelas [1:16]	29
Gambar 3. 4 Karakter Sedang Menghadap ke Cermin [0:50].....	29
Gambar 3. 5 Karakter Berlari Menuju ke Sekolah [1:12].....	29
Gambar 3. 6 Karakter Tertidur di Dalam Bus [1:40]	30
Gambar 3. 7 Karakter Naruto Kecil	30
Gambar 3. 8 Karakter Ibu Naruto	31
Gambar 3. 9 Karakter Pria Dewasa.....	31
Gambar 3. 10 Karakter Utama (Anak).....	32
Gambar 3. 11 Karakter pendukung (Ayah).....	32
Gambar 3. 12 Karakter pendukung (Ibu)	33
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Sketsa Karakter	39
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Langkah Kaki.....	39
Gambar 4. 3 Proses Penggambaran Berjalan Maju.....	40
Gambar 4. 4 Pembuatan Background Dengan Teknik Matte Painting	41
Gambar 4. 5 Hasil Matte Painting.....	41
Gambar 4. 6 Proses Pewarnaan.....	42
Gambar 4. 7 Proses Pewarnaan.....	42
Gambar 4. 8 Hasil Pewarnaan.....	43
Gambar 4. 9 Proses Animasi.....	44
Gambar 4. 10 Time Line	44
Gambar 4. 11 Proses Eksport Movie.....	45
Gambar 4. 12 Proses Penggabungan Terakhir	46
Gambar 4. 13 Proses Export Media di Adobe Premiere Pro.....	46
Gambar 4. 14 Proses Unggah Video Pada Youtube	47

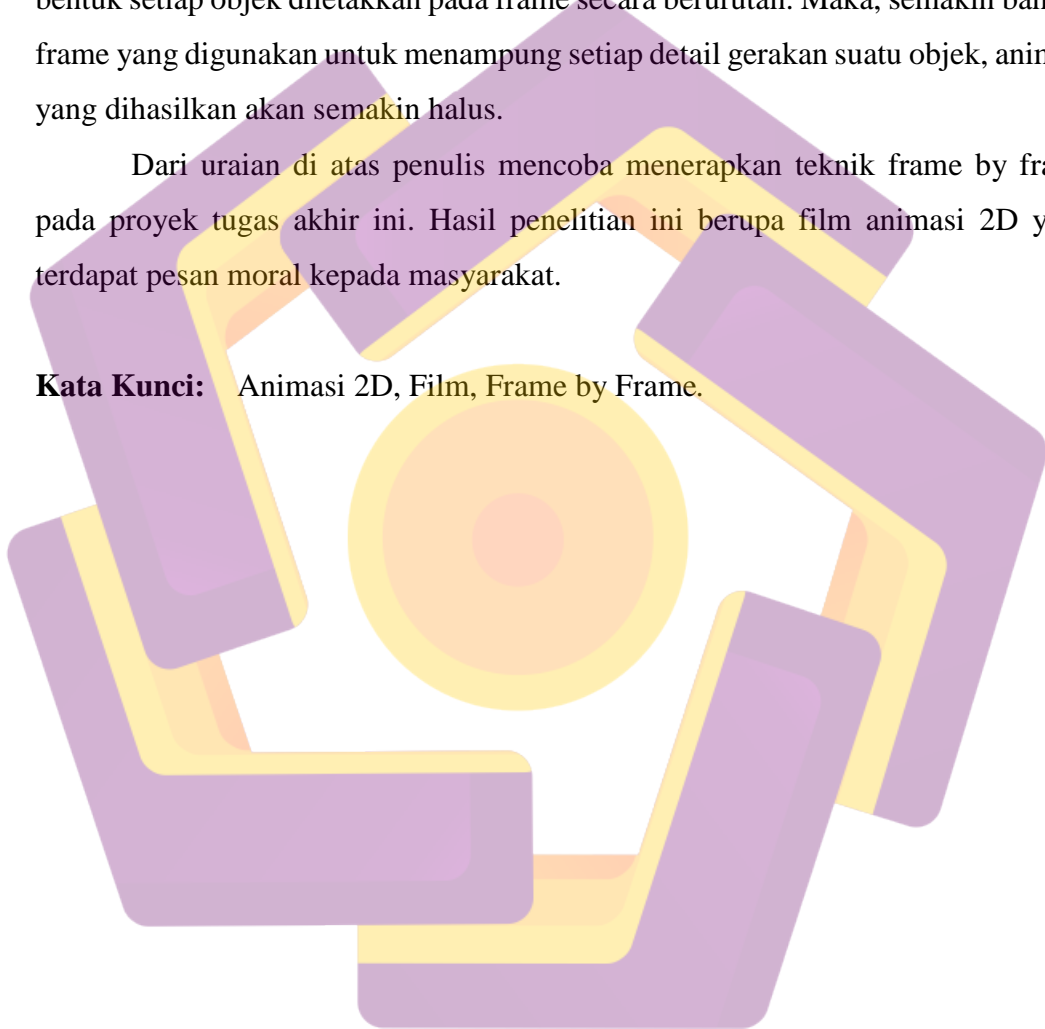
INTISARI

Film animasi menjadi hiburan untuk banyak kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa, Film animasi disamping sebagai hiburan juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral.

Film animasi ini dibuat dengan teknik frame by frame. Setiap gerakan atau bentuk setiap objek diletakkan pada frame secara berurutan. Maka, semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan suatu objek, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.

Dari uraian di atas penulis mencoba menerapkan teknik frame by frame pada proyek tugas akhir ini. Hasil penelitian ini berupa film animasi 2D yang terdapat pesan moral kepada masyarakat.

Kata Kunci: Animasi 2D, Film, Frame by Frame.



ABSTRACT

Animated film is an entertainment for many people from children to adults, animation films as well as entertainment can also be used as a medium of learning that is good for conveying moral messages.

This animated film is made with the frame by frame technique. Every movement or shape of each object is placed on the frame in sequence. So, the more frames that are used to hold every detail of the motion of an object, the more animated results will be smoother.

From the description above, the writer tries to apply the frame by frame technique in this final project. The results of this study are 2D animated films with moral messages to the public.

Keywords: *2D animation, film, frame by frame.*

