

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ANYTHING FOR YOU”  
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Erzenna Rehmi Supardjo**

**15.12.8524**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ANYTHING FOR YOU”  
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Erzenna Rehmi Supardjo**

**15.12.8524**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ANYTHING FOR YOU”  
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erzenna Rehmi Supardjo**

**15.12.8524**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhel M.Kom**

**NIK. 190302243**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ANYTHING FOR YOU” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erzenna Rehmi Supardjo**  
15.12.8524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243

Agus Fatkhurohman, M.Kom  
NIK. 190302249

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Oktober 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 September 2019



Erzenna Rezhni Supardjo

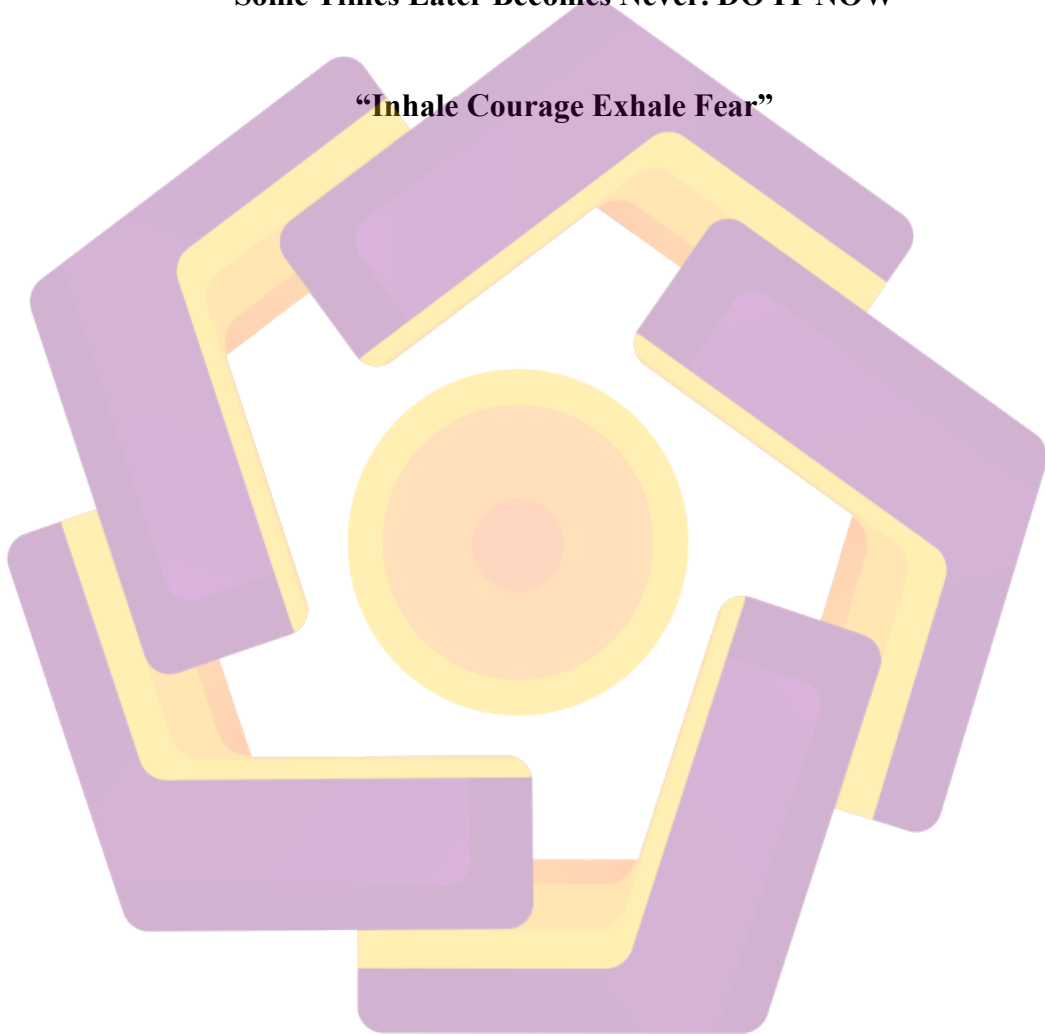
NIM. 15.12.8524

## **MOTTO**

**“Sepiro Gedhening Sengsoro Yen Tinompo Amung Dadi Coba”**

**“Some Times Later Becomes Never. DO IT NOW”**

**“Inhale Courage Exhale Fear”**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin , puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya, penulis diberi ilmu, kemudahan, ketabahan, dan kekuatan sehingga dapat mengerjakan serta menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk lulus dan meraih gelar sarjana. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan penulis dari jauh dan selalu bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan penulis selama ini
2. Kakak-kakak penulis Fani dan Erdhyt yang selalu memberi semangat
3. Kepada Bude dan Pakde yang telah memberi tempat tinggal selama penulis merantau di Yogyakarta.
4. Kepada seluruh keluarga, teman, dan siapapun yang telah mendukung penulis selama ini
5. Kepada Rakha Putra Pratama yang telah membantu, mendampingi, dan menyemangati selama empat tahun ini
6. Kepada rekan-rekan penulis Joshua, Zuan, Mohar dan Afif yang telah menghabiskan masa kuliah bersama
7. Kepada teman-teman kelas 15-S1-SI-03

## KATA PENGANTAR

Segenap puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pembuatan Film Animasi 2D “*Anything For You*” dengan Menggunakan Teknik *Frame by Frame*”. Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama pengerjaan skripsi.
4. Bapak Agus Fatkhurohman,M.Kom selaku dosen wali dan dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku dosen penguji yang telah menguji penulis .
6. Bapak Ermambang Bendung Wijaya, S.Sn selaku Art Director yang telah memberi penilaian terhadap Film “*Anything For You*”.

Dalam penulisan skripsi ini , penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 21 Agustus 2019

*Penulis*



## DAFTAR ISI

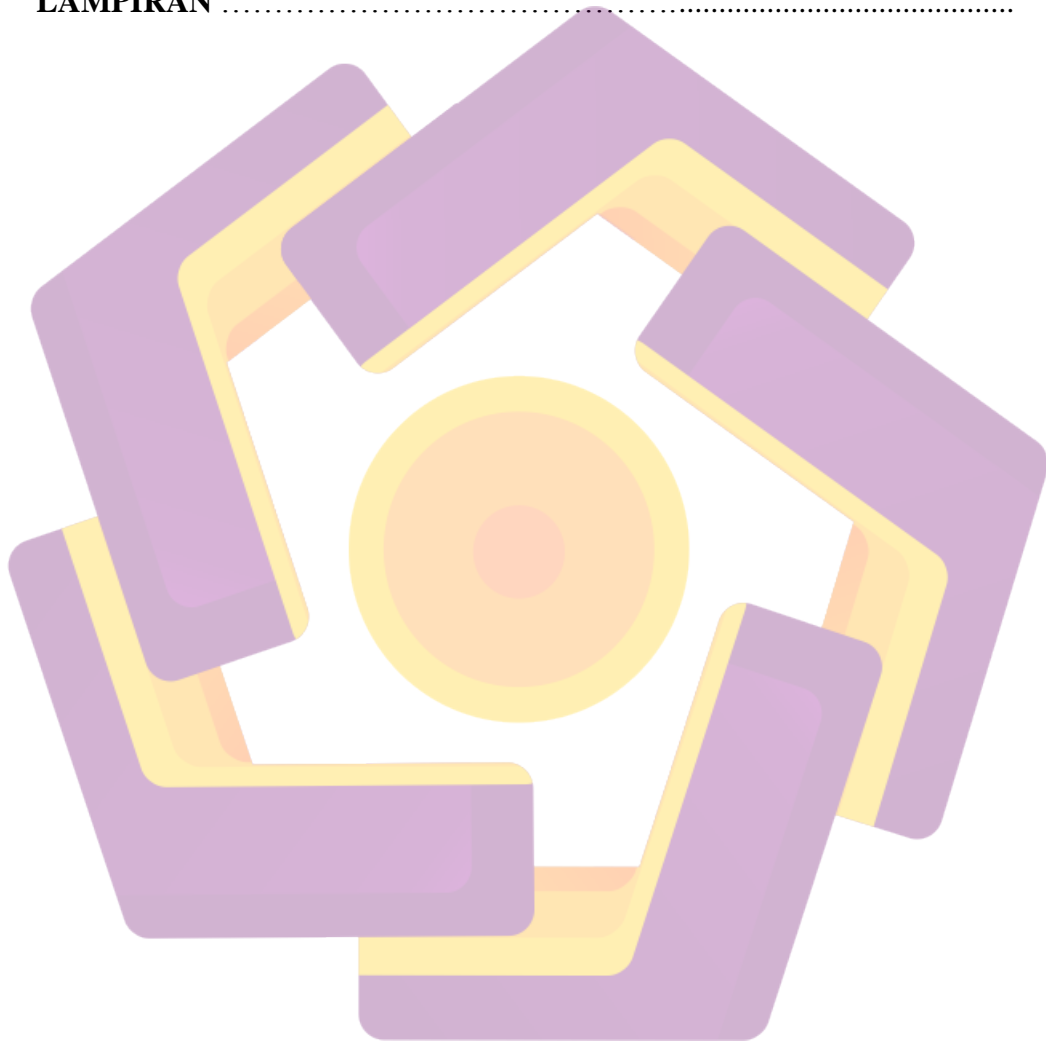
<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
1.5.1 Bagi Pembaca .....	3
1.5.2 Bagi Peneliti .....	3
1.5.3 Bagi Penonton .....	4
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Analisis.....	4
1.6.2 Metode Kepustakaan .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.6.3.1 Pra-Produksi .....	5
1.6.3.2 Produksi .....	6

1.6.3.3 <i>Pasca</i> Produksi.....	6
1.6.3 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Animasi.....	11
2.2.1 Definisi Animasi .....	11
2.2.2 Jenis Animasi .....	11
2.2.2.1 Animasi 2D .....	11
2.2.2.2 Animasi 3D .....	11
2.3 Desain Karakter.....	12
2.3.1 Karikatural.....	12
2.3.2 Fabel .....	12
2.3.3 <i>Style</i> Bebas .....	13
2.4 Prinsip Dasar Animasi .....	14
2.4.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
2.4.2 <i>Anticipation</i> .....	15
2.4.3 <i>Staging</i> .....	15
2.4.4 <i>Straigh Ahead Action And Pose To Pose</i> .....	16
2.4.5 <i>Follow Through And Overlapping Action</i> .....	17
2.4.6 <i>Slow In And Slow Out</i> .....	18
2.4.7 <i>Arcs</i> .....	19
2.4.8 <i>Secondary Action</i> .....	20
2.4.9 <i>Timing</i> .....	20
2.4.10 <i>Exaggeration</i> .....	21
2.4.11 <i>Solid Drawing</i> .....	22
2.4.12 <i>Appeal</i> .....	22
2.5 Teknik Pembuatan Animasi .....	23
2.5.1 Animasi <i>Sel</i> .....	23
2.5.2 Animasi <i>Frame</i> .....	24
2.5.3 Animasi <i>Sprite</i> .....	24

2.5.4 Animasi Lintasan.....	25
2.5.5 Animasi <i>Spline</i> .....	26
2.5.6 Animasi <i>Vector</i> .....	26
2.5.7 Animasi Karakter.....	26
2.5.8 Animasi <i>Clay</i> .....	27
2.5.9 <i>Morphing</i> .....	27
2.5.10 Animasi Digital .....	27
2.6 Tahap Perancangan Animasi.....	28
2.6.1 Pra-Produksi.....	28
2.6.1.1 Ide Konsep .....	28
2.6.1.2 Tema .....	28
2.6.1.3 <i>Logline</i> .....	28
2.6.1.4 Sinopsis .....	29
2.6.1.5 Desain Karakter.....	29
2.6.1.6 Naskah .....	29
2.6.1.7 <i>Storyboard</i> .....	29
2.6.2 Produksi.....	30
2.6.2.1 <i>Animating</i> .....	31
2.6.2.2 <i>Colouring</i> .....	31
2.6.2.3 <i>Compositing</i> .....	31
2.6.3 Pasca Produksi .....	31
2.6.3.1 <i>Editing</i> .....	31
2.6.3.2 <i>Rendering</i> .....	32
2.7 Perangkat Lunak Komputer .....	32
2.7.1 Paintool SAI .....	32
2.7.2 Adobe Flash CS6.....	32
2.7.3 Adobe Premiere CS6 .....	32
2.7.4 Adobe Audition CS6 .....	32
2.7.5 Swivel.....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Analisis.....	34

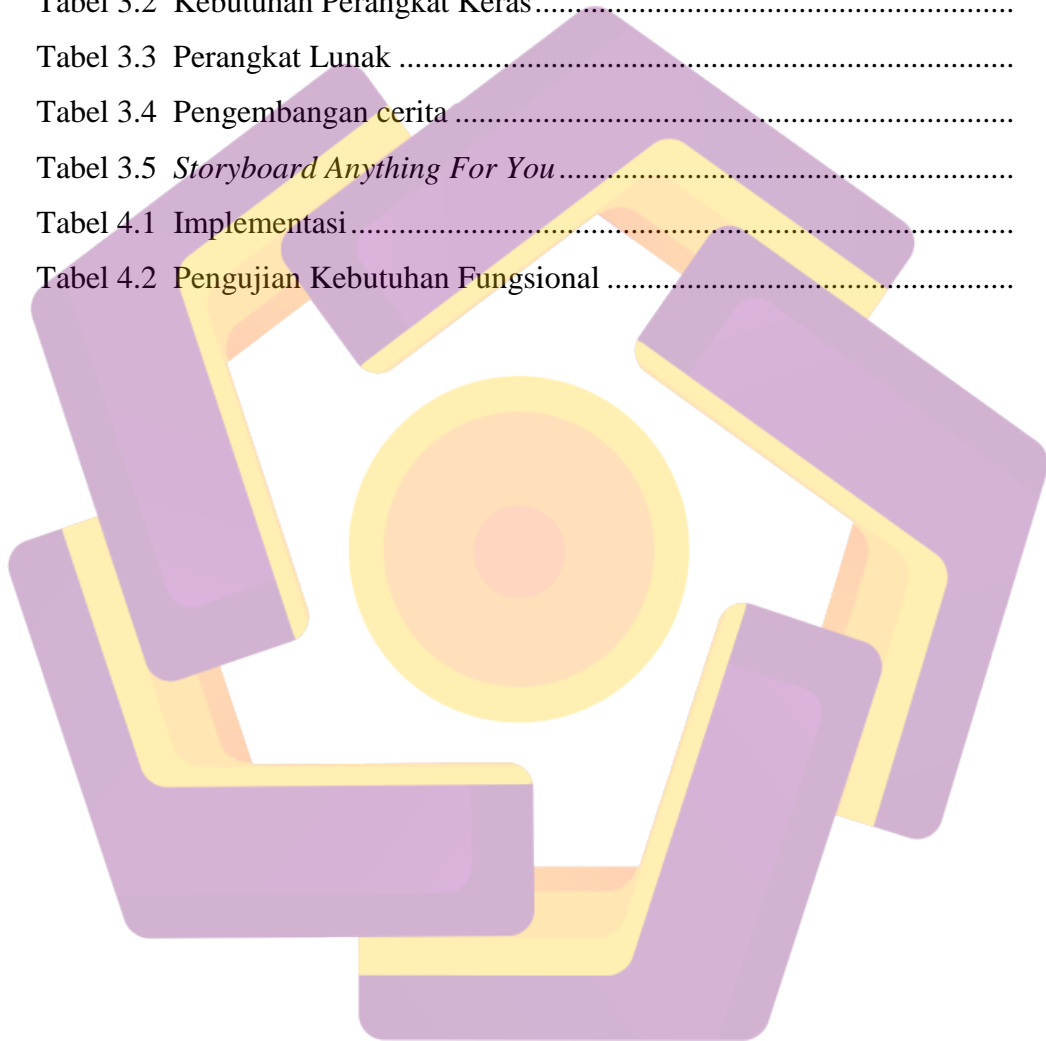
3.1.1	Pertimbangan Pengambilan Cerita .....	34
3.1.2	Referensi Desain Karakter.....	34
3.1.3	Analisis SWOT .....	35
3.1.4	Analisis Kebutuhan .....	35
3.1.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.1.4.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	36
3.2	Pra Produksi .....	36
3.2.1	Ide Cerita.....	36
3.2.2	Tema .....	38
3.2.3	<i>Logline</i> .....	38
3.2.4	Mengembangkan Cerita.....	38
3.2.5	Sinopsis .....	40
3.2.6	Diagram <i>Scene</i> .....	42
3.2.7	Desain Karakter.....	42
3.2.8	<i>Screenplay</i> .....	44
3.2.9	<i>Storyboard</i> .....	45
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1	Pembahasan .....	46
4.1.1	Produksi.....	46
4.1.1.1	Pembuatan <i>Background</i> .....	46
4.1.1.2	Proses Membuat Gerakan Animasi .....	51
4.1.1.3	Perekaman Suara.....	58
4.1.2	Pasca Produksi.....	58
4.1.2.1	<i>Compositing</i> .....	58
4.1.2.2	<i>Rendering</i> .....	59
4.2	Implementasi.....	60
4.2.1	Publikasi Film .....	61
4.3	Evaluasi.....	61
4.3.1	Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	62
4.3.2	Kuisisioner .....	63
4.3.2.1	Kuisisioner Untuk Ahli Dibidang Animasi .....	64

4.3.2.2 Kuisisioner Untuk Penonton Umum.....	64
<b>Bab V PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>



## DAFTAR TABEL

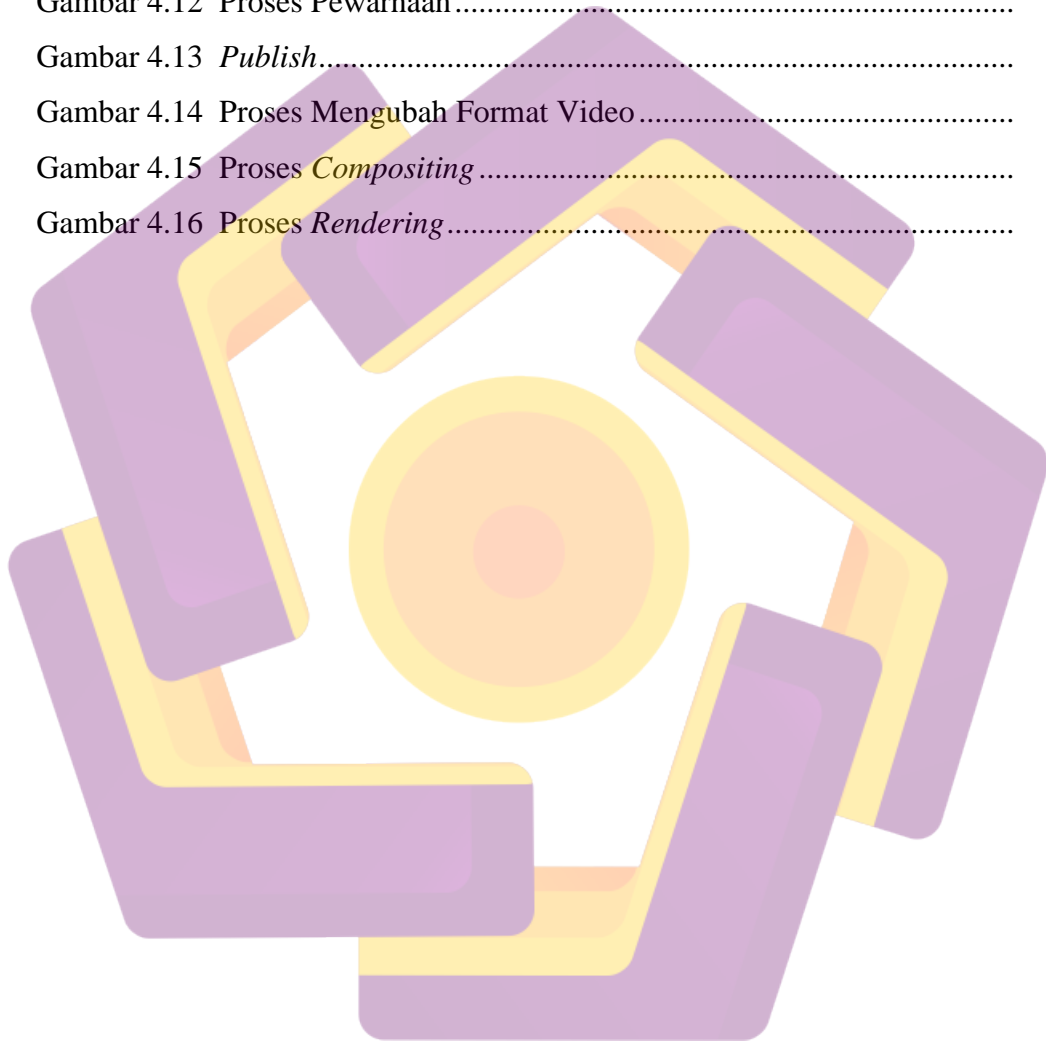
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2.2 <i>Storyboard</i> .....	30
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
Tabel 3.3 Perangkat Lunak .....	37
Tabel 3.4 Pengembangan cerita .....	38
Tabel 3.5 <i>Storyboard Anything For You</i> .....	45
Tabel 4.1 Implementasi.....	60
Tabel 4.2 Pengujian Kebutuhan Fungsional .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Film Animasi Pendek <i>Mother</i> .....	5
Gambar 2.1 Contoh Karakter Karikatural .....	12
Gambar 2.2 Contoh Karakter Fabel .....	13
Gambar 2.3 Contoh Karakter <i>Style Bebas</i> .....	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Squash And Stretch</i> .....	14
Gambar 2.5 Contoh <i>Anticipation</i> .....	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Staging</i> .....	16
Gambar 2.7 Contoh <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i> .....	17
Gambar 2.8 Contoh <i>Follow Through And Overlapping Action</i> .....	18
Gambar 2.9 Contoh <i>Slow In And Slow Out</i> .....	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Arcs</i> .....	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Secondary Action</i> .....	20
Gambar 2.12 Contoh <i>Timing</i> .....	21
Gambar 2.13 Contoh <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2.14 Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	22
Gambar 2.15 Contoh <i>Appeal</i> .....	23
Gambar 2.16 Contoh <i>Frame Animation</i> .....	24
Gambar 2.17 Contoh <i>Path Animation</i> .....	25
Gambar 3.1 Karya dari artis Paula Bugueño .....	34
Gambar 3.2 Diagram <i>Scene</i> .....	42
Gambar 3.3 Karakter Xera .....	43
Gambar 3.4 Karakter Ibu Xera .....	43
Gambar 3.5 <i>Background Dapur</i> .....	44
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Animasi <i>Anything For You</i> .....	46
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Kanvas Baru Pada Paintool SAI .....	47
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Sketsa .....	48
Gambar 4.4 Proses <i>Line Art</i> .....	49
Gambar 4.5 Proses Mewarnai Pada Paintool SAI .....	50
Gambar 4.6 Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Flash .....	51

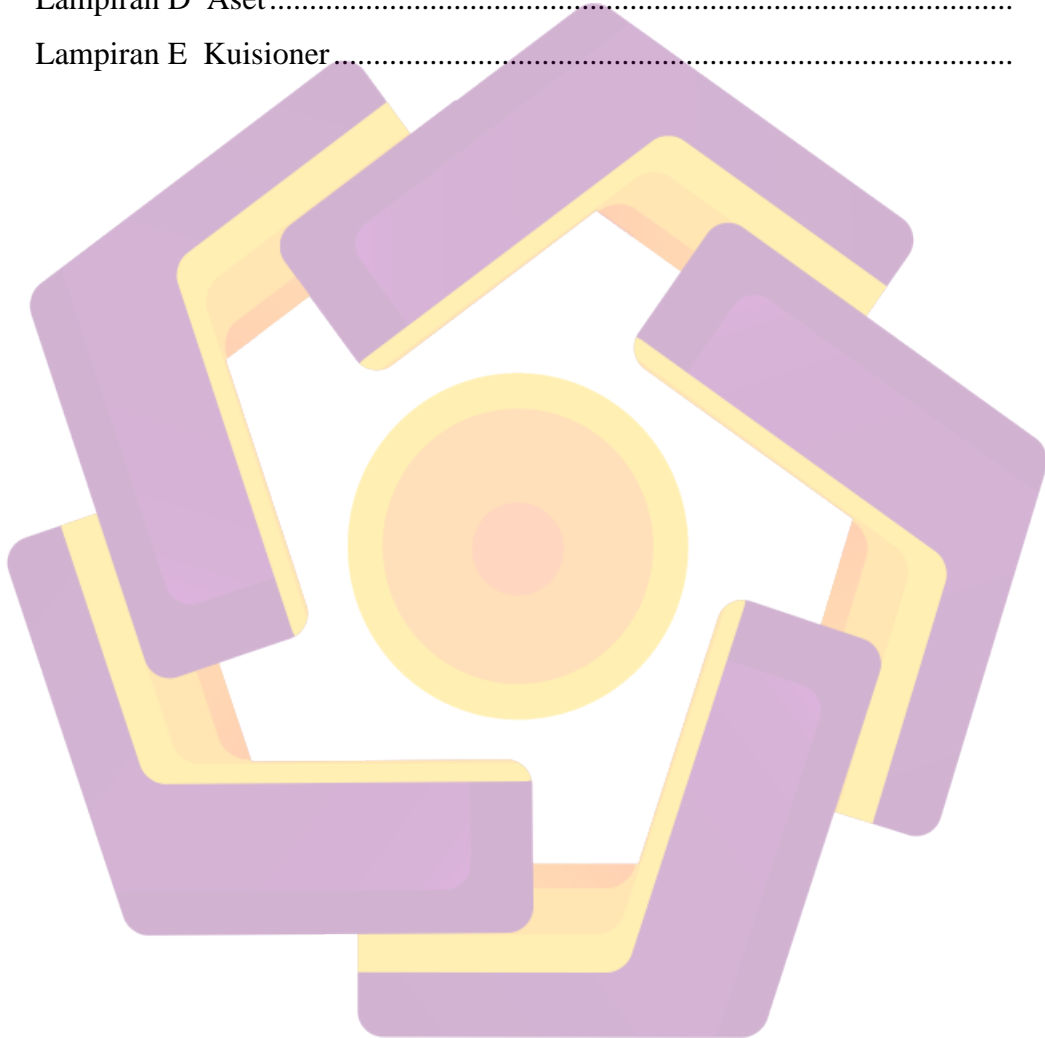
Gambar 4.7 Memasukkan <i>Background</i> Ke Dalam <i>Library</i> .....	52
Gambar 4.8 Memasukkan <i>Background</i> Ke <i>Stage</i> .....	53
Gambar 4.9 Membuat <i>Key</i> .....	54
Gambar 4.10 Membuat <i>Inbetween</i> .....	55
Gambar 4.11 Proses <i>Clean-Ups</i> .....	55
Gambar 4.12 Proses Pewarnaan .....	56
Gambar 4.13 <i>Publish</i> .....	57
Gambar 4.14 Proses Mengubah Format Video .....	57
Gambar 4.15 Proses <i>Compositing</i> .....	59
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering</i> .....	59





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Screenplay</i> .....	70
Lampiran B <i>Storyboard</i> .....	79
Lampiran C Implementasi.....	93
Lampiran D Aset .....	100
Lampiran E Kuisisioner .....	104



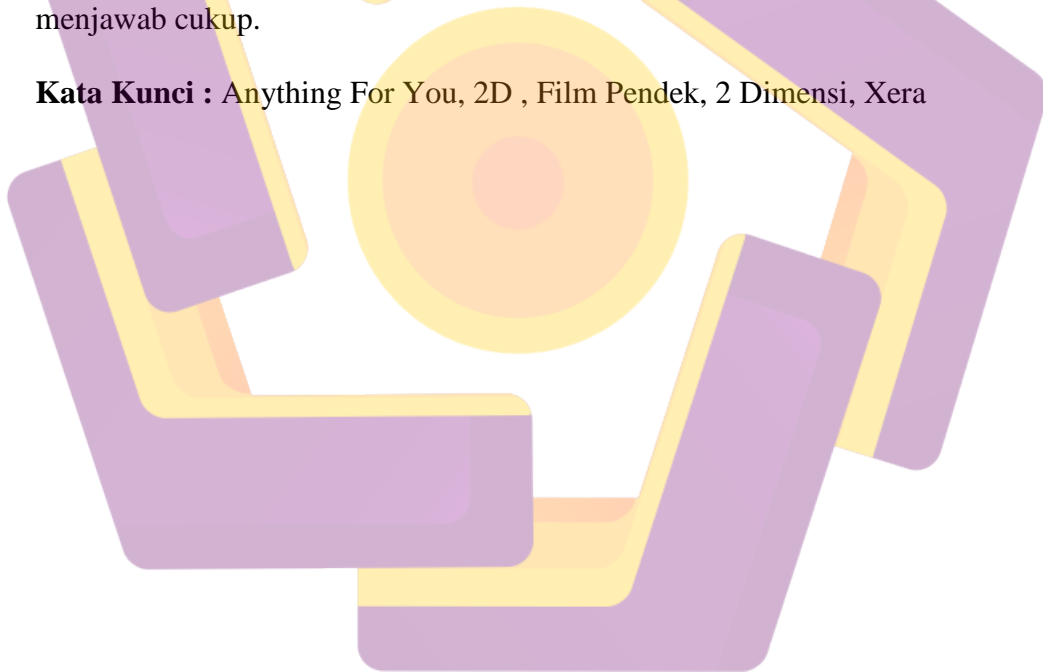
## INTISARI

Kurangnya kesadaran anak terhadap lingkungan sekitar membuat penulis berinisiatif untuk membuat film yang mengandung pesan moral. Dikarenakan batas usia yang penulis targetkan adalah kalangan remaja, film yang penulis buat haruslah menarik, ringkas, dan memiliki alur yang jelas agar penonton dapat menangkap pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis.

Pada kesempatan kali ini, penulis memanfaatkan fasilitas *software* Adobe Flash CS6 untuk membuat sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul “*Anything For You*” dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang mudah dipahami alur ceritanya dan pesan moral yang terdapat dalam film dapat tersampaikan.

Sebuah film animasi dengan runtut cerita dan alur yang jelas akan mempermudah penonton untuk memahami keseluruhan film dan dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Berdasarkan hasil dari kuisioner yang di dapat dari 60 orang responden, respon penonton baik. Dan penonton juga mudah mengerti alur ceritanya. Untuk penampilan animasi, rata-rata menjawab 45% menjawab baik, 41,7% menjawab baik sekali dan 13,3% menjawab cukup.

**Kata Kunci :** Anything For You, 2D , Film Pendek, 2 Dimensi, Xera



## **ABSTRACT**

*Lack of awareness of children towards the environment makes the writer the initiative to make films that contain moral messages. Because the age limit the writer is targeting is teenagers, the film that the writer makes must be interesting, concise, and have a clear path so that the audience can catch the moral message that the writer wants to convey.*

*On this occasion, the authors used Adobe Flash CS6 software facilities to make a 2-dimensional animated film titled "Anything For You" using frame by frame techniques that are easy to understand the plot and moral messages contained in the film can be conveyed.*

*An animated film with a coherent story and clear plot will make it easier for viewers to understand the whole film and be able to capture the message to be conveyed by the writer. Based on the results of the questionnaire obtained from 60 respondents, the audience response was good. And the audience also easily understands the plot. For animation appearance, the average answer 45% answered well, 41.7% answered very well and 13.3% answered enough.*

**Keywords:** *Anything For You, 2D, Short Films, 2 Dimensions, Xera*

