

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME*
*SCENE BEREPUT MAKANAN PADA FILM LUCKY FORTUNE***

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
DOROTHEA CHEISA ESTA PUTRI
22.82.1380

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME*
*SCENE BEREPUT MAKANAN PADA FILM LUCKY FORTUNE***

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
DOROTHEA CHEISA ESTA PUTRI
22.82.1380

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME*
*SCENE BEREPUT MAKANAN PADA FILM LUCKY FORTUNE***



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME*
SCENE BEREPUT MAKANAN PADA FILM *LUCKY FORTUNE***

yang disusun dan diajukan oleh
DOROTHEA CHEISA ESTA PUTRI

22.82.1380

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

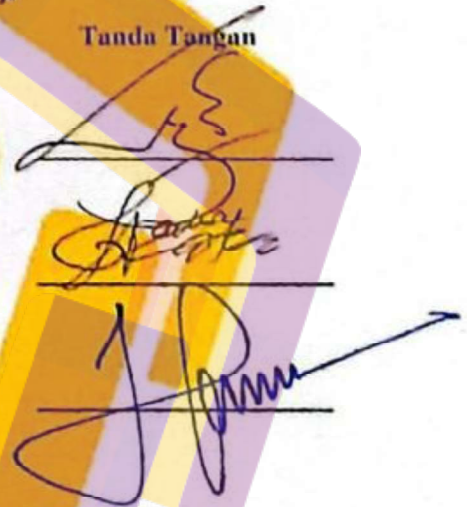
Nama Penguji

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Nadea Clpta Laksmi, M.Kom
NIK. 190302551

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dorothea Cheisa Esta Putri
NIM : 22.82.1380

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME* *SCENE BEREPUT MAKANAN PADA FILM LUCKY FORTUNE*

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 Tim 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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,




Dorothea Cheisa Esta Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *FRAME BY FRAME SCENE* BEREPUT MAKANAN PADA *FILM LUCKY FORTUNE*” dengan baik dan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa keberhasilan pengerjaan penelitian ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., selaku Mentor Pandawa yang telah memberikan bimbingan teknis dan masukan industri yang sangat bermanfaat bagi kualitas produk animasi penulis.
5. Segenap Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta bantuan selama masa studi penulis.
6. Orang Tua dan Keluarga, yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan moral maupun material dalam setiap langkah perjuangan penulis.
7. Teman-teman seperjuangan, atas dukungan serta diskusi bersama dalam menyusun skripsi, dan khususnya rekan tim produksi atas kerja samanya selama pengerjaan *project* untuk skripsi ini.

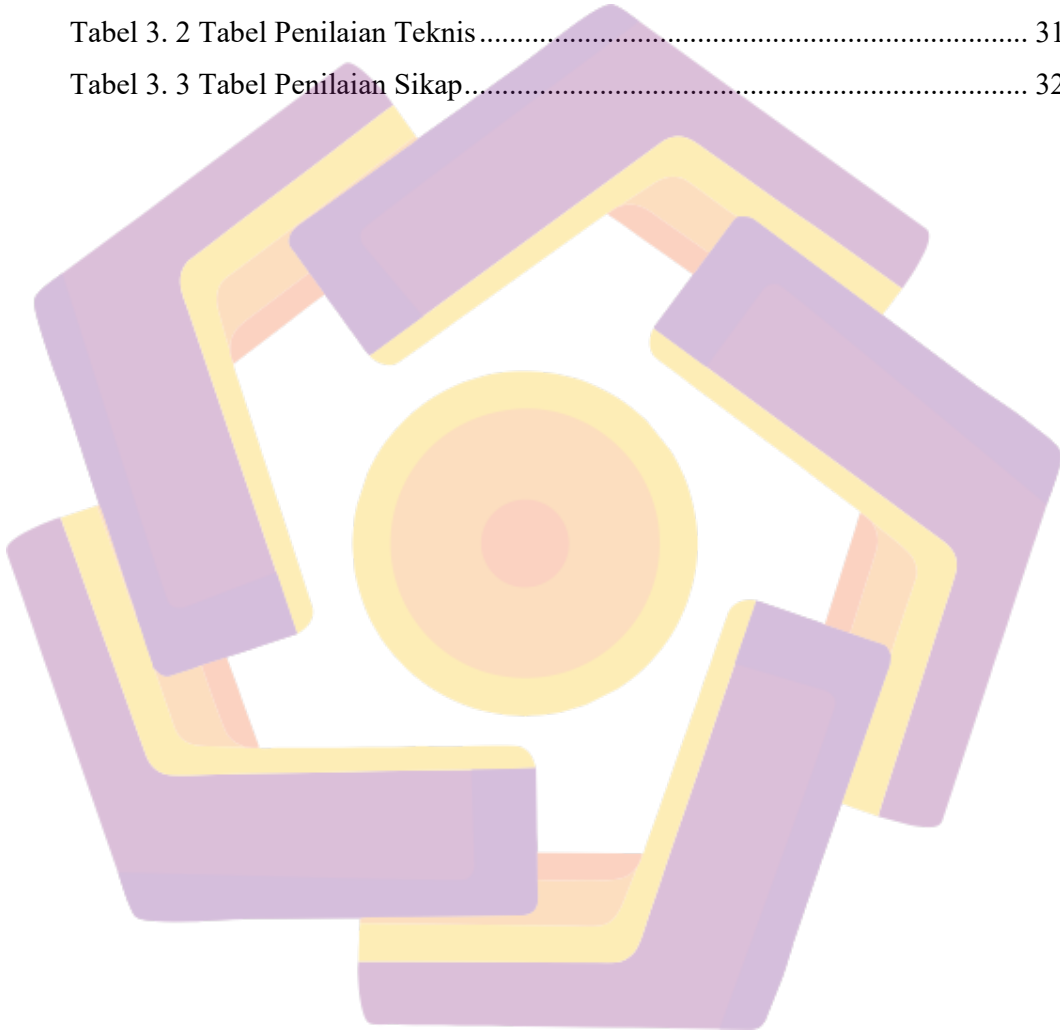
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.1.1 Animasi Frame by Frame	3
2.1.2 Alur Kerja Animasi 2D	3
2.1.3 Prinsip Animasi	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	11
2.2.1 <i>Brief</i> Produksi	11
2.2.2 Teori Kebutuhan <i>Fungsional</i>	11

2.2.3	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	12
2.3	Analisis Aspek Produksi	13
2.3.1	Aspek Kreatif	13
2.3.2	Aspek Teknis	14
2.4	Tahapan Pra Produksi.....	15
2.4.1	Ide Dan Konsep	15
2.4.2	Naskah dan <i>Storyboard</i>	15
2.4.3	Desain	19
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
3.1	Produksi.....	21
3.1.1	Pembuatan Bahan	21
3.1.2	Produksi Visual	22
3.2	Evaluasi	30
BAB IV	PENUTUP	34
4.1	Kesimpulan.....	34
4.2	Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA		35
LAMPIRAN		36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi)	12
Tabel 2. 2 Kebutuhan perangkat lunak.....	12
Tabel 3. 1 Tabel Indeks	31
Tabel 3. 2 Tabel Penilaian Teknis.....	31
Tabel 3. 3 Tabel Penilaian Sikap.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	4
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	5
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	5
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	6
Gambar 2. 5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	6
Gambar 2. 6 <i>Slow in & Slow Out</i>	7
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	8
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	8
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	9
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	9
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	10
Gambar 2. 13 <i>Storyboard</i>	18
Gambar 2. 14 Desain karakter ekspresi Koko.....	19
Gambar 2. 15 Desain karakter <i>turn around</i> Koko.....	19
Gambar 2. 16 Desain Karakter Ekspresi Moa.....	20
Gambar 2. 17 Desain karakter <i>turn around</i> Moa	20
Gambar 3. 1 <i>Inbetweening</i>	22
Gambar 3. 2 Adegan Moa tersungkur di tanah	26
Gambar 3. 3 Membuat <i>peg</i> pada badan Moa	26
Gambar 3. 4 Adegan moa memukul koko.....	27
Gambar 3. 5 Adegan koko mengangkat moa	27
Gambar 3. 6 <i>Camera low angle</i>	28
Gambar 3. 7 Moa berjalan ke arah Koko	28
Gambar 3. 8 Adegan Ledakan.....	29
Gambar 3. 9 <i>Frame</i> ledakan & <i>debris</i>	29

INTISARI

Film pendek animasi 2D “LUCKY FORTUNE” menceritakan tentang seekor koala yang kelaparan dan saat menemukan makanan seekor monyet menghadang dia dan mereka akhirnya bertarung untuk memperebutkan makanan tersebut. Teknik yang dibuat dalam adegan perebutan ini menggunakan teknik *frame by frame*. Dengan teknik *frame by frame* gambar atau animasi akan terlihat lebih hidup.

Teknik *frame by frame* adalah teknik animasi yang terdiri dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Dalam teknik ini, setiap perubahan bentuk atau gerakan objek diletakkan secara berurutan sehingga menjadi suatu pergerakan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menangkap setiap gerakan benda, semakin halus animasi yang dihasilkan.

Teknologi yang digunakan penulis untuk membuat film pendek ini menggunakan komputer untuk perangkat kerasnya. Dan untuk perangkat lunak menggunakan aplikasi Toonboom Harmony untuk membuat *frame by frame scene* koala dan monyet bertarung untuk mendapatkan buah dan *Clip Studio Paint* digunakan untuk membuat story board.

Berdasarkan hasil dari penilaian yang diberikan oleh para mentor dihitung menggunakan metode skala likert. Hasil dari uji kelayakan industri mendapatkan nilai 68,2% dan masuk kedalam kategori “Baik”. Lalu untuk hasil presentase nilai sikap mendapatkan nilai 88% dan masuk kedalam kategori “Baik Sekali”.

Kata kunci: Animasi 2D, Teknik *Frame by Frame*, *Clip Studio Paint*, Toonboom

ABSTRACT

The 2D animated short film “LUCKY FORTUNE” tells the story of a hungry koala who, upon finding food, is confronted by a monkey. The two end up fighting over the food. The fight scene is created using the frame-by-frame animation technique. This technique makes the visuals and movements appear more lifelike.

Frame-by-frame animation is a technique that consists of a series of different images. In this method, each shift in form or object movement is arranged in sequence to form a continuous motion. The more frames used to capture each movement, the smoother the resulting animation.

To produce this short film, the creator used a computer as the hardware. For the software, Toonboom Harmony was used to create the frame-by-frame scene of the koala and monkey fighting over the fruit, while Clip Studio Paint was used to create the storyboard.

Based on the evaluation scores provided by the mentors, which were calculated using the Likert scale method, the industry feasibility test results achieved a score of 68.2%, falling into the "Good" category. Furthermore, the attitude score percentage reached 88%, which is classified under the "Excellent" category.

Keyword: *2D Animation, Frame-by-Frame Technique, Clip Studio Paint, Toonboom*