

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE
KEJAR KEJARAN PADA FILM ANIMASI 2D "KURIR"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

ZAIDAN RAFIF RABBANI

22.82.1391

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE
KEJAR KEJARAN PADA FILM ANIMASI 2D "KURIR"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

ZAIDAN RAFIF RABBANI

22.82.1391

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE KEJAR KEJARAN PADA FILM ANIMASI 2D "KURIR"

yang disusun dan diajukan oleh

ZAIDAN RAFIF RABBANI

22.82.1391

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Harvoko, S.Kom, M.Cs.

NIK/190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE KEJAR KEJARAN PADA FILM ANIMASI 2D "KURIR"

yang disusun dan diajukan oleh

ZAIDAN RAFIF RABBANI

22.82.1391

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302332

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302164

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

Tanda Tangan

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriini, M.Kom

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Zaidan Rafif Rabbani
: 22.82.1391

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE KEJAR
KEJARAN PADA FILM ANIMASI 2D "KURIR"**

Dosen Pembimbing

: Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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, 23 Januari 2026

Yang Menyatakan,


Zaidan Rafif Rabbani

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang sarjana.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara konsisten selama proses penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Tim Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi demi penyempurnaan skripsi ini.

Selain itu, terima kasih disampaikan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun material, serta kepada pihak-pihak lain yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

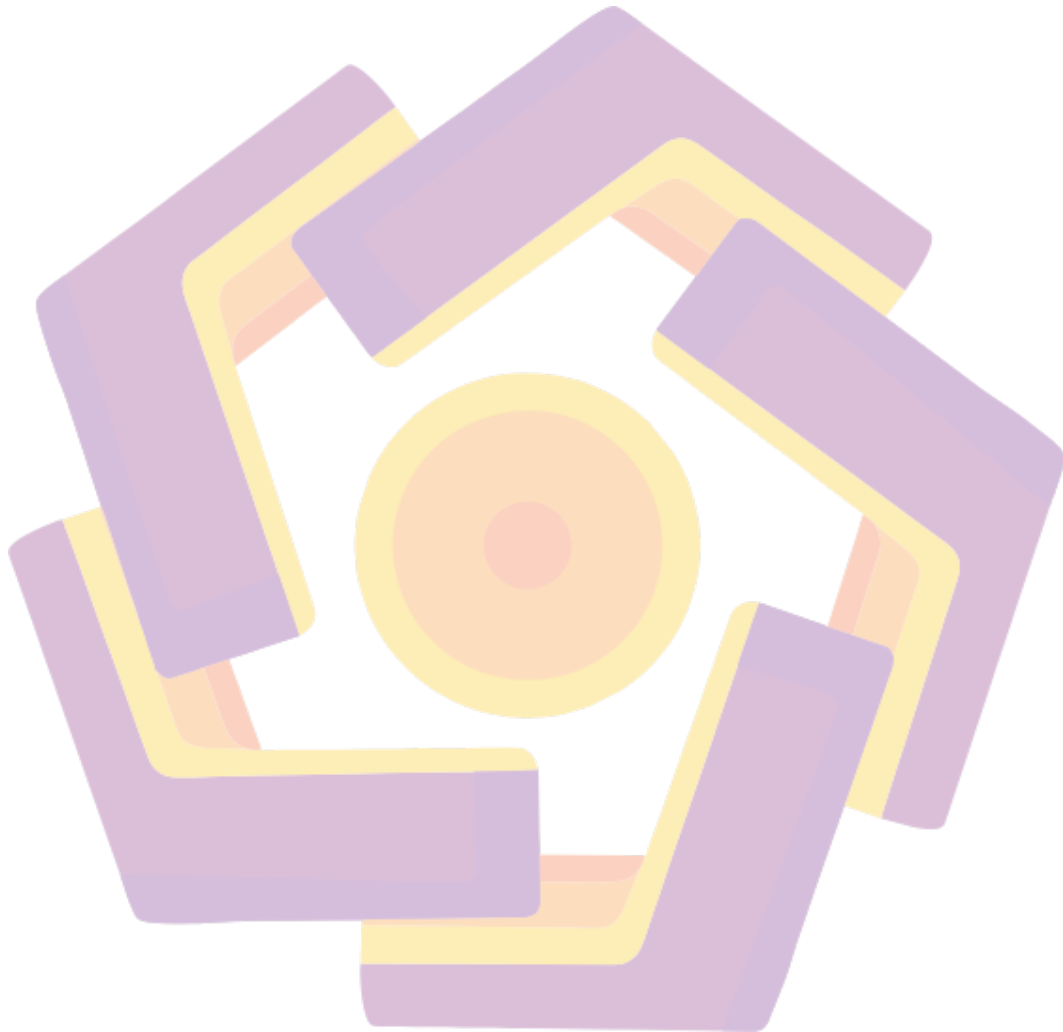
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
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 2D.....	3
2.1.2 Prinsip Animasi	3
2.1.3 <i>Frame By Frame</i>	10
2.1.4 Software Animasi	10
2.1.5 Perspektif	10
2.2 Teori Analisis Kebutuhan	12
2.2.1 Brief Produksi	12
2.2.2 Teori Kebutuhan Fungsional	12
2.2.3 Kebutuhan Non Fungsional	13

2.3	Analisis Aspek Produksi	13
2.3.1	Aspek Kreatif	14
2.3.2	Aspek Teknis	15
2.4	Tahapan Pra Produksi	16
2.4.1	Ide Dan Konsep	16
2.4.2	Naskah dan <i>Storyboard</i>	17
2.4.3	Desain	18
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
3.1	Produksi	21
3.1.1	Pembuatan Bahan	21
3.1.2	Produksi Visual	21
3.1.3	Pasca Produksi	34
3.2	Evaluasi	36
3.2.1	Penilaian teknis	36
3.2.2	Penilaian Sikap	38
BAB IV	PENUTUP	40
4.1	Kesimpulan	40
4.2	Saran	40
	DAFTAR PUSTAKA	41
	LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

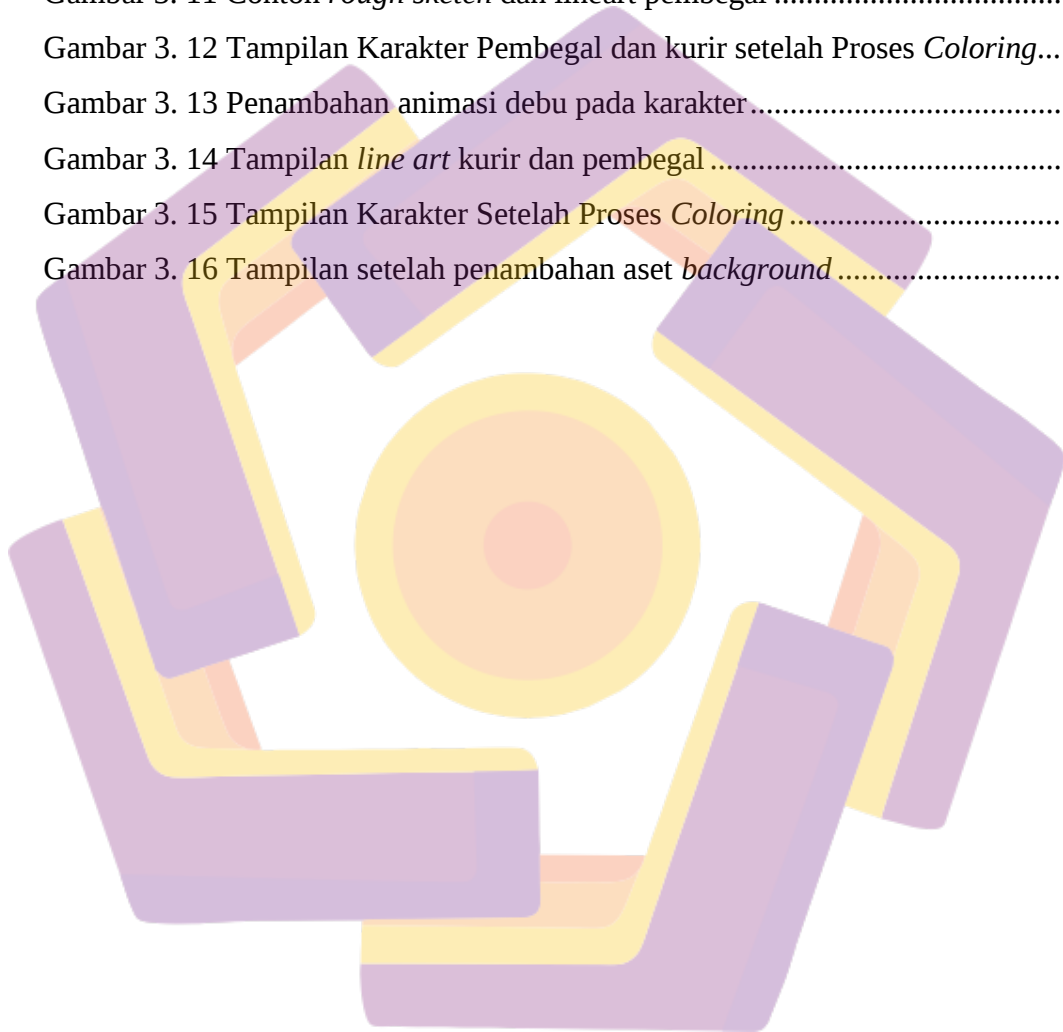
Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Non Fungsional.....	13
Tabel 3. 1 Indek penilaian	36
Tabel 3. 2 Hasil penilaian teknis produk.....	37
Tabel 3. 3 Hasil penilaian sikap	38



DAFTAR GAMBAR

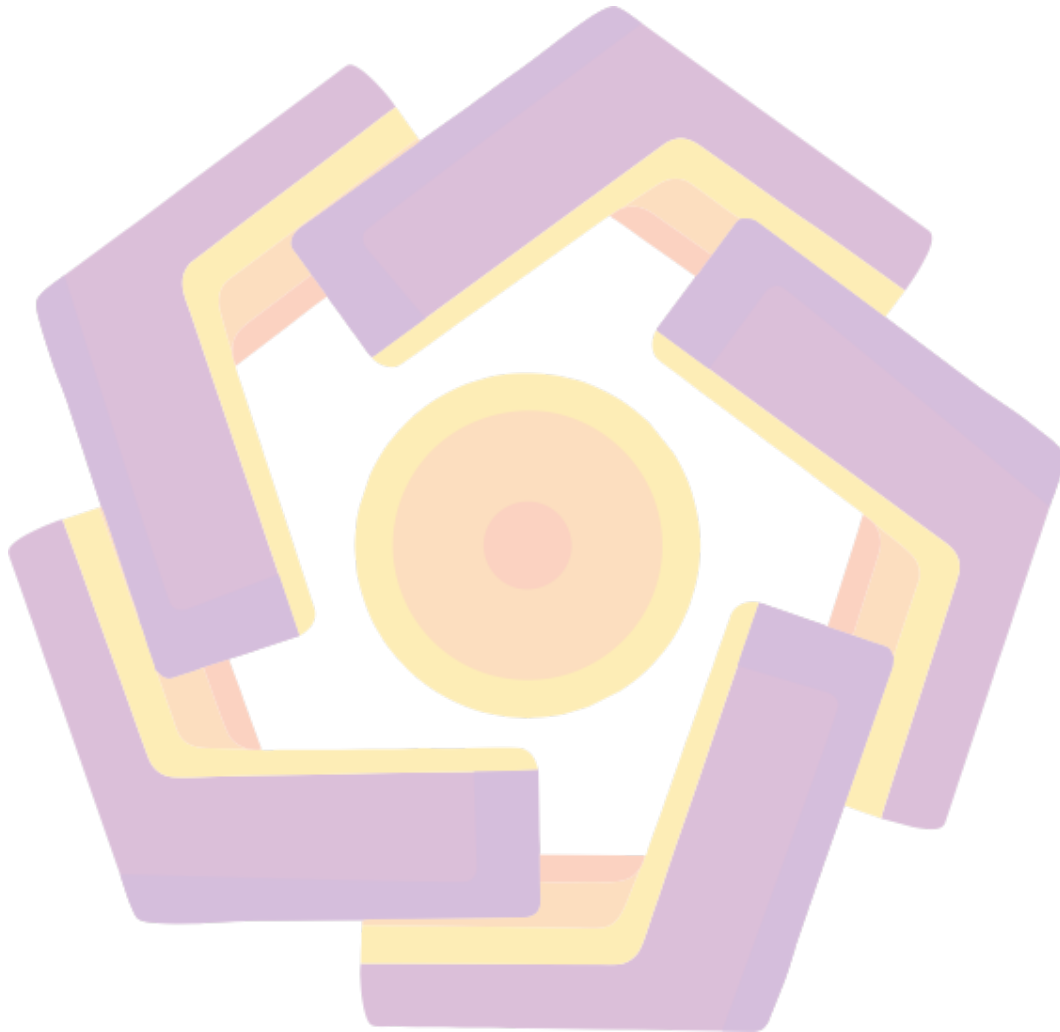
Gambar 2. 1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	3
Gambar 2. 2 Contoh <i>Anticipation</i>	4
Gambar 2. 3 Contoh <i>Staging</i>	4
Gambar 2. 4 Contoh <i>Straight- Ahead Action and Pose to Pose</i>	5
Gambar 2. 5 Contoh <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	5
Gambar 2. 6 Contoh <i>Slow in - Slow out</i>	6
Gambar 2. 7 Contoh <i>Arcs</i>	7
Gambar 2. 8 Contoh <i>Secondary Action</i>	7
Gambar 2. 9 Contoh <i>Timing</i>	8
Gambar 2. 10 Contoh <i>Exaggeration</i>	8
Gambar 2. 11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	9
Gambar 2. 12 Contoh <i>Appeal</i>	9
Gambar 2. 13 Contoh perspektif satu titik	11
Gambar 2. 14 Contoh perspektif dua titik	11
Gambar 2. 15 Contoh perspektif tiga titik.....	12
Gambar 2. 16 Naskah Cerita	17
Gambar 2. 17 Contoh <i>Storyboard</i>	18
Gambar 2. 18 Tampilan <i>Moodboard</i>	18
Gambar 2. 19 Desain karakter Kurir	19
Gambar 2. 20 Desain karakter Pembegal	20
Gambar 2. 21 <i>Background</i> Gurun	20
Gambar 3. 1 Tahapan Pembuatan Animasi batu	22
Gambar 3. 2 Contoh <i>Rough Sketch</i> dan <i>Lineart</i>	23
Gambar 3. 3 Perbandingan <i>frame</i> antara sebelum (atas) dan sesudah diberi warna dan bayangan (bawah).....	24
Gambar 3. 4 Contoh <i>rough sketch</i> dan <i>lineart</i> Pembegal membelakangi Kurir ...	25
Gambar 3. 5 Tampilan Karakter Pembegal setelah Proses <i>Coloring</i>	26
Gambar 3. 6 Tampilan setelah penambahan aset <i>background</i>	26

Gambar 3. 7 Tahapan pembuatan animasi batu.....	27
Gambar 3. 8 Tampilan setelah penambahan <i>background</i> , animasi angin dan <i>speed line</i>	28
Gambar 3. 9 Contoh <i>rough sketch</i> dan <i>lineart</i>	29
Gambar 3. 10 Tampilan kurir setelah proses <i>Coloring</i>	29
Gambar 3. 11 Contoh <i>rough sketch</i> dan <i>lineart</i> pembegal	30
Gambar 3. 12 Tampilan Karakter Pembegal dan kurir setelah Proses <i>Coloring</i> ...	31
Gambar 3. 13 Penambahan animasi debu pada karakter.....	32
Gambar 3. 14 Tampilan <i>line art</i> kurir dan pembegal	33
Gambar 3. 15 Tampilan Karakter Setelah Proses <i>Coloring</i>	33
Gambar 3. 16 Tampilan setelah penambahan aset <i>background</i>	34

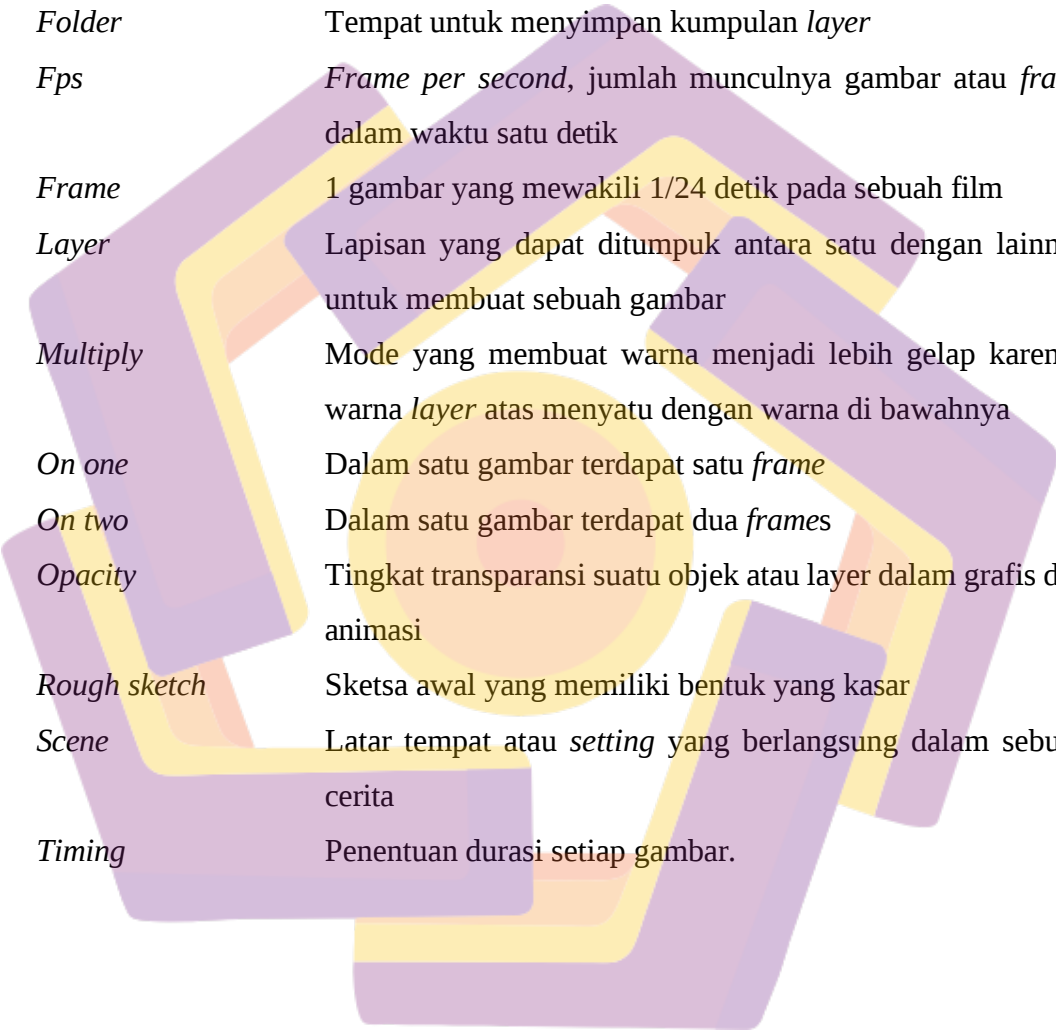


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat penunjukan dosen pembimbing.....	42
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> Kurir.....	43
Lampiran 3. CV Mentor Dan Penguji Dari CV Parama.....	48
Lampiran 4 Bukti persetujuan sidang, logbook bimbingan.....	51



DAFTAR ISTILAH



<i>Coloring</i>	Proses pemberian warna pada gambar
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan gambar atau video untuk dijadikansatu video atau film yang utuh
<i>Folder</i>	Tempat untuk menyimpan kumpulan <i>layer</i>
<i>Fps</i>	<i>Frame per second</i> , jumlah munculnya gambar atau <i>frame</i> dalam waktu satu detik
<i>Frame</i>	1 gambar yang mewakili 1/24 detik pada sebuah film
<i>Layer</i>	Lapisan yang dapat ditumpuk antara satu dengan lainnya untuk membuat sebuah gambar
<i>Multiply</i>	Mode yang membuat warna menjadi lebih gelap karena warna <i>layer</i> atas menyatu dengan warna di bawahnya
<i>On one</i>	Dalam satu gambar terdapat satu <i>frame</i>
<i>On two</i>	Dalam satu gambar terdapat dua <i>frames</i>
<i>Opacity</i>	Tingkat transparansi suatu objek atau layer dalam grafis dan animasi
<i>Rough sketch</i>	Sketsa awal yang memiliki bentuk yang kasar
<i>Scene</i>	Latar tempat atau <i>setting</i> yang berlangsung dalam sebuah cerita
<i>Timing</i>	Penentuan durasi setiap gambar.

INTISARI

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, kolaborasi antara manusia dan teknologi telah menghasilkan banyak karya, terutama di bidang seni. Salah satu bentuk karya yang muncul dari perkembangan tersebut adalah karya digital, seperti animasi dua dimensi (2D). Animasi 2D merupakan karya seni yang menampilkan gerakan pada bidang datar. Gerakan tersebut tercipta dari rangkaian gambar-gambar diam (*frame*) yang ditampilkan secara berurutan, sehingga menghasilkan ilusi gerak. Animasi 2 Dimensi ini berjudul “KURIR” yang mengisahkan seekor kucing pengantar paket yang melakukan perjalanan ke luar kota untuk mengantarkan paket. Dalam perjalanannya, ia dihadang oleh seorang pembegal yang berusaha merebut paket tersebut, hingga terjadilah aksi kejar-kejaran di jalan. Dalam pembuatan animasi ini digunakan beberapa teknik, salah satunya teknik *frame by frame* dengan bantuan *software* Clip Studio Paint, After Effect. Teknik ini digunakan untuk menampilkan pergerakan pada adegan aksi dan kejar-kejaran. Dalam hal ini, penulis membahas mengenai penerapan teknik *Frame by Frame*, terutama pada *scene* kejar-kejaran antara sang kurir dan pembegal. Pembahasan difokuskan pada bagaimana teknik tersebut diterapkan serta penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film animasi 2D “KURIR”.

Kata Kunci: Animasi 2D, Frame by Frame, Prinsip Animasi , Film Animasi “KURIR”, Teknik Animasi Digital

ABSTRACT

In this era of rapid technological advancement, the collaboration between humans and technology has produced numerous works, especially in the field of art. One of the creations born from this development is digital art, such as two-dimensional (2D) animation. 2D animation is an art form that displays movement on a flat surface. The movement is created from a series of still images (frames) shown in sequence, producing the illusion of motion. The 2D animation titled “KURIR” tells the story of a cat who works as a package courier traveling out of town to deliver a parcel. Along the way, he is confronted by a bandit who tries to steal the package, leading to an intense chase scene on the road. In creating this animation, the frame-by-frame technique is used with the help of Clip Studio Paint, After Effects. This technique is used to present movement in action and chase scenes. This study discusses the application of the frame-by-frame technique, particularly in the chase scene between the courier and the bandit. The discussion focuses on how the technique is implemented and how the principles of animation are applied in the 2D animated film “KURIR.”

Keywords: 2D Animation, Frame-by-Frame Technique, Animation Principles, “KURIR” Animated Film, Digital Animation Techniques