

**TEKNIK *FRAME BY FRAME* DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI  
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Departemen Pendidikan Seni Rupa



Disusun oleh:  
Iswan Diasa  
NIM 1505616

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**TEKNIK *FRAME BY FRAME* DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI  
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Oleh  
Iswan Diasa

Sebuah skripsi yng diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Iswan Diasa 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Mei 2019

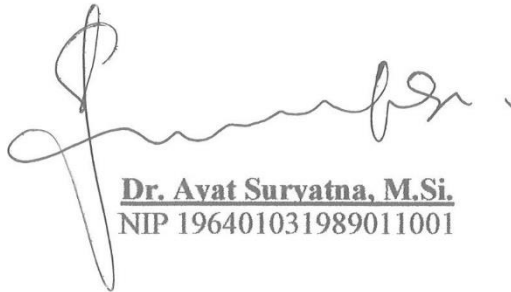
Hak Cipta dilindungi Undang-undang.  
Skripsi ini tidak diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

ISWAN DIASA

**TEKNIK *FRAME BY FRAME* DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI  
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Disetujui dan disahkan oleh penguji :

Penguji I



**Dr. Avat Survatna, M.Si.**  
NIP 196401031989011001

Penguji II



**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP 196611071994021001

Penguji III



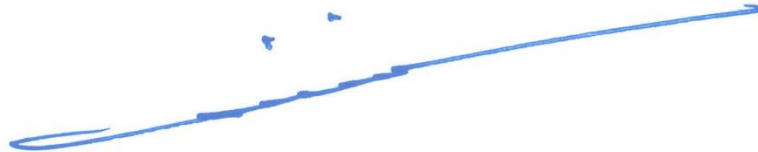
**Drs. Mochammad Oscar Sastra, M.Pd.**  
NIP 195810131987031001

ISWAN DIASA

**TEKNIK *FRAME BY FRAME* DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI  
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



**Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.**  
NIP 196707241997021001

Pembimbing II



**Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd, M.Sn.**  
NIP 198107012002012004

Mengetahui  
Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain  
Universitas Pendidikan Indonesai



**Bandi Sobandi, M.Pd.**  
NIP 197206131999031001

**ABSTRAK**  
**ISWAN DIASA, 2019. TEKNIK *FRAME BY FRAME* DALAM**  
**PENGGARAPAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN**

Teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman terutama film animasi 2D maupun 3D. Hal ini terlihat dari banyaknya stasiun televisi swasta yang menayangkan animasi. penciptakan sebuah film animasi sebagai media pembelajaran mengenai keutamaan Q.S Al-Ikhlas. film animasi ini berlandaskan anak-anak yang gemar animasi dan Keterbatasan kemampuan siswa ditingkat sekolah dasar mengharuskan guru menggunakan media bantu agar dapat memahami materi yang disampaikan. penggunaan karakter yang disajikan dalam film animasi ini yaitu menggunakan aplikasi zepeto yang dimana aplikasi ini cukup viral dan digemari anak-anak, dari uraian diatas munculah gagasan membuat film animasi 2 D dengan konten keutamaan Q.S Al-Ikhlas. Rumusan masalah yang terdapat dalam penciptaan ini adalah mengetahui konsep dalam pembuatan karya film animasi 2D sebagai media pembelajaran, proses pembuatan film animasi 2 D sebagai media pembelajaran, serta menganalisis visual bentuk film animasi 2D menggunakan metode analisis tele film. Tahapan proses pembuatan animasi 2D dibuat dengan menggunakan program Adobe Flash Profesional CC 2015, Adobe Audition CC 2018, dan Corel Video Studio 2018 dengan membaginya menjadi tiga tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. visualisasi film animasi 2D ini dibuat dengan sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar animasi dan sinematografi. Film animasi ini sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI untuk anak Sekolah Dasar kelas IV dan penulis berharap semoga film ini dapat dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI mengenai keutamaan Q.S Al-Ikhlas. Penulis juga berharap semoga animator-animator di indonesia bisa mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci** : animasi, film animasi, film animasi 2 D, media pembelajaran, Q.S Al-Ikhlas.

## ABSTRACT

### **ISWAN DIASA, 2019. *FRAME BY FRAME TECHNIQUE IN THE IMPLEMENTATION OF TWO DIMENSIONALS ANIMATION FILM AS A LEARNING MEDIUM***

*Current technology is very influential in the development of the film industry, especially 2D and 3D animated films. This can be seen from many private television stations that broadcast animation. The creation of an animated film as a learning medium about the primacy of Q.S Al-Ikhlās. This animated film is based on children who love animation and the limited ability of students at the elementary school level requires teachers to use assistive media in order to understand the material presented. The use of characters presented in this animated film is to use the zepeto application, where the application is quite viral and favored by children, from the above description comes the idea of making 2D animated films with the content of the virtues of Q.S Al-Ikhlās. The formulation of the problem contained in this creation is to know the concepts in making 2D animated films as a learning model, the process of making 2D animated films as learning media, and analyzing the visual form of 2D animated films using tele film analysis methods. The stages of the 2D animation manufacturing process are made using the Adobe Flash Professional CC 2015 program, Adobe Audition CC 2018, and Corel Video Studio 2018 by dividing it into three stages namely Pre-Production, Production, and Post Production. This 2D animated film visualization is made in such a way as to pay attention to the basic principles of animation and cinematography. This animated film is a learning media for religion subjects for 4th grade elementary school students and the author hopes that this film can be used as a learning media in PAI subjects regarding the primacy of Q.S Al-Ikhlās. The author also hopes that animators in Indonesia can develop animation as a learning medium.*

**Keywords:** *Animation, Animated Films, 2D Animated Films, Learning Media, Q.S Al-Ikhlās.*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG PENCIPTAAN .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN .....	3
1.3 TUJUAN PENCIPTAAN .....	4
1.4 MANFAAT PENCIPTAAN .....	4
1.5 METODE PENCIPTAAN .....	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Prosedur Penciptaan .....	5
1.6 SISTEMATIKA PENCIPTAAN .....	5
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>7</b>
2.1 LANDASAN TEORI.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	9
2.1.4 Pengertian film.....	10
2.1.5 Perkembangan film .....	10
2.1.6 Kategori film.....	10
2.1.7 Sinematografi.....	11
2.1.8 Teknik Pengaturan Komposisi.....	12
2.1.9 Teknik Pergerakan Kamera.....	13
2.1.10 Sejarah singkat perkembangan animasi .....	14
2.1.11 Pengertian Animasi.....	20

2.1.12 Struktur Animasi.....	21
2.1.13 Jenis Animasi.....	22
2.1.14 Teknik Animasi.....	24
2.1.15 Teknik <i>Frame by Frame</i> /Tradisional.....	25
2.1.15 Alur Kerja Produksi Animasi 2D.....	26
2.1.16 Prinsip Dasar Animasi.....	33
2.1.17 Adobe Flash.....	40
2.1.18 Adobe Audition CC 2017.....	46
2.1.19 Corel Video Studio 2018.....	53
2.2 LANDASAN EMPIRIS.....	57
2.2.1 Keutamaan Surat Al-Ikhlas.....	57
2.2.2 Fase Perkembangan Anak.....	61
2.3 KONSEP PENCIPTAAN.....	63
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>64</b>
3.1 PERSIAPAN.....	66
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.2 ALAT DAN BAHAN.....	67
3.2.1 Kertas, Pensil dan Penghapus.....	67
3.2.2 Alat Pemindai (Scanner).....	68
3.2.3 Laptop.....	68
3.2.4 Headphone.....	69
3.2.5 Penggaris.....	69
3.2.6 Pen Tab.....	70
3.2.7 Meja Trac.....	70
3.3 PROSEDUR PENCIPTAAN.....	71
3.3.1 Tahapan Pra-Produksi.....	71
3.3.2 Tahapan Produksi.....	72
3.3.3 Tahapan Pasca Produksi.....	73
3.3 METODE ANALISIS VISUAL.....	74
<b>BAB IV ANALISIS KARYA.....</b>	<b>76</b>
4.1 ANALISIS PROSES PENCIPTAAN.....	76
4.1.1 Tahapan Pra Produksi.....	76



4.1.2 Tahapan Produksi.....	82
4.1.3 Tahapan Pasca Produksi .....	89
4.2 ANALISIS KONSEPTUAL DAN VISUAL .....	91
4.2.1 Pengembangan Ide .....	91
4.2.2 Desain Karakter dan Lingkungan .....	92
4.3 ISI FILM ANIMASI 2D “Keutamaan Surat AL-Ikhlas”.....	96
4.3.1 Analisis Tele Film.....	96
4.3.2 Analisis Visual Tele Film .....	108
4.3.3 Analisis Prinsip-Prinsip Animasi.....	112
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>113</b>
5.1 KESIMPULAN .....	113
5.1.1 Pengembangan Gagasan Penciptaan .....	113
5.1.2 Proses Pembuatan .....	113
5.1.3 Visualisasi Bentuk.....	114
5.2 SARAN .....	114
5.2.1 Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.....	114
5.2.2 Bagi Masyarakat Umum .....	114
5.2.3 Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI .....	115

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. Dinamika Komunikasi. Cet 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bambi Bamabang Gunawan. (2013). Nganimasi Bersama Mas Be!, Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Beane, Andy. (2012). 3D animation essentials. Indian: jhon wiley & sons, Inc.
- Kallen, A.S. (2015). Animation. San Diego : Reference Point Press, Inc.
- Muhibbin, Syah. (2014). Psikologi pendidikan. Bandung: PT remaja rosdakarya offset.
- Quraisy Shihab ( 2005), Al Qur'an : Tafsir Maudlui atas berbagai persoalan umat, Bandung : Mizan.
- Ranang, dkk. (2010). Animasi Kartun: Analog Sampai Digital, Jakarta : PT Indeks.
- Ruslan, Arief. (2016). Animasi: perkembangan dan konsepnya. Bogor: ghalia indonesia.
- Schramm, Wilbur. Big Media Little Media: Tolls ang verly Hills. Callifornia, 1977. (translate).
- Sadiman, Arief S. 2009. Media Pendidikan Surakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). Media komunikasi pembelajaran, jakarta: Kencana prenatal media group.
- Sumarno Marseli. (1996). Dasar-dasar apresiasi film. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sutirman. (2013). Media & model-model pembelajaran inovatif, yogyakarta: graha ilmu
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation, New York: Disney Edition
- Wibowo, H.A.W. 2008. Komunikasi dan Hubungan Masyarakat. Ed 1, cet.5. Jakarta: Bumi Aksara
- William, richard. (2009). The animation survival kit : a manual of methods, principles and formulas for classical, computer games, stop motion an internet animator. New york: faber and faber, inc.
- Wyatt, Andy. (2011). The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Succesful Digital Animation. London: Qurto Publishing, Plc.
- Yudistira dan Ir. Bayu Adjie. (2007). Buku Latihan 3D Studio Max 9.0. Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo.

Zainal Arifin, Adhi Setiyawan. (2012) Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT, Yogyakarta: Skripta Media Creative.

### **Sumber Jurnal/Artikel**

Afif, nur, Arif , Pandan (2017) Journal of Animation and Games Studies. Penciptaan Film Animasi “Afeksi” Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surealis, 3 (1).

Falahudin, iwan (2014) jurnal lingkaran widwa iswara. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. 1 (4), hlm 104-107

Firmansyah , Angga, Mei P Kurniawan (2013) Jurnal Ilmiah DASI. Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput”, 14 (4), hlm 10 – 13

Sudjudi, Iman. (2009). Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Film Animasi pendek “The Animatrix”, The Second Renaissance Part 2. 1 (1), hlm. 82-85.

Sukiyasa, Kadek. dan Sukuco (2013). Jurnal pendidikan vokasi. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif, 1 (3), hlm. 128.

Syafitri, yunita.(2011). Jurnal saintikom. Teknik film animasi dalam dunia komputer, 3 (10), hlm 213

### **Sumber Internet**

Tuasikalo,muhammad (2010). 9 Waktu Dianjurkan Membaca Surat Al Ikhlas. [online] tersedia di <https://rumaysho.com/1093-9-waktu-dianjurkan-membaca-surat-al-ikhlas.html>

Embed, [online]. Tersedia di [https://www.google.com/maps/d/embed?mid=1no4tePW4V\\_nqYYGRTI59GpHoKq4&msa=0&ie=UTF8&t=h&ll=21.43233712694432%2C39.85318922603415&spn=150.062038%2C298.828125&z=14&output=embed](https://www.google.com/maps/d/embed?mid=1no4tePW4V_nqYYGRTI59GpHoKq4&msa=0&ie=UTF8&t=h&ll=21.43233712694432%2C39.85318922603415&spn=150.062038%2C298.828125&z=14&output=embed)

Medina, [online] tersedia di <http://www.maplandia.com/saudi-arabia/madinah/medina/>

Izham, Dedi (2012) Cara Cepat Belajar Adobe Flash. [online] tersedia di [https://mafiadoc.com/cara-cepat-belajar-adobe-flash\\_599af7531723dd0f406ed96c.html](https://mafiadoc.com/cara-cepat-belajar-adobe-flash_599af7531723dd0f406ed96c.html)