

PERANCANGAN DAN PRODUKSI FILM ANIMASI 2D “*REACHING FOR THE STAR*” MENGGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya/ Sarjana Terapan



Disusun oleh

AISYAH KHAIRANI FAUZAN

NIM: 2290345007

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Produksi Film Animasi 2D “Reaching For The Star” Menggunakan Teknik Frame by Frame

Penulis : Aisyah Khairani Fauzan

NIM : 2290345007

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

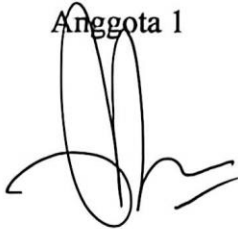
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 1 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Prilly Apriliani Aziz, M.Kom
NIP: 0019049104

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIP: 0904420012

Anggota 2



Zul Fiqhri, M.Sn.
NIP: 0313129204

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST, M.MSI.
197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Produksi Film Animasi 2D “Reaching For The Star” Menggunakan Teknik Frame by Frame

Penulis : Aisyah Khairani Fauzan

NIM : 2290345007

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

Pembimbing 1



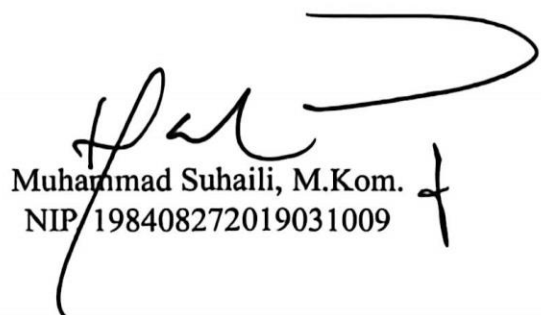
Dr. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Pembimbing 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN: 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP/198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Khairani Fauzan
NIM : 2290345007
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan dan Produksi Film Animasi 2D "Reaching For The Star"
Menggunakan Teknik Frame by Frame adalah **original, belum pernah dibuat
oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 8 Juni 2026

Yang menyatakan,



Aisyah Khairani Fauzan
2290345007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Khairani Fauzan
NIM : 2290345007
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Reaching For The Stars** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Juni 2026

Yang menyatakan,



Aisyah Khairani Fauzan

2290345007

ABSTRACT

*The phenomenon of overconsumption among young people has continued to increase due to the influence of social media, trends, and marketing strategies that encourage consumerist behavior. This issue serves as the background for the development of the 2D animated film *Reaching for the Stars* as an educational medium that conveys the importance of controlling spending habits and distinguishing between needs and wants. This study aims to design and produce a 2D animated film using the frame-by-frame technique to communicate its message effectively through engaging visuals and expressive animation. The theoretical foundation of this study includes animation theory, the principles of animation, storyboarding, and the stages of 2D animation production. The research employed an observational method by examining animated film references, animation production process videos, and various visual references to support the design process. The results indicate that the frame-by-frame technique produces smoother and more expressive movements, effectively enhancing emotional expression and reinforcing the story's message about the impacts of overconsumption. The production process consisted of storyboarding, animatic creation, layout, rough animation, clean-up, coloring, and compositing. In conclusion, after *Reaching for the Stars* was evaluated through a Google Forms questionnaire, the majority of respondents agreed that the visual quality, animation, and storytelling were well executed and easy to understand. Respondents also indicated that the message regarding the impacts of overconsumption was communicated clearly through the narrative, character expressions, and visual presentation.*

Keywords: 2D animation, frame by frame, animation production, overconsumption, struggle

ABSTRAK

Fenomena overkonsumsi di kalangan generasi muda semakin meningkat akibat pengaruh media sosial, tren, serta strategi pemasaran yang mendorong perilaku konsumtif. Kondisi tersebut menjadi latar belakang perancangan film animasi 2D *Reaching for the Stars* sebagai media edukasi yang menyampaikan pesan mengenai pentingnya mengendalikan keinginan berbelanja dan membedakan kebutuhan dengan keinginan. Penelitian ini bertujuan merancang dan memproduksi film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* sehingga mampu menyampaikan pesan secara menarik melalui visual dan gerak animasi yang ekspresif. Landasan teori yang digunakan meliputi teori animasi, prinsip-prinsip animasi, storyboard, serta tahapan produksi animasi 2D. Metode penelitian yang diterapkan adalah observasi dengan mengamati referensi film, video proses produksi animasi, dan berbagai sumber visual untuk mendukung proses perancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *frame by frame* mampu menghasilkan gerakan yang lebih halus, ekspresif, dan mendukung penyampaian emosi serta pesan cerita mengenai dampak overkonsumsi. Tahapan produksi meliputi penyusunan storyboard, pembuatan animatic, layout, *rough animation*, *clean-up*, pewarnaan, hingga compositing. Kesimpulannya, penerapan teknik *frame by frame* pada film animasi *Reaching for the Stars* yang disebarakan melalui Google Form, mayoritas responden menyatakan setuju bahwa kualitas visual, animasi, serta penyampaian cerita sudah baik dan mudah dipahami. Responden juga menilai bahwa pesan mengenai dampak perilaku overkonsumsi dapat tersampaikan dengan jelas melalui alur cerita, ekspresi karakter, dan penyajian visual.

Keywords: animasi 2D, frame by frame, produksi animasi, overkonsumsi, perjuangan

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai animator yang telah membuat animasi 2D yang berjudul “Reaching For The Stars”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan dan Produksi Animasi 2D Reaching For The Stars Menggunakan Teknik *Frame By Frame*”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
7. Dr. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I, selaku Pembimbing I
8. Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT., selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga yang telah mendukung penulis selama mengerjakan tugas akhir dan mendoakan untuk kelancaran penulis menghadapi tugas akhir

11. Teman-teman yang penulis cintai, teman-teman dekat maupun teman-teman kelas A yang saling mendukung dan merangkul satu sama lain

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 28 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aisyah', written on a light-colored rectangular background.

Aisyah Khairani Fauzan

NIM: 2290345007

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Penelitian.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Animasi 2D dan Sejarahnya.....	7
2. Teknik <i>Frame by Frame</i> dalam Animasi 2D	8
3. Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	8
4. Proses Produksi Animasi <i>Frame by Frame</i>	9
5. Keunggulan dan Tantangan Teknik <i>Frame by Frame</i> dalam Produksi Animasi	13
6. Strategi Efisiensi dalam Produksi Animasi 2D <i>Frame by Frame</i>	14
7. Teori Visual dan Warna	16
8. Narasi Visual dalam Animasi Tanpa Dialog	18
B. Kerangka Berpikir.....	20
C. Hasil Penelitian yang Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan.....	23

B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Penjelasan Karya.....	25
D. Deskripsi Pekerjaan	27
E. Tim Penyusun	31
F. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Pengumpulan Data.....	37
B. Hasil Penciptaan.....	40
C. Pembahasan.....	42
1. Analisis <i>Frame Rate (FPS)</i> dan Karakteristik Gerakan.....	42
2. Implementasi <i>Motion Tween</i> sebagai Pendukung Kerja Efektif.....	44
3. Tahap Produksi Animasi.....	45
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Storyboard.....	10
Gambar 2. 2 Frame Rate	11
Gambar 2. 3 Key Frames	12
Gambar 2. 4 In-betweens	13
Gambar 2. 5 Timing dan Spacing	15
Gambar 2. 6 Psikologis Warna	16
Gambar 3. 1 Poster Reaching For The Stars.....	25
Gambar 3. 2 Logo Clip Studio Paint EX	33
Gambar 3. 3 Logo Krita	34
Gambar 3. 4 Logo Adobe After Effects.....	34
Gambar 3. 5 Logo ToonSquid	35
Gambar 3. 6 Logo Bandlab	36
Gambar 4. 1 Toniko Pantoja	37
Gambar 4. 2 Howard Wimshurst	38
Gambar 4. 3 Alan Becker.....	38
Gambar 4. 4 Character Sheets Nia dan Nadila	40
Gambar 4. 5 Karakter Figur GEMERLAP	41
Gambar 4. 6 Animasi 2D “Reaching For The Stars”	41
Gambar 4. 7 Pembuatan KeyFrame	46
Gambar 4. 8 Pembuatan Inbetween	48
Gambar 4. 9 Inbetween pada ekspresi	49
Gambar 4. 10 Tahap clean up	51
Gambar 4. 11 Coloring dan Shading.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA

Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 4. Dokumentasi Sidang TA

Lampiran 5. Hasil Kuesioner

Lampiran 6. Bukti-bukti Pekerjaan TA Secara Utuh

Lampiran 7. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)

Lampiran 8. Sertifikasi Kompetensi

Lampiran 9. Sertifikat Magang Industri

Lampiran 10. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA