

PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO
ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama: Galih Ramadhan

NIM: 22120001

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Galih Ramadhan

NIM : 22120001

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal, 5 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Galih Ramadhan

NIM 22120001

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Galih Ramadhan
NIM : 22120001
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non-ekslusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

“PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 5 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Galih Ramadhan

NIM 22120001

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Galih Ramadhan
NIM : 22120001
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **"PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK
SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL
"EKSPEKTASI" SEBAGAI PROMOSI DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL"**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Tegal, 24 Desember 2025

Pembimbing I,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds..

NIPY. 07.019.416

Pembimbing II,



Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum

NIPY. 12.020.481

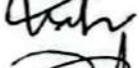
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Galih Ramadhan
NIM : 22120001
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **"PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK
SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL
"EKSPEKTASI" SEBAGAI PROMOSI DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL"**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima
sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Tegal, 24 Desember 2025

Dewan Penguji :

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Ahmad Ramdani, S.Kom, M.Ds.	1. 
2. Anggota I	: Nadia Sufina Faradis, S.Ds., M.I. Kom	2. 
3. Anggota II	: Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S.IP., M.Ds..

NIPY. 07.019.41

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik."

(Surat Al Ankabut ayat 69)

"Masa depan itu milik mereka yang percaya pada impiannya dan bekerja keras tanpa lelah untuk mewujudkannya. Jangan takut gagal, karena dari kegagalanlah kita belajar bagaimana menjadi lebih baik."

(B.J. Habibie – Presiden ke-3 RI)

Tugas Akhir ini bukan sekadar syarat akademik, melainkan rangkaian proses bertumbuh. Di balik lembar demi lembar, tersimpan doa, perjuangan, dan ketulusan banyak hati yang tak tergantikan. Dengan kerendahan hati, dan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Orang tua penulis, Bapak Syafi'I dan Ibu Haryanti yang selalu mensupport segalanya selama pelaksanaan Tugas Akhir ini.
2. Kakak penulis, Riyan Amien Hakiki yang mendukung selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman DKV, sahabat seperjuangan, dan khususnya orang yang terlibat dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
4. Almamater penulis, Politeknik Harapan Bersama Tegal, khususnya Dosen Prodi DKV yang selalu memberikan semangat serta nasihat kepada penulis.
5. Dan untuk diri penulis sendiri. Terimakasih sudah selalu percaya dan yakin bahwa semesta akan selalu mendukung tiap perjalanan yang diusahakan dengan cara dan perasaan yang baik.

PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ABSTRAK

Rendahnya tingkat pemahaman dan minat siswa/i SMA/SMK terhadap Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama mendorong perlunya media promosi yang sesuai dengan tren generasi muda. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini merancang sebuah Animasi Frame by frame untuk animasi 2D pendek berjudul “Ekspektasi”, dengan memakai gaya visual anime Jepang yang diminati oleh kalangan remaja, khususnya Gen Z dan Y. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner daring, wawancara, serta studi pustaka yang berkaitan dengan animasi 2D dan desain komunikasi visual. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik untuk menemukan pola minat, persepsi, dan preferensi media komunikasi visual siswa. Proses perancangan meliputi tahapan pra-produksi (desain karakter, storyboard, dan konsep cerita), produksi (animasi frame by frame menggunakan Clip Studio Paint dengan teknik on threes), hingga pasca-produksi (penyelarasan audio, penyesuaian warna, dan rendering). Hasil perancangan berupa animasi frame by frame dengan enam scene dan tujuh puluh enam shot yang menampilkan alur cerita relevan dengan pengalaman siswa dalam menemukan passion di bidang desain. Hasil animasi 2D berjudul “Ekspektasi” ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual Poltek Harber, serta menjadi media komunikasi visual yang menarik dan relevan bagi calon mahasiswa baru. Selain itu, karya ini juga menjadi sarana penulis dalam menerapkan keahlian sebagai animator frame by frame dan memperkaya portofolio kreatif pribadi.

Kata Kunci: Animasi Frame by frame, Animasi 2D, Iklan, Promosi

DESIGNING A 2D SHORT ANIMATION “EKSPEKTASI” THROUGH FRAME-BY-FRAME TECHNIQUE AS A PROMOTIONAL MEDIA

ABSTRACT

The lack of understanding and interest among high school and vocational school students in the Diploma III Visual Communication Design Study Program at Politeknik Harapan Bersama highlights the need for promotional materials that resonate with today's youth trends. To tackle this issue, this research created a frame by frame 2D short animation called "Ekspektasi," which uses the Japanese anime style that teenagers, especially Gen Z and Y, love. This study took a qualitative approach, gathering data through observations, online surveys, interviews, and literature reviews related to 2D animation and visual communication design. The data was analyzed using thematic analysis to uncover patterns in students' interests, perceptions, and preferences regarding visual communication media. The design process included pre-production (character design, storyboard, and storyline), production (frame by frame animation using Clip Studio Paint with the on threes technique), and post-production (audio syncing, color correction, and rendering). The end product was a frame by frame animation featuring six scenes and seventy-six shots that tell a story relevant to students' journeys in finding their design passion. The animation "Ekspektasi" aims to improve the effectiveness of promotional strategies for the Visual Communication Design Study Program at Politeknik Harapan Bersama and act as an engaging and relevant visual communication tool for potential students. Additionally, this project allowed the author to showcase their skills as a frame by frame animator and enhance their personal creative portfolio.

Keywords: Frame by frame Animation, 2D Animation, Advertising, Promotion

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Terapan pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum selaku Dosen Pembimbing II.

5. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 5 Desember 2025

Penulis



Galih Ramadhan

NIM 22120001

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	II
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	III
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
HALAMAN PENGESAHAN	V
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan	5
1.6. Manfaat Perancangan	6
1.6.1. Manfaat Bagi Penulis.....	6
1.6.2. Manfaat Bagi Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama	6
1.6.3. Manfaat Bagi Masyarakat Umum sekaligus Calon Mahasiswa Baru	7
1.6.4. Hasil Produk Terkait.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian / Proyek Sejenis	10

2.2 Landasan Teori	11
2.2.1. Teori Periklanan.....	11
2.2.2. Teori Promosi.....	12
2.2.3. Teori Frame by frame.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	15
3.2. Bahan Penelitian.....	16
3.2.1. Observasi.....	16
3.2.2. Studi Pustaka.....	16
3.2.3. Data Kuesioner.....	16
3.3. Alat Penelitian.....	17
3.3.1. Perangkat Keras.....	17
3.3.2. Perangkat Lunak Desain dan Animasi	17
3.4. Prosedur Penelitian.....	17
3.4.1. Metode Penelitian.....	17
3.4.2. Metode Analisis Data.....	18
3.4.3. Metode Perancangan.....	19
3.5. Kerangka Berfikir.....	22
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	24
4.1. Objek Penelitian.....	24
4.1.1. Target Audiens.....	25
4.2. Konsep Dasar Perancangan.....	25
4.2.1. Analisis Data.....	26
4.2.2. Hasil Wawancara & Observasi	29
4.2.3. Pemilihan On ones, On twos dan On threes	32
4.2.4. Prinsip Animasi.....	33
4.2.5. Referensi Animasi.....	39
4.2.6. Pemilihan Aplikasi.....	41
4.3. Proses Perancangan.....	43

4.3.1. Key Animation.....	43
4.3.2. In-Betweening.....	44
4.3.3. Coloring.....	45
4.4. Hasil Perancangan.....	47
4.4.1. Animasi Frame by frame.....	47
4.4.2. Media Utama.....	53
4.4.3. Media Pendukung.....	58
BAB V PENUTUP	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran.....	65
5.2.1. Saran dari Pengunjung.....	66
5.2.2. Saran dari Penulis.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram frekuensi responden yang mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama.....	30
Gambar 4. 2 Diagram frekuensi responden yang berminat untuk kuliah di Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama.....	31
Gambar 4. 3 Diagram frekuensi darimana responden mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama.....	31
Gambar 4. 4 Salah satu Shot dalam animasi.....	33
Gambar 4. 5 Squash and Stretch ekspresi wajah.....	34
Gambar 4. 6 gambar karakter hendak melompat.....	34
Gambar 4. 7 adegan mia menengok.....	35
Gambar 4. 8 sebuah bola yang terlempar.....	36
Gambar 4. 9 sebuah objek yang mengikuti garis.....	36
Gambar 4. 10 perubahan ekspresi karakter.....	38
Gambar 4. 11 contoh appeal.....	39
Gambar 4. 12 Jadiin Maumu dengan wondr by BNI.....	40
Gambar 4. 13 TVC POCARI SWEAT - Bintang SMA.....	40
Gambar 4. 14 Kimi No Nawa (2016).....	41
Gambar 4. 15 Look Back (2024).....	41
Gambar 4. 16 Logo Clip Studio Paint.....	42
Gambar 4. 17 Tampilan dari aplikasi Clip studio paint.....	43
Gambar 4. 18 Gambar perpindahan key pose.....	44
Gambar 4. 19 Gambar perpindahan Key pose.....	44
Gambar 4. 20 Key pose dan In-Between.....	45
Gambar 4. 21 Base Color Mia.....	46
Gambar 4. 22 Shading karakter Mia.....	46
Gambar 4. 23 Lighting karakter Mia.....	47
Gambar 4. 24 Scene 1.....	48
Gambar 4. 25 Scene 2.....	49
Gambar 4. 26 Scene 3.....	50

Gambar 4. 27 Scene 4.....	51
Gambar 4. 28 Scene 5.....	52
Gambar 4. 29 Scene 6.....	53
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Animasi Scene 1 dan 2.....	55
Gambar 4. 31 Hasil Akhir Animasi Scene 3 dan 4.....	56
Gambar 4. 32 Hasil Akhir Animasi Scene 5 dan 6.....	57
Gambar 4. 33 Gantungan Kunci.....	58
Gambar 4. 34 Stiker.....	58
Gambar 4. 35 Standee.....	59
Gambar 4. 36 Standing Karakter 1:1.....	60
Gambar 4. 37 Poster.....	61
Gambar 4. 38 Kaos.....	6
Gambar 4. 39 Standing Banner.....	62
Gambar 4. 40 Notebook.....	63
Gambar 4. 41 Totebag.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Pelaksanaan	15
Tabel 4. 1 Analisis Tematik	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	70
Lampiran 2 . Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	71
Lampiran 3 . Formulir Bimbingan Pembimbing 1	71
Lampiran 4 . Formulir Bimbingan Pembimbing 2	75
Lampiran 5 . Tanggapan Produk melalui sticky note	78
Lampiran 6 . Dokumentasi Kegiatan Pameran	79
Lampiran 7 . Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir	81