

**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “ELEMENTALIST”
DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

KADEK BINTANG MAHARDIKA

20.82.0884

Kepada

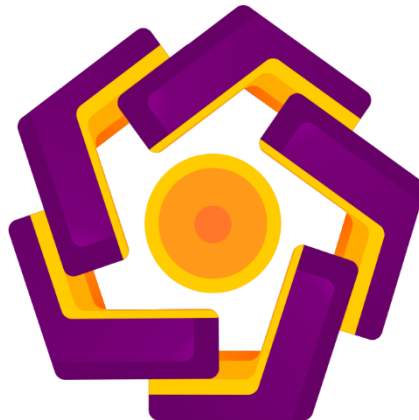
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “ELEMENTALIST”
DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

KADEK BINTANG MAHARDIKA

20.82.0884

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “ELEMENTALIST” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Kadek Bintang Mahardika

20.82.0884

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “ELEMENTALIST” DENGAN
MENGIMPLEMENTASIKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Kadek Bintang Mahardika

20.82.0884

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Imam Ainudin Pirmansah, M. Kom
NIK. 190302504

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kadek Bintang Mahardika
NIM : 20.82.0884

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Animasi Pendek 2d “Elementalist” Dengan
Mengimplementasikan Teknik Frame By Frame**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., 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 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, Tanggal 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Kadek Bintang Mahardika

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini dengan hasil sebaik-baiknya. Terima kasih dengan tulus ingin penulis sampaikan kepada setiap pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Dengan selesainya penelitian ini, penulis ingin mempersembahkan tulisan ini kepada :

1. Bapak dan Ibu yang menyayangi penulis yang selalu mendukung, memberi semangat, mengarahkan, mendidik dan mendoakan penulis hingga saat ini penulis bisa mencapai titik ini.
2. Keluarga besar penulis yang memberi dukungan kepada penulis.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, Guru, Mentor yang memberi ilmu, membimbing dan memberi arahan selama penulis menjadi mahasiswa hingga penulis menyelesaikan masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai wadah penulis untuk mengembangkan diri sehingga penulis mampu membuat karya akhir berupa sebuah animasi untuk dijadikan penelitian penulis.
5. Rekan-rekan Odyssey team yang telah memberi dukungan baik fasilitas, emosional, keuangan, koneksi yang berkontribusi dalam kelancaran penelitian penulis.
6. Seluruh teman-teman peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga, dan sahabat-sahabatnya yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun dan ditulis untuk menjadi salah satu syarat kelulusan dari jenjang pendidikan Strata-1 sekaligus merupakan bentuk kristalisasi pengetahuan yang penulis peroleh selama menempuh perkuliahan pada Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

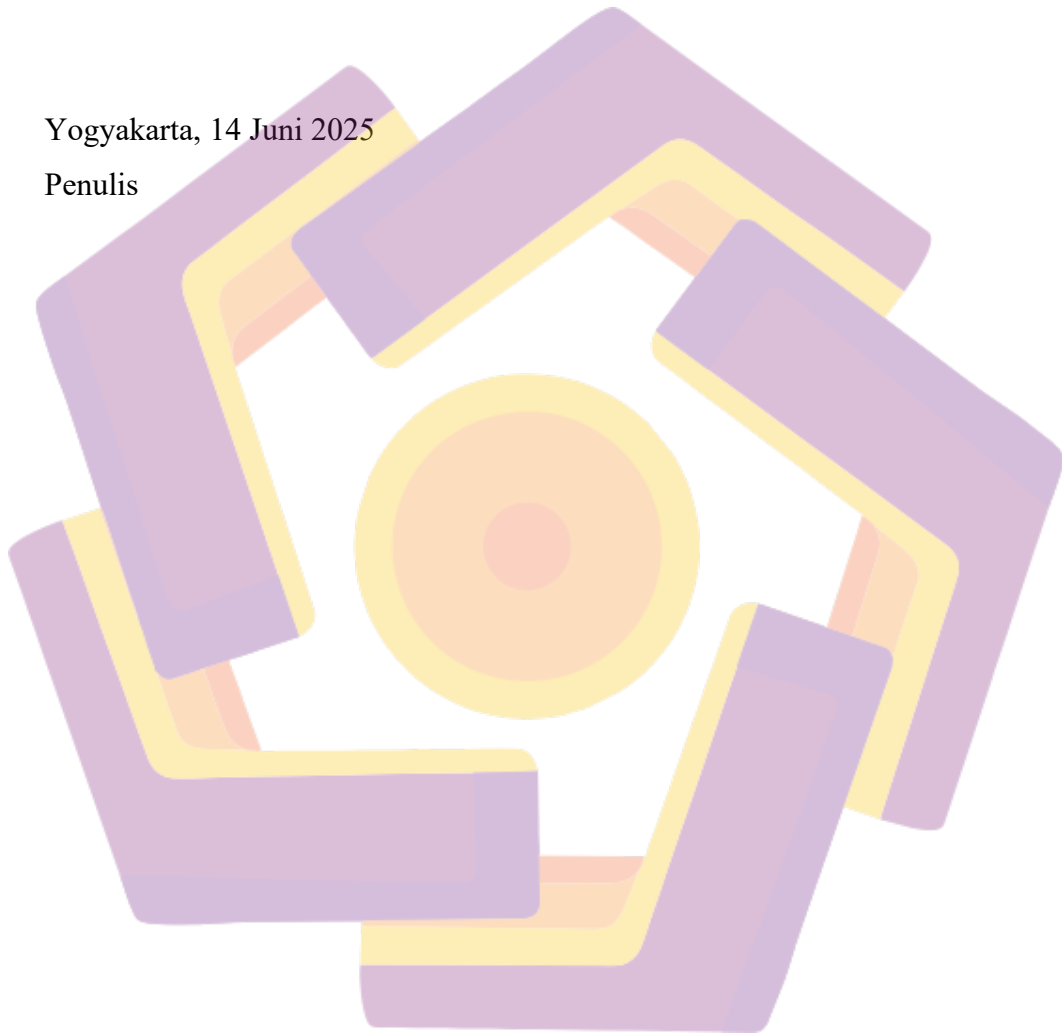
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis sangat berterima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang berarti dalam proses penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan lancar. Oleh karena itu, dengan tulus hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendirikan dan menciptakan Universitas sebagai wadah dalam perjalanan akademik penulis.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Kepala Program Studi Teknologi Informasi yang telah membimbing, menguji, membantu, memberi kritik dan saran serta ilmu pengetahuan yang beliau miliki untuk meningkatkan kualitas diri penulis.
4. Seluruh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Seluruh keluarga besar penulis yang mendukung, memotivasi dan mendoakan penulis hingga saat ini.
6. Seluruh rekan, kakak tingkat dan teman-teman yang memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan penulisan ini.

Tentu penulis menyadari bahwa penelitian dan skripsi yang dihasilkan penulis masih terdapat kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna meningkatkan kualitas dari penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan terkhusus kepada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 14 Juni 2025

Penulis



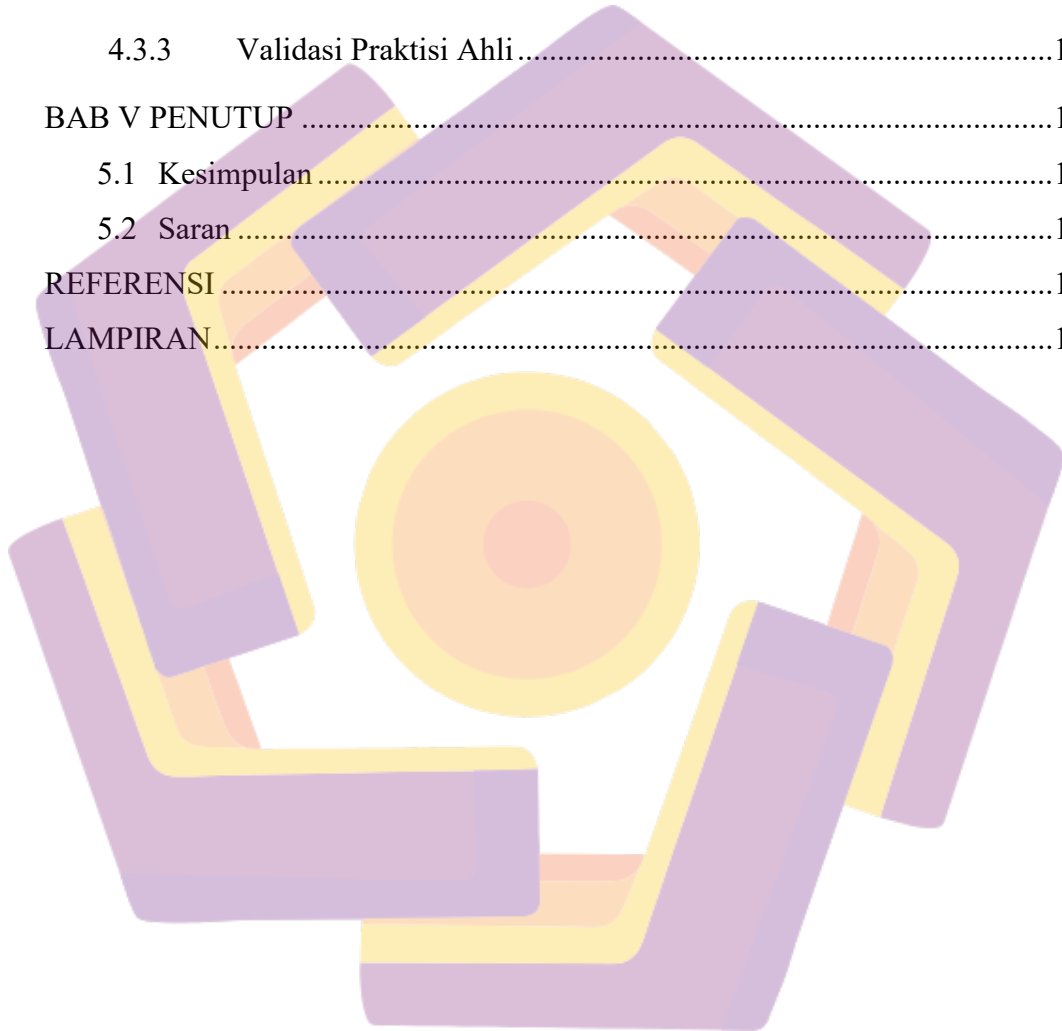
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Produksi	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5

1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Multimedia	14
2.2.2 Animasi	15
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.4 Teknik Animasi	25
2.2.5 <i>Blocking Camera</i>	28
2.2.6 Pergerakan Kamera	32
2.3 Analisa	35
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	35
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi	36
2.4.1 Pra Produksi	36
2.4.2 Produksi	37
2.4.3 Pasca Produksi	38
2.5 Evaluasi	38
2.6 Skala Pengukuran Likert	39
2.6.1 Persentase Skala Likert	39
2.6.2 Interval Skala Likert	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Gambaran Umum Penelitian	42
3.1.1 Alur peneltian	43
3.2 Pengumpulan Data	44
3.2.1 Ide Cerita	45
3.2.2 Konsep Teknik	45
3.2.3 Uji Cerita	45

3.2.4	Metode Observasi	46
3.2.5	Metode Literatur	49
3.3	Analisis Kebutuhan.....	50
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	50
3.3.2	Kebutuhan Nonfungsional	51
3.4	Analisis Aspek Produksi.....	52
3.4.1	Aspek Produksi Kreatif.....	52
3.4.2	Aspek Produksi Teknis	54
3.5	Pra Produksi.....	55
3.5.1	<i>Logline</i>	55
3.5.2	Naskah.....	56
3.5.3	<i>Concept art</i>	59
3.5.4	<i>Storyboard</i>	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Produksi	62
4.1.1	Penggambaran Latar Animasi.....	62
4.1.2	Dinamic Action	66
4.1.3	Animasi Pria Bertopeng Morphing.....	70
4.1.4	Animasi Bela Diri	78
4.1.5	Animasi Pertarungan Element	82
4.1.6	Animasi Karakter Mode Serius.....	88
4.1.7	Animasi Dampak Serangan Element	91
4.1.8	Gesture dan Ekspresi Karakter.....	96
4.1.9	Voice Over	98
4.2	Pasca Produksi	99
4.2.1	<i>Visual Effect</i>	99

4.2.2	<i>Video Editing</i>	102
4.2.3	<i>Final Rendering</i>	102
4.3	Evaluasi.....	103
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	103
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	106
4.3.3	Validasi Praktisi Ahli.....	111
BAB V PENUTUP		117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran.....	117
REFERENSI.....		119
LAMPIRAN.....		121



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 2.2 Skala Likert.....	39
Tabel 2.3 Skala Likert.....	40
Tabel 2.4 Interval Skala Likert	41
Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan <i>Hardware</i>	51
Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan <i>Software</i>	51
Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan <i>Brainware</i>	52
Tabel 4.1 Hasil Analisis Alpha Testing Kebutuhan Fungsional.....	104
Tabel 4.2 Kuisisioner.....	107
Tabel 4.3 Interval	109
Tabel 4.4 Bobot Nilai.....	109
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Bobot Nilai	110
Tabel 4.6 Responden Praktisi Ahli	112
Tabel 4.7 Kuisisioner Ahli.....	113
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Bobot Nilai Ahli.....	115

DAFTAR GAMBAR

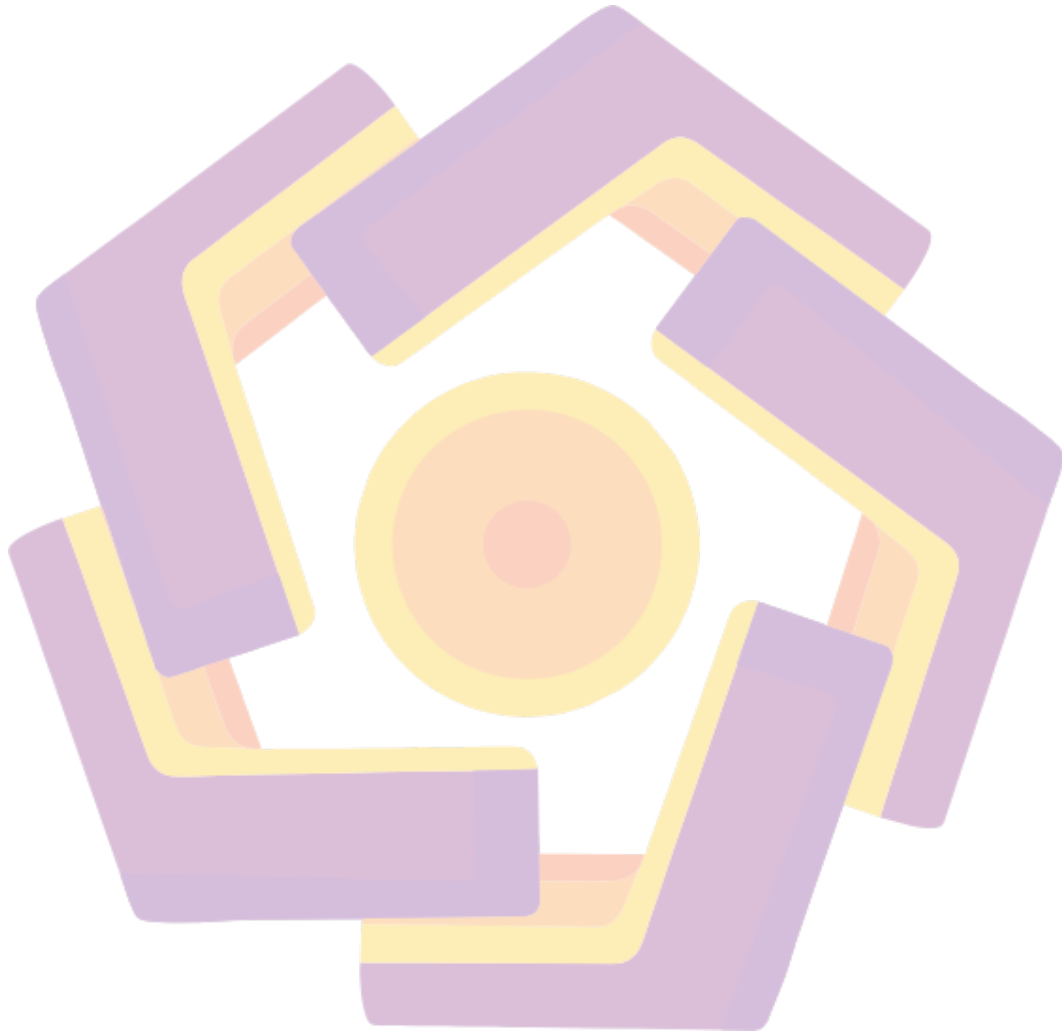
Gambar 2.1 <i>Squash And Stretch</i>	18
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	19
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead And Pose to Pose</i>	20
Gambar 2.5 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	21
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	21
Gambar 2.7 <i>Arch</i>	22
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	23
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	24
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	24
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	25
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 3.2 <i>Avatar: The Last Airbender (2005-2008)</i>	47
Gambar 3.3 <i>The Legend of Korra (2012-2014)</i>	48
Gambar 3.4 <i>Fog Hill of Five Elements (2020)</i>	49
Gambar 3.5 <i>Pemuda</i>	59
Gambar 3.6 <i>Pria Bertopeng</i>	60
Gambar 3.7 <i>Latar Belakang (Hutan)</i>	60
Gambar 3.8 <i>Storyboard “Elementalist”</i>	61
Gambar 4.1 <i>Penggambaran Latar</i>	62
Gambar 4.2 <i>Manajemen File Latar</i>	63
Gambar 4.3 <i>Import Latar pada Software</i>	63
Gambar 4.4 <i>Reposition pada Layer Properties</i>	64
Gambar 4.5 <i>Puppet Pin Tools</i>	65
Gambar 4.6 <i>Keyframes pada Latar</i>	65
Gambar 4.7 <i>Effect pada Latar</i>	66
Gambar 4.8 <i>Animatic Camera</i>	67
Gambar 4.9 <i>Camera Layer</i>	67

Gambar 4.10 <i>Add Peg</i>	68
Gambar 4.11 <i>Transform Tools</i>	68
Gambar 4.12 <i>Keyframe</i> pada <i>Layer Camera Peg</i>	69
Gambar 4.13 <i>Velocity Curve</i> untuk <i>Camera layer</i>	69
Gambar 4.14 <i>Adegan Frame by Frame</i>	70
Gambar 4.15 <i>Toon Boom Layer</i>	71
Gambar 4.16 <i>Rough Animation Maskedman</i>	71
Gambar 4.17 <i>Cleanup Animation Maskedman</i>	72
Gambar 4.18 <i>Colour Palette Maskedman</i>	73
Gambar 4.19 <i>Lineart to Colour Art Maskedman</i>	73
Gambar 4.20 <i>Drawing View Maskedman</i>	74
Gambar 4.21 <i>Colour Art Maskedman</i>	74
Gambar 4.22 <i>Add Background Maskedman</i>	75
Gambar 4.23 <i>Node View Maskedman</i>	76
Gambar 4.24 <i>Management File Maskedman</i>	76
Gambar 4.25 <i>Render Maskedman</i>	77
Gambar 4.26 <i>Menambahkan Effect Maskedman</i>	78
Gambar 4.27 <i>Rough Animation Fighting</i>	78
Gambar 4.28 <i>Camera Movement Fighting</i>	79
Gambar 4.29 <i>Inbetween dan Clean up Fighting</i>	79
Gambar 4.30 <i>Coloring Fighting</i>	80
Gambar 4.31 <i>Background Fighting</i>	80
Gambar 4.32 <i>Render Fighting</i>	81
Gambar 4.33 <i>Compositing Fighting</i>	82
Gambar 4.34 <i>Rough Animation Pertarungan Element</i>	82
Gambar 4.35 <i>Tween Pertarungan Element</i>	83
Gambar 4.36 <i>Inbetween Pertarungan Element</i>	84
Gambar 4.37 <i>Coloring Pertarungan Element</i>	84
Gambar 4.38 <i>Alpha Color Pertarungan Element</i>	85
Gambar 4.39 <i>Background Pertarungan Element</i>	85
Gambar 4.40 <i>Rendering Pertarungan Element</i>	86

Gambar 4.41 <i>Glow Effect</i> Pertarungan <i>Element</i>	86
Gambar 4.42 <i>Reflected Light</i> Pertarungan <i>Element</i>	87
Gambar 4.43 <i>Level Petir</i> Pertarungan <i>Element</i>	87
Gambar 4.44 <i>Staging</i> Karakter <i>Serius</i>	88
Gambar 4.45 <i>Rough Animation</i> Karakter <i>Serius</i>	88
Gambar 4.46 <i>Cleanup Animation</i> Karakter <i>Serius</i>	89
Gambar 4.47 <i>Coloring Animation</i> Karakter <i>Serius</i>	90
Gambar 4.48 <i>Compositing Animation</i> Karakter <i>Serius</i>	90
Gambar 4.49 <i>Bagian 1 Element Impact</i>	91
Gambar 4.50 <i>Bagian 2 Element Impact</i>	91
Gambar 4.51 <i>Rough Animation Element Impact</i>	92
Gambar 4.52 <i>Impact Frame Element Impact</i>	92
Gambar 4.53 <i>Cleanup Element Impact</i>	93
Gambar 4.54 <i>Coloring Element Impact</i>	93
Gambar 4.55 <i>Glow Element Impact</i>	94
Gambar 4.56 <i>Level Element Impact</i>	94
Gambar 4.57 <i>Impact Glow Element Impact</i>	95
Gambar 4.58 <i>Gradient Ramp & Blur Element Impact</i>	95
Gambar 4.59 <i>Rough Animation Gesture & Ekspresi</i>	96
Gambar 4.60 <i>Inbetween Animation Gesture & Ekspresi</i>	96
Gambar 4.61 <i>Coloring Gesture & Ekspresi</i>	97
Gambar 4.62 <i>Compositing Gesture & Ekspresi</i>	97
Gambar 4.63 <i>Voice Over</i>	98
Gambar 4.64 <i>Import File</i>	99
Gambar 4.65 <i>Select Footage</i>	100
Gambar 4.66 <i>New Comp</i>	100
Gambar 4.67 <i>Gradient Ramp Visual Effect</i>	101
Gambar 4.68 <i>Render Visual Effect</i>	101
Gambar 4.69 <i>Video Editing</i>	102
Gambar 4.70 <i>Final Rendering</i>	103

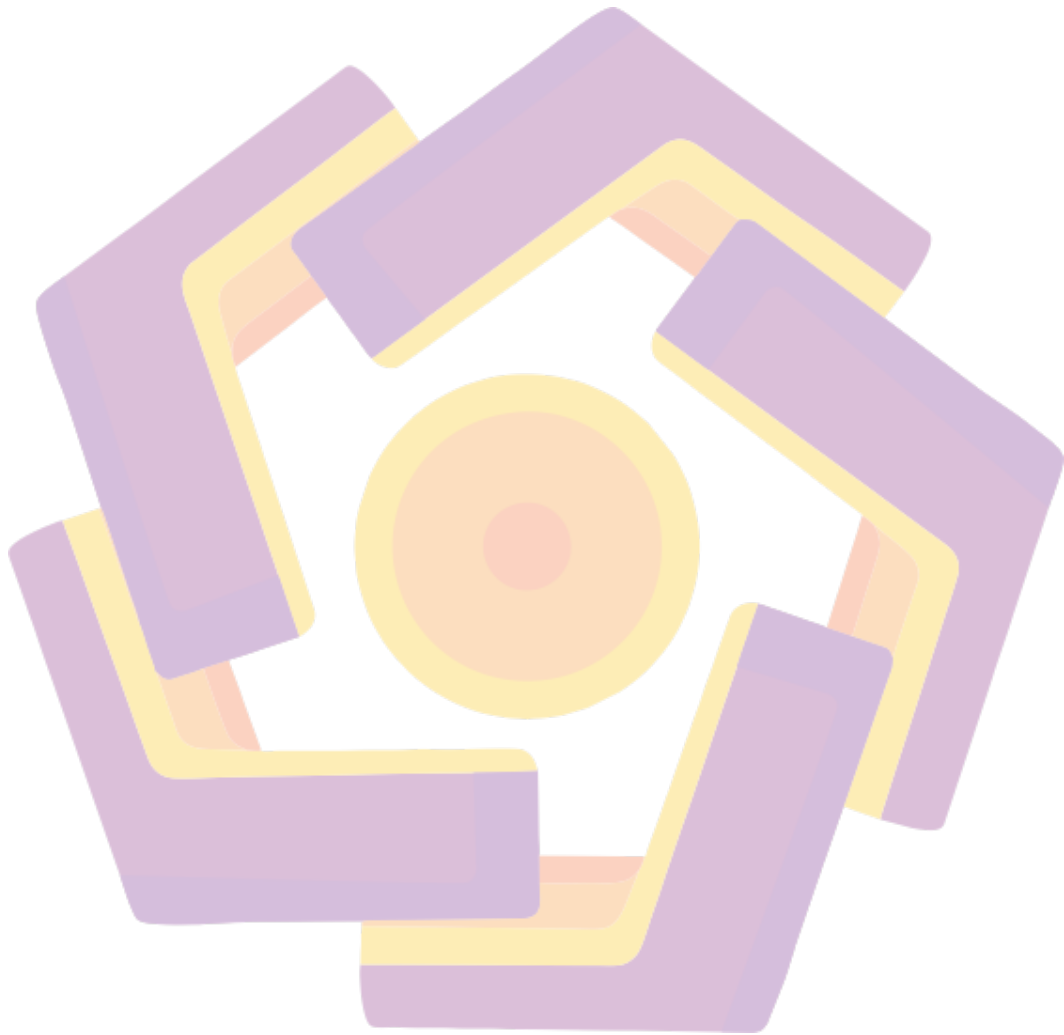
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard	121
Lampiran 2. Hasil Kuisisioner	137
Lampiran 3. Hasil Kuisisioner Pesponden Praktisi Ahli	145



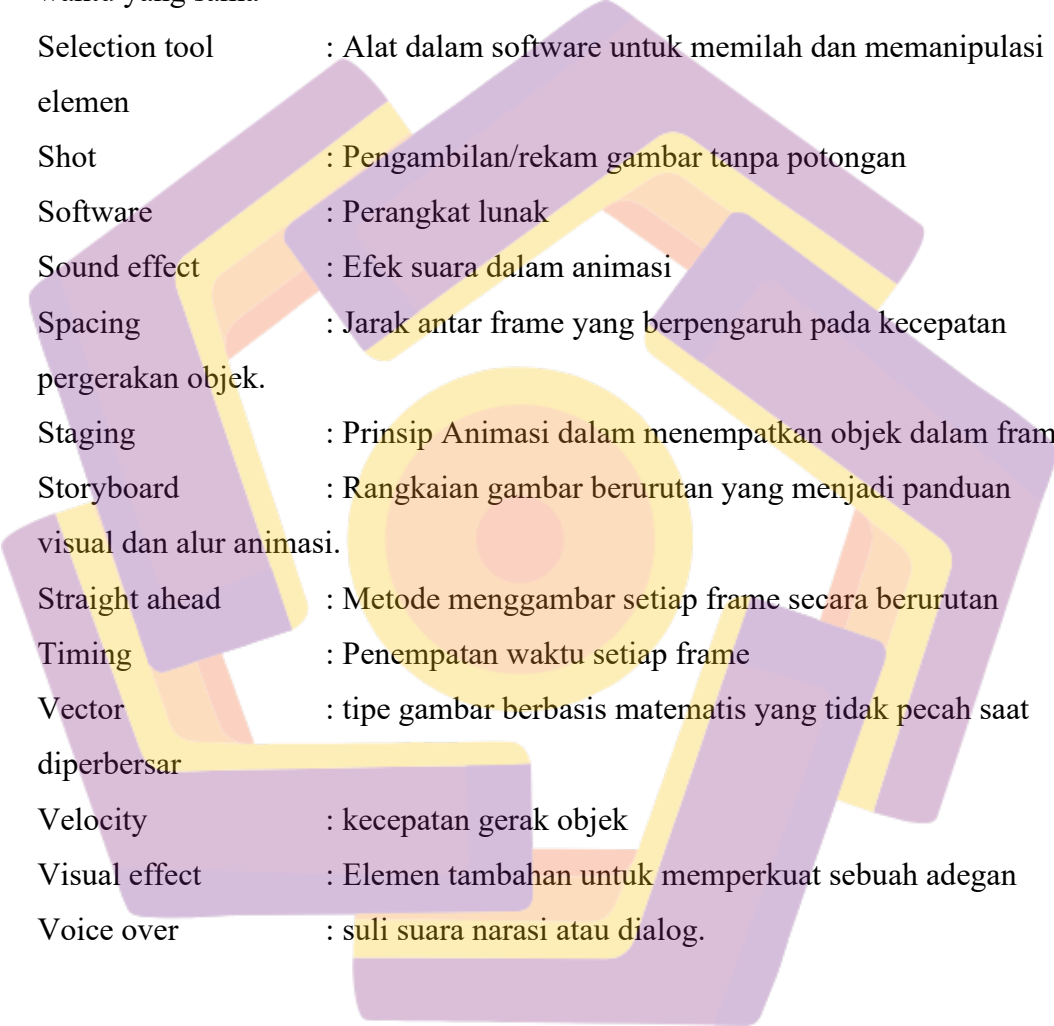
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Fps	: Frame per second
PNG	: Portabel Network Graphic
Vfx	: Efek visual



DAFTAR ISTILAH

Adjustment layer	: Layer khusus untuk menerapkan berbagai visual efek
Angle	: Sudut, merujuk pada arah sudut pengambilan gambar
Background	: Latar belakang tempat
Cleap up	: Tahap produksi animasi dimana garis animasi diperjelas
Color corecting	: koreksi warna yang dilakukan pada tahap compositing
Compositing	: Tahap pasca produksi untuk menambahkan efek
Concept art	: Desain konsep dasar dasar dari karakter dan latar
Depth of fields	: Efek kedalaman seolah seperti 3D
Digital drawing	: Teknik menggambar menggunakan media digital
Elementalist	: Seseorang yang mampu menggunakan elemen alam
Footage	: Hasil render awal
Foreground	: Lapisan teratas/depan dari latar belakang
Frame	: Satuan gambar dalam animasi/bingkai kamera
Frame by frame	: Satu lembar ke lembar berikutnya
Gaussian blur	: Efek untuk memberikan visual blur
Glow	: Efek bercahaya
Gradient ramp	: Efek untuk memberikan gradasi warna
Import	: Memasukkan file, aset, footage
Inbetween animation	: Gambar transisi diantara dua keyframe
Key animation	: Gambar pose utama dalam sebuah gerakan
Layer	: Lembar /halaman dalam sebuah software animasi
Layout	: Posisi setiap elemen dalam satu frame
Midground	: Lapisan tengah dari latar belakang
Morphing	: Teknik animasi mengubah bentuk secara halus
Onion skin	: Fitur software animasi untuk melihat frame sebelum dan sesudahnya
Parallax	: efek dimana objek yang dekat bergerak lebih cepat dibanding objek yang lebih jauh
Peg	: Layer kontrol pada software Toon Boom Harmony



Pose to pose	: Metode animasi untuk menggambar pose-pose kunci dahulu lalu menambah inbetwen setelahnya
Render	: Proses akhir untuk menghasilkan final output
Rough animation	: Tahap awal animasi berisi sketsa kasar
Scene	: Adegan dalam animasi yang memiliki latar tempur dan waktu yang sama
Selection tool	: Alat dalam software untuk memilah dan memanipulasi elemen
Shot	: Pengambilan/rekam gambar tanpa potongan
Software	: Perangkat lunak
Sound effect	: Efek suara dalam animasi
Spacing	: Jarak antar frame yang berpengaruh pada kecepatan pergerakan objek.
Staging	: Prinsip Animasi dalam menempatkan objek dalam frame
Storyboard	: Rangkaian gambar berurutan yang menjadi panduan visual dan alur animasi.
Straight ahead	: Metode menggambar setiap frame secara berurutan
Timing	: Penempatan waktu setiap frame
Vector	: tipe gambar berbasis matematis yang tidak pecah saat diperbesar
Velocity	: kecepatan gerak objek
Visual effect	: Elemen tambahan untuk memperkuat sebuah adegan
Voice over	: suli suara narasi atau dialog.

INTISARI

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun berurutan, kemudian diputar sehingga menimbulkan ilusi visual seolah gambar tersebut bergerak. Animasi 2D sendiri adalah jenis animasi yang menciptakan gerakan dalam dunia dua dimensi. Dalam animasi 2D, gambar dibuat pada permukaan datar seperti kertas atau *layer* komputer, dengan perbedaan kecil pada setiap gambar untuk mewakili sedikit perubahan pada karakter atau objek. Gambar tersebut kemudian diputar sehingga menciptakan ilusi gerakan.

Animasi pendek 2D “Elementalist” bercerita tentang seorang pemuda yang mampu mengendalikan elemental air, bertarung dengan seorang pria misterius bertopeng yang mampu mengendalikan elemental petir. Animasi ini bertujuan untuk melihat efektivitas teknik *frame by frame* dalam menghasilkan visual pertarungan antar tokoh yang menggunakan elemental alam.

Dalam teknis produksinya animasi “Elementalist” menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Teknik *frame by frame* menjadi pertimbangan karena beberapa adegan menampilkan efek kekuatan elemen dan pergerakan yang dinamis dan fleksibel. Teknik *frame by frame* memungkinkan kontrol setiap *frame*-nya.

Kata kunci: Animasi 2D, Visual, Frame by frame

ABSTRACT

Animation is a sequence of images arranged in order and played to create a visual illusion of movement. 2D animation is a type of animation that creates motion within a two-dimensional space. 2D animation, drawings are made on a flat surface such as paper or a computer layer, with small variations in each frame to represent subtle changes in characters or objects. These drawings are then played in sequence to produce the illusion of motion.

The 2D animation "Elementalist" tells the story of a young man who can control the water element, battling a mysterious masked man who wields the power of lightning. This animation aims to explore the effectiveness of the frame-by-frame technique in producing dynamic elemental-based battle visuals between characters.

In its production, "Elementalist" utilizes the frame-by-frame animation technique. This method was chosen because several scenes involve elemental power effects and require dynamic and flexible movement. The frame-by-frame approach allows detailed control over each individual frame.

Keywords: *2D Animation, Visuals, Frame by Frame*