

**PEMBAHASAN ASSET GAME 2D DAN CUT SCENE ANIMASI PADA
GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

FINA DEFITA SARI

22.82.1605

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**PEMBAHASAN ASSET GAME 2D DAN CUT SCENE ANIMASI PADA
GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

FINA DEFITA SARI

22.82.1605

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ASSET GAME 2D DAN CUT SCENE ANIMASI PADA
GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

yang disusun dan diajukan oleh

FINA DEFITA SARI

22.82.1605

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2026

Dosen Pembimbing



Muhammad Fairul Filza, M.Kom

NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ASSET GAME 2D DAN CUT SCENE ANIMASI PADA
GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER

yang disusun dan diajukan oleh

FINA DEFITA SARI
22.82.1605

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2026.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom.
NIK. 190302504

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fina Defita Sari
NIM : 22.82.1605

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ASSET GAME 2D DAN CUT SCENE ANIMASI PADA GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza, 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 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, 30 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Fina Defita Sari

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul "Pembahasan *Asset* Game 2D dan *Cutscene* Animasi pada Game *The Last Light Of Mother*" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Orang tua, Ibu Marsini dan Bapak Supriyanto yang selalu mendoakan, memberikan bantuan, perhatian, serta membimbing, memberikan motivasi dan semangat.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan juga bimbingan penulisan sehingga menyusun skripsi dapat berjalan secara lancar.
6. Kepada anggota GKM Laraswara Studio pada pembuatan project game 2D *isometric* "*The Last Light Of Mother*". Terimakasih atas pengalaman serta perjalanan selama proses produksi.
7. Teman-teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis

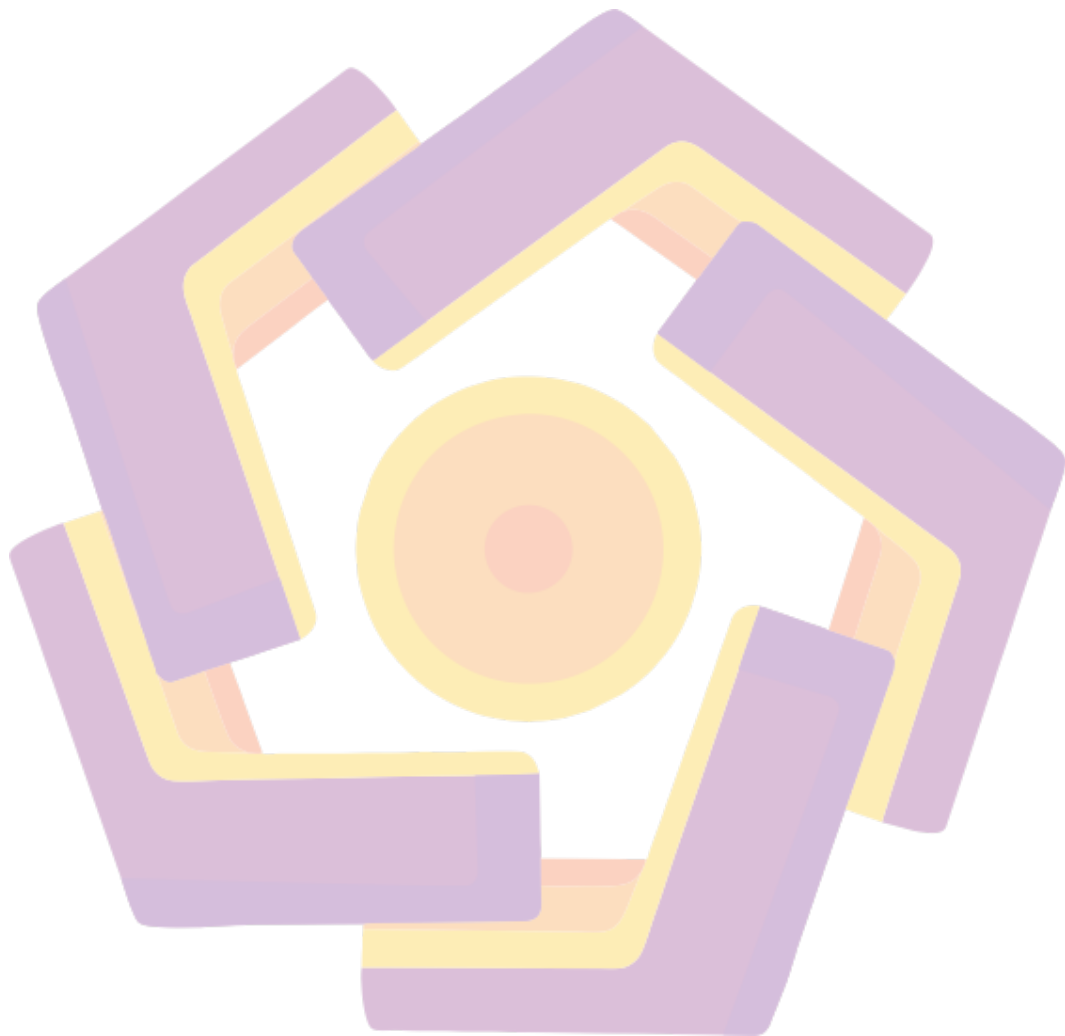
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Permainan (Game)	4
2.1.2. Animasi 2D	4
2.1.3. Teknik Frame by Frame	4
2.1.4. Teknik Pencahayaan Animasi 2D	5
2.1.5. 12 Prinsip Animasi	6
2.1.6. Cutsценe	14

2.1.7. Unity.....	15
2.1.8. Toon Boom Harmony	15
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	15
2.2.1. Brief Produksi	15
2.2.2. Pengumpulan Data	16
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....	20
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	21
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	23
2.3.1. Aspek Kreatif	23
2.3.2. Aspek Teknis.....	25
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	28
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	28
2.4.2. Naskah dan Storyboard	29
2.4.3. Desain.....	31
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	32
3.1.1. Pembuatan Bahan	32
3.1.2. Produksi Visual	33
3.1.3. Pasca Produksi.....	52
3.2. Evaluasi	61
3.2.1. Penilaian Teknis	61
3.2.2. Penilaian Sikap.....	63
BAB IV PENUTUP	65
4.1. Kesimpulan.....	65
4.2. Saran	65

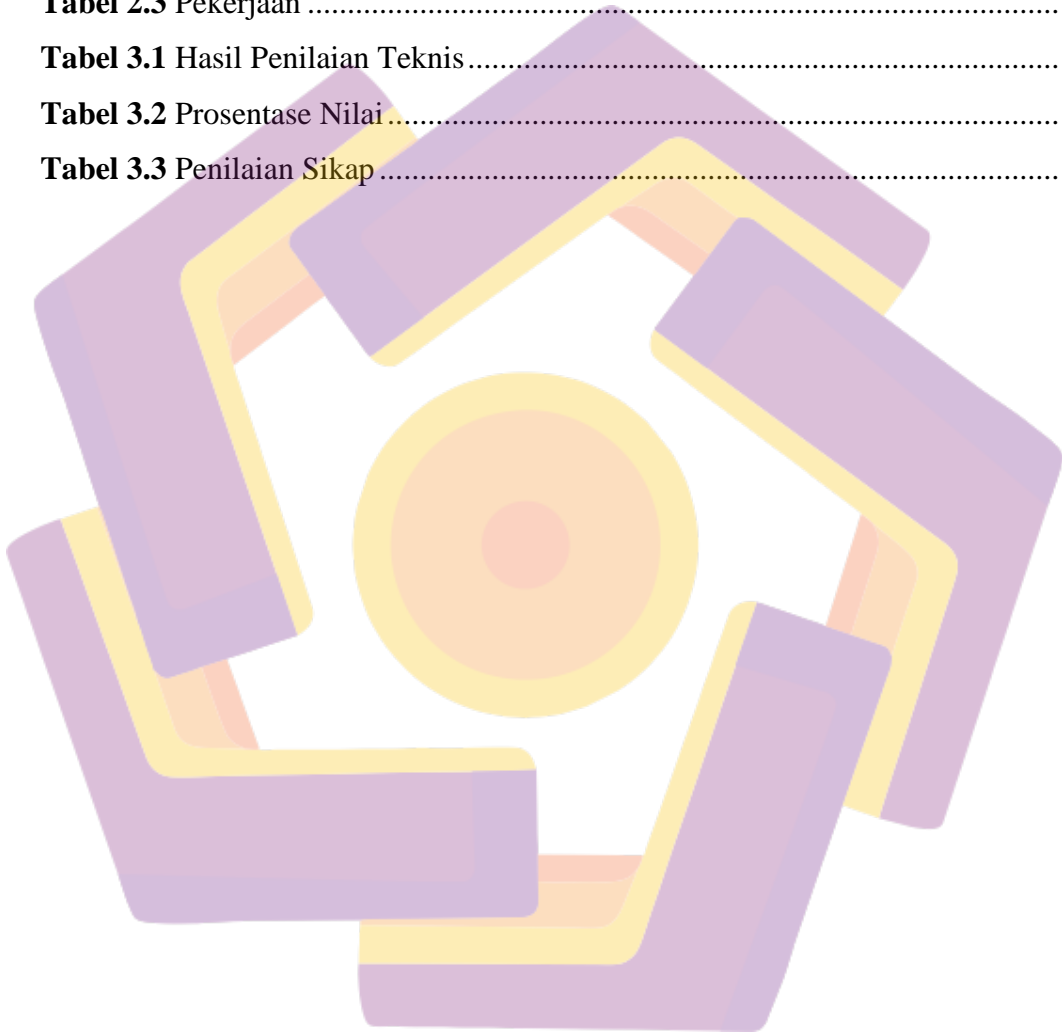
DAFTAR PUSTAKA 67

LAMPIRAN 68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Hardware Kebutuhan Non-fungsional	22
Tabel 2.2 Spesifikasi Software Kebutuhan Non-fungsional	22
Tabel 2.3 Pekerjaan	23
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis	61
Tabel 3.2 Prosentase Nilai	62
Tabel 3.3 Penilaian Sikap	63

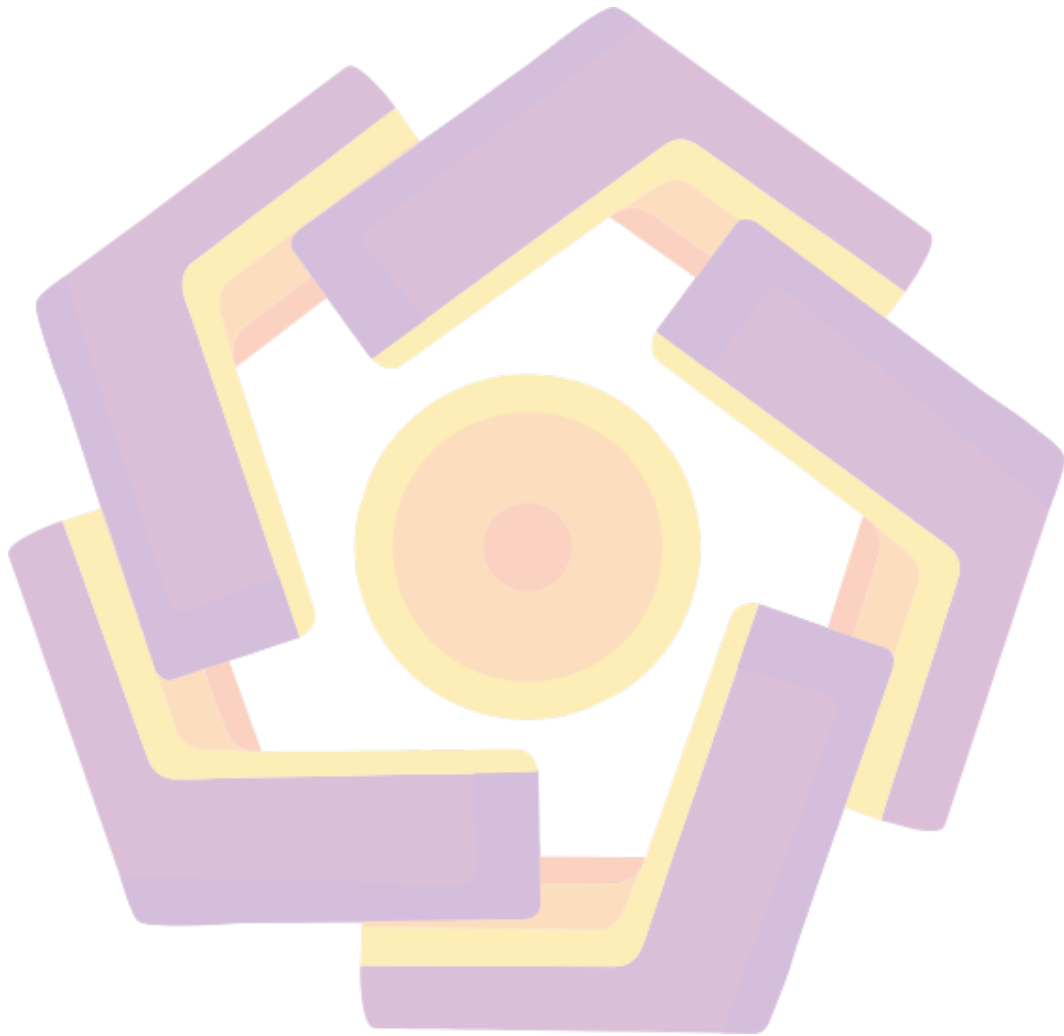


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Squash & Stretch.....	7
Gambar 2.2 Contoh Anticipation.....	7
Gambar 2.3 Contoh Staging	8
Gambar 2.4 Contoh Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	8
Gambar 2.5 Contoh Follow Through	9
Gambar 2.6 Contoh Slow In & Slow Out.....	9
Gambar 2.7 Contoh Arc.....	10
Gambar 2.8 Contoh Secondary action	11
Gambar 2.9 Contoh Timing.....	11
Gambar 2.10 Contoh Exaggeration	12
Gambar 2.11 Contoh Solid drawing	13
Gambar 2.12 Contoh Appeal	13
Gambar 2.13 Game Hades.....	17
Gambar 2.14 Game Timelie	18
Gambar 2.15 Game Mobile Legend	19
Gambar 2.16 Film Animasi A Gatherer's Adventure in Isekai.....	20
Gambar 2.17 Naskah “The Last Light Of Mother”.....	30
Gambar 2.18 Storyboard “The Last Light Of Mother”.....	31
Gambar 2.19 Desain Karakter Kartika	32
Gambar 2.20 Desain Karakter Ayah Rama	33
Gambar 2.21 Desain Karakter Senapati.....	33
Gambar 2.22 Desain Environment in game.....	34
Gambar 3.1 Spritesheet Animasi Asset Kartika Idle	33
Gambar 3.2 Line art dan in-between animasi Asset idle	34
Gambar 3.3 Penerapan prinsip Squash & Stretch dan Secondary Action	34
Gambar 3.4 Spritesheet Animasi Asset Kartika attack.....	35
Gambar 3.5 Key pose Asset Kartika pada saat attack	35
Gambar 3.6 Coloring animasi Asset idle.....	36
Gambar 3.7 Penerapan prinsip Anticipation dan Follow Through.....	36

Gambar 3.8 Spritesheet Animasi Asset Kartika walk belakang	37
Gambar 3.9 Line art Asset Kartika pada saat walk belakang	37
Gambar 3.10 Penerapan prinsip secondary action dan squash and stretch	38
Gambar 3.11 Karakter Kartika berlari eye level shot	39
Gambar 3.12 Tampilan timeline animasi.....	39
Gambar 3.13 Penerapan prinsip Secondary Action dan Exaggeration.....	40
Gambar 3.14 Karakter Kartika terengah-engah high angle shot	41
Gambar 3.15 Tampilan timeline animasi.....	41
Gambar 3.16 Penerapan prinsip Squash and Stretch.....	42
Gambar 3.17 Penerapan prinsip Pose to Pose dan Secondary Action.....	42
Gambar 3.18 Ekspresi Kartika kaget eye level shot dan Close-Up.....	43
Gambar 3.19 Prinsip Timing, pose to pose, frame by frame dan timeline	43
Gambar 3.20 Penerapan prinsip Exaggeration dan Solid Drawing	44
Gambar 3.21 Karakter Kartika menangis eye level shot	45
Gambar 3.22 Penerapan prinsip Slow In and Slow Out dan tampilan timeline ..	45
Gambar 3.23 Penerapan prinsip Arc dan Secondary Action	46
Gambar 3.24 Kartika memutar melihat kunang-kunang eye level shot	47
Gambar 3.25 Tampilan timeline animasi dan Slow In and Slow Out	47
Gambar 3.26 Penerapan prinsip Arcs, Solid Drawing, dan Secondary Action ...	48
Gambar 3.27 Karakter Kartika menari eye level shot	49
Gambar 3.28 Tampilan timeline animasi.....	49
Gambar 3.29 Penerapan prinsip Secondary Action dan Arcs.....	50
Gambar 3.30 Karakter cahaya ibu melangkah low angle shot	50
Gambar 3.31 Tampilan timeline animasi dan Slow In and Slow Out	51
Gambar 3.32 Penerapan prinsip Arcs	51
Gambar 3.33 Penerapan prinsip Solid Drawing	52
Gambar 3.34 Tampilan menu awal pada DaVinci Resolve.....	53
Gambar 3.35 Tampilan menu efek Glow pada DaVinci Resolve	53
Gambar 3.36 Tampilan setting Shine Threshold pada efek Glow	54
Gambar 3.37 Tampilan menu color and composite pada setting efek Glow	54
Gambar 3.38 Tampilan menu Color pada DaVinci Resolve	55

Gambar 3.39 Tampilan menu efek light rays pada DaVinci Resolve 55
Gambar 3.40 Tampilan menu setting source threshold pada efek light rays 56
Gambar 3.41 Tampilan setting appearance pada efek Glow 57
Gambar 3.42 Tampilan timeline di Adobe Premiere Pro 60



INTISARI

Dalam proses pengembangan game 2D, *asset game* berperan penting sebagai komponen visual dasar dan cutscene animasi untuk menciptakan narasi atau cerita dalam sebuah game. Animasi 2D *frame by frame* adalah teknik animasi dimana setiap frame di gambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik ini digunakan untuk tingkat detail dan keluwesan dalam animasi, sehingga menjadikannya pilihan yang tepat untuk pembuatan *asset game* dan cutscene animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan animasi *asset game* 2D dan cutscene animasi yang terintegrasi dalam game *The Last Light of Mother*, untuk memastikan apakah game berjalan dengan baik atau tidak dalam pengalaman bermain, serta menerapkan teknik *frame by frame* pada karakter *asset* dan cutscene animasi ke dalam game 2D *The Last Light of Mother*. Proses animasi *asset game* 2D dan cutscene animasi dalam proyek game 2D isometric “*The Last Light of Mother*”. Proses pembuatan meliputi tahap, membuat animasi *asset* 2D, storyboard, cutscene, rendering efek visual, dengan menggunakan perangkat lunak *Toon Boom Harmony*, *DaVinci Resolve*, *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere Pro* dan *Unity*. Penelitian ini menjawab tantangan dalam menciptakan gerakan halus dan ekspresi wajah, maka menggunakan teknik *frame by frame* untuk animasi *asset* 2D dan cutscene animasi.

Hasil akhir berupa *asset game* 2D dan cutscene animasi yang terintegrasi dalam game “*The Last Light of Mother*” di *unity*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan visualisasi 2D di bidang game indie, khususnya dalam pembuatan *asset* dan cutscene dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

Kata kunci: *Game, Asset game, 2D, Animasi, Cutscene, Frame by Frame*

ABSTRACT

In the 2D game development process, game assets play a crucial role as a basic visual component and animated cutscenes to create a narrative or story in a game. 2D frame by frame animation is an animation technique where each frame is drawn sequentially to create the illusion of movement. This technique is used for the level of detail and flexibility in animation, making it a suitable choice for creating game assets and animated cutscenes.

This research aims to produce 2D game asset animations and animated cutscenes integrated into the game "The Last Light of Mother", to ensure whether the game runs well or not in the playing experience, as well as apply frame by frame techniques to character assets and animated cutscenes into the 2D game "The Last Light of Mother". The process of animating 2D game assets and animated cutscenes in the 2D isometric game project "The Last Light of Mother". The production process includes stages, creating 2D asset animations, storyboarding, cutscenes, visual effects rendering, using software Toon Boom Harmony, DaVinci Resolve, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, and Unity. This research addresses the challenge of creating subtle movements and facial expressions, thus using frame by frame techniques for 2D asset animation and animated cutscenes.

The final result is a 2D game asset and animated cutscene integrated into the game "The Last Light of Mother" in unity. This research is expected to contribute to the development of 2D visualization in the indie game field, particularly in creating assets and cutscenes using frame by frame techniques.

Keyword: *Game, Asset game, 2D, Animation, Cutscene, Frame by Frame*