

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 2" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MUHAMMAD SAFRIL PUTRA SOFYAN
22.82.1538

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "ELEMENT FIGHT PHASE
2" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

MUHAMMAD SAFRIL PUTRA SOFYAN

22.82.1538

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 2" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD SAFRIL PUTRA SOFYAN

22.82.1538

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 2" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD SAFRIL PUTRA SOFYAN

22.82.1538

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Safril Putra Sofyan**
NIM : **22.82.1538**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "ELEMENT FIGHT PHASE 2" PADA FILM "BATTLE PARK"

Dosen Pembimbing : **Dhimas Adi Satria, 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, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Safril Putra Sofyan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat yang melimpah, kesehatan, kekuatan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan jalan hidup yang benar bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan judul skripsi Pembahasan Animasi 2D Effect Scene "Element Fight Phase 2" Pada Film "Battle Park".

Penulisan skripsi ini terwujud dengan berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga penulis yang selalu memberikan doa, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dan tidak lupa juga memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusri, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
6. Para mentor dan seluruh pihak industri dari CV Parama Studio selama program magang Pandawa.
7. Segenap dosen dan para asisten dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.

8. Teman-teman Prodi TI dari seluruh kelas yang telah menemani penulis dalam masa perkuliahannya, yang tidak lupa juga telah memberi dukungan, masukan, dan semangat kepada penulis.
9. Teman-teman dari tim produksi Pandawa, terutama dari tim produksi 2D yang juga telah membantu pengerjaan proyek industri secara bersama.
10. Para teman-teman seperjuangan dari indie group JSP Studios Limited yang didirikan oleh penulis.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, saran dan kritik dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil dalam penulisan kedepannya. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan pembaca berikutnya. Akhir kata dari penulis, terima kasih.

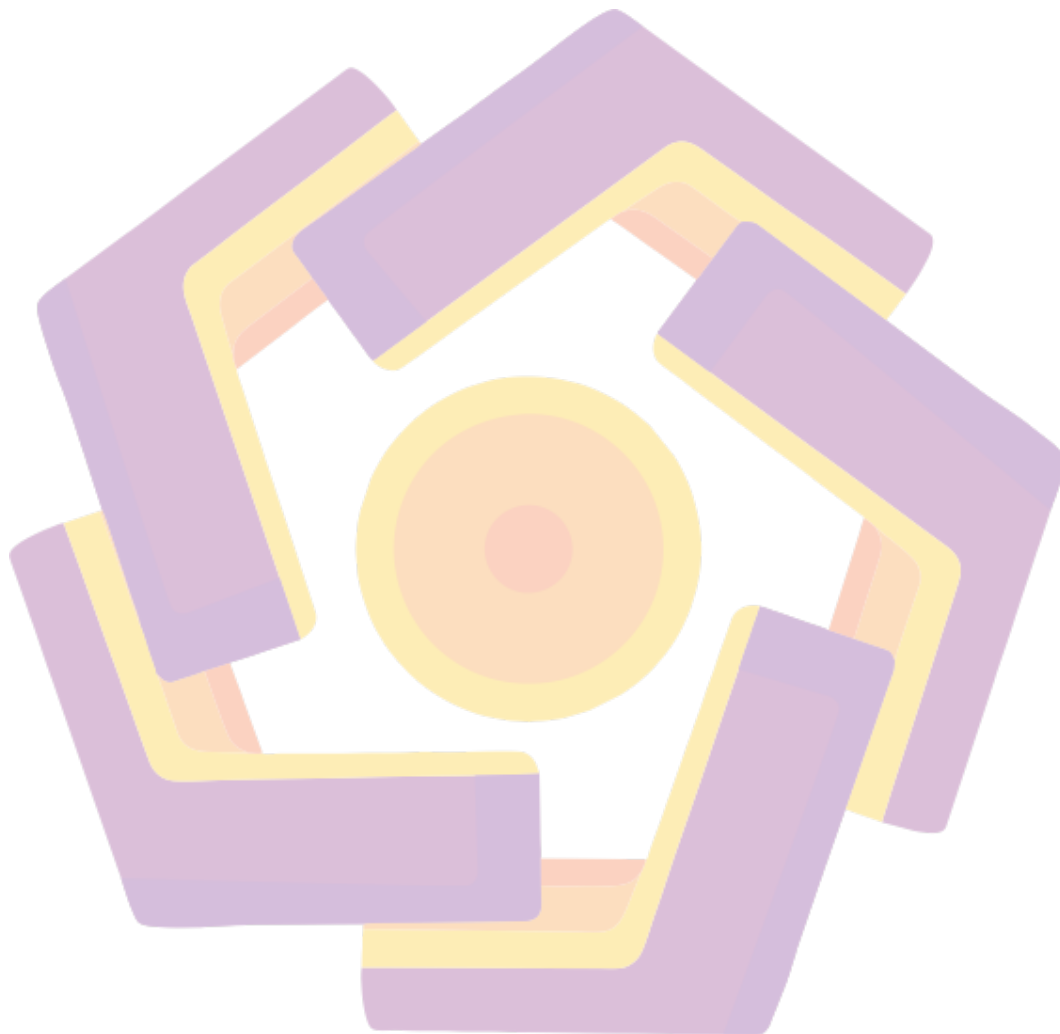
Yogyakarta, 20 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	6
2.2.1. Brief Produksi	6
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	7
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	7
2.3. Analisis Aspek Produksi	8
2.3.1. Aspek Kreatif	8
2.3.2. Aspek Teknis	10
2.4. Tahapan Pra Produksi	14
2.4.1. Ide Dan Konsep	14
2.4.2. Naskah dan Storyboard	14
2.4.3. Desain	15
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	17
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi	17
3.1.1. Pembuatan Bahan	17
3.1.2. Produksi Visual	19
3.1.3. Pasca Produksi	40
3.2. Evaluasi	41

BAB IV	
PENUTUP	44
4.1. Kesimpulan	44
4.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

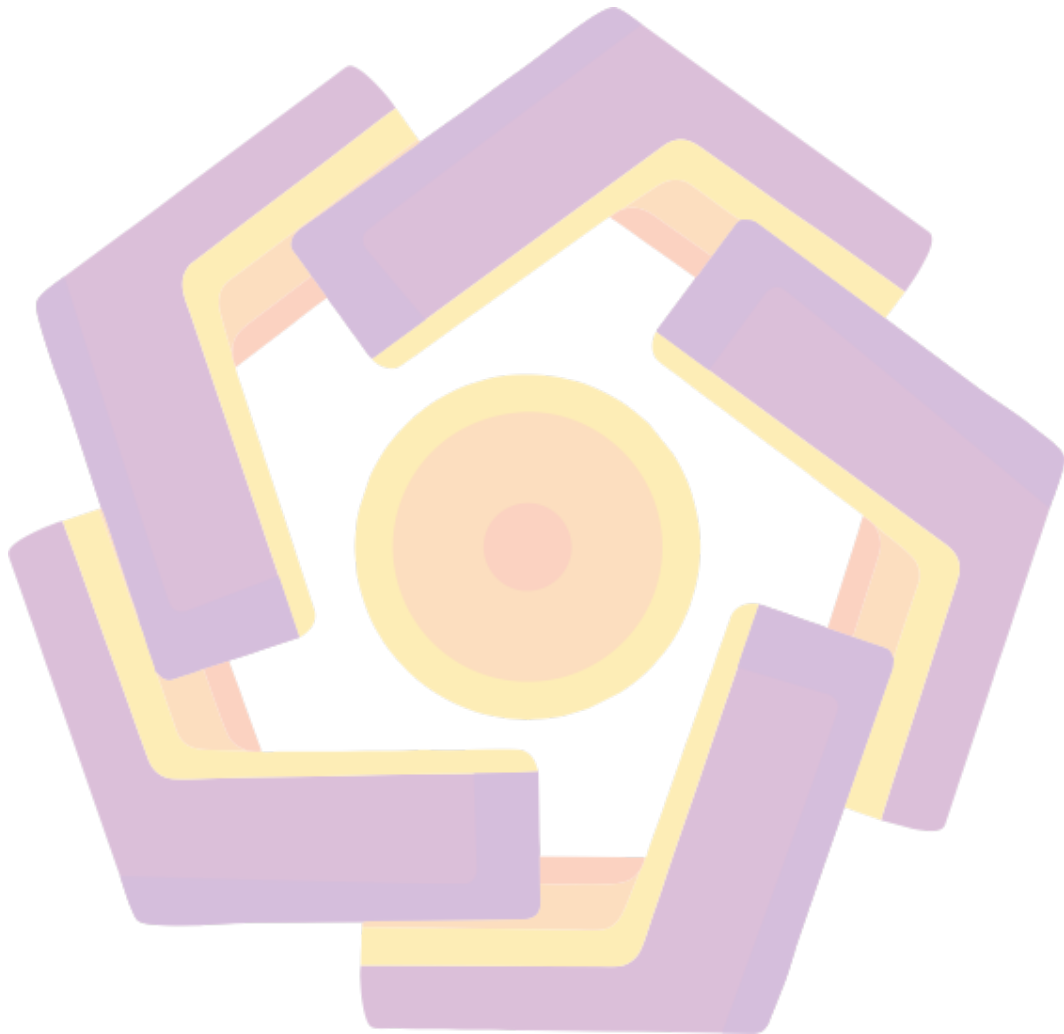


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Indeks

Tabel 3.2 Tabel Penilaian Teknis

Tabel 3.3 Tabel Penilaian Sikap



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh animasi 2D

Gambar 2.2 Contoh penerapan visual effect pada animasi 2D

Gambar 2.3 Tampilan utama dari aplikasi Toon Boom Harmony

Gambar 2.4 Ilustrasi teknik animasi frame by frame

Gambar 2.5 Storyboard S04_C04

Gambar 2.6 Beberapa aset animasi 2D effect yang telah dikerjakan oleh penulis

Gambar 3.1 Desain yang masih berbentuk template atau garis bantu

Gambar 3.2 Tampilan Node View

Gambar 3.3 Proses pembuatan efek animasi cahaya 2D

Gambar 3.4 Menambahkan efek Glow ke dalam Node View

Gambar 3.5 Menyambungkan efek Glow ke tiap Layer ke Composite

Gambar 3.6 Tampilan menu Glow Properties efek aura cahaya dan beberapa setup yang dimasukkan penulis

Gambar 3.7 Tampilan menu Layer Properties aura cahaya pada bagian Advanced

Gambar 3.8 Proses pembuatan efek listrik atau kilatan petir

Gambar 3.9 Setup properti untuk Glow Properties kedua efek petir

Gambar 3.10 Template layer yang sudah tidak lagi diperlukan disembunyikan atau di hide layer.

Gambar 3.11 Tombol Render View dan tombol Render and Play

Gambar 3.12 Perbandingan sebelum dan setelah di render

Gambar 3.13 Persiapan palet warna untuk scene berikutnya

Gambar 3.14 Template dan garis bantu untuk scene berikutnya

Gambar 3.15 Tahapan pembuatan semburan air dari arah depan

Gambar 3.16 Bentuk variasi berbeda dari jurus water blast untuk setiap frame

Gambar 3.17 Tahap pembuatan batuan cepat untuk foreground effect.

Gambar 3.18 Bentuk variasi berbeda dari foreground batu untuk setiap frame

Gambar 3.19 Hasil pengerjaan scene setelah di render

Gambar 3.20 Pembuatan Speedline untuk penegasan kecepatan suatu adegan

Gambar 3.21 Opacity diatur menjadi 30%

Gambar 3.22 Template angin putih

Gambar 3.23 Penambahan efek blur pada kedua efek asap dan angin

Gambar 3.24 Menu Properti blur angin putih

Gambar 3.25 Pengaturan Opacity pada layer angin putih

Gambar 3.26 Perbandingan sebelum dan sesudah di render

Gambar 3.27 Proses pembuatan efek asap nafas mengikuti panduan garis bantu

Gambar 3.28 Menu Properti blur asap nafas

Gambar 3.29 Pengaturan Opacity pada layer asap nafas

Gambar 3.30 Perbandingan layer yang disambungkan keduanya pada Node dan Composite, dan layer yang hanya disambungkan pada Node saja

Gambar 3.31 Hasil efek asap dan angin disertai dengan speed line setelah di render

Gambar 3.32 Template Scene Jurus Batuan Tinggi

Gambar 3.33 Tahap pembuatan batuan cepat untuk foreground effect

Gambar 3.34 Bentuk variasi berbeda dari efek animasi 2D jurus batuan tinggi untuk setiap frame

Gambar 3.35 Brush Properties

Gambar 3.36 Membuat cahaya kekuatan

Gambar 3.37 Menyambungkan glow node yang telah disalin ke layer cahaya kekuatan

Gambar 3.38 Perbandingan sebelum dan setelah di render

Gambar 3.39 Tampilan efek pecahan batu atau debris

Gambar 3.40 Hasil render dari scene jurus batuan tinggi

Gambar 3.41 Proses Zipping ke semua file pengerjaan

Gambar 3.42 Pengumpulan ZIP file ke dalam link drive dari pihak compositing

INTISARI

Animasi 2D adalah salah satu dari bidang animasi yang berbentuk dua dimensi yang berupa susunan gambar yang digabungkan satu persatu dalam beberapa banyaknya *frame*. Dan Animasi 2D Effect merupakan sebuah seni *visual effect* yang mengimplementasikan unsur animasi 2D di dalamnya, atau dapat didefinisikan sebagai seni *visual effect* pada animasi 2D. Penelitian kali ini akan membahas seputar Animasi 2D Effect yang diterapkan pada bagian scene "Element Fight Phase 2" dalam proyek film pendek berjudul "Battle Park" dari Studio Parama untuk program Pandawa bagi para mahasiswa semester akhir non-reguler. Teknik pengerjaan skripsi ini dilakukan berdampingan dengan pengerjaan proyek Pandawa sesuai dengan *jobdesk* dan bagian yang saya dapatkan. Laporan penelitian ini juga ditulis untuk memenuhi skripsi proyek akhir jalur non-reguler, sekaligus untuk membahas penerapan dan pembuatan Animasi 2D effect pada proyek tersebut.

Kata kunci: 2D, Animasi, Effect, Visual Effect, 2D Effect.

ABSTRACT

2D Animation is one of the two-dimensional animation fields in the form of a composition of images combined one by one in several frames. And 2D Effect Animation is a visual effect art that implements 2D animation elements in it, or can be defined as visual effect art in 2D animation. This research will discuss 2D Effect Animation applied to the "Element Fight Phase 2" scene in a short film project entitled "Battle Park" from Studio Parama for the PANDAWA program for non-regular final semester students. The technique of working on this thesis is carried out side by side with the work on the PANDAWA project according to the jobdesk and the section I got. This research report is also written to fulfill the final project thesis of the non-regular path, as well as to discuss the application and creation of 2D effect animation in the project.

Keywords: *2D, Animation, Effect, Visual Effect, 2D Effect.*