

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *FRAME BY FRAME* PADA  
FILM ANIMASI “*CREATURE OF THE DESERT VALLEY*”  
DALAM AJANG GEMASTIK XVIII**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST**

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



disusun oleh

**MUHAMMAD HAIKKAL FIRMAN ARISTA**

**22.82.1518**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *FRAME BY FRAME* PADA  
FILM ANIMASI “*CREATURE OF THE DESERT VALLEY*”  
DALAM AJANG GEMASTIK XVIII**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD HAIKKAL FIRMAN ARISTA**

**22.82.1518**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *FRAME BY FRAME* PADA FILM ANIMASI  
“CREATURE OF THE DESERT VALLEY” DALAM AJANG GEMASTIK XVIII

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Haikkal Firman Arista**

22.82.1518

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 November 2025

Dosen Pembimbing,

  
**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.**

NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *FRAME BY FRAME* PADA FILM ANIMASI  
"CREATURE OF THE DESERT VALLEY" DALAM AJANG GEMASTIK  
XVIII**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Haikkal Firman Arista**

**22.82.1518**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Januari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Muhammad Misbahul Munir, M.Kom**  
**NIK. 190302497**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Januari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI NON REGULER

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Haikkal Firman Arista**  
NIM : **22.82.1518**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **IMPLEMENTASI TEKNIK 2D *FRAME BY FRAME* PADA FILM ANIMASI "CREATURE OF THE DESERT VALLEY" DALAM AJANG GEMASTIK XVIII**

Dosen Pembimbing : **Dhimas Adi Satria, 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Haikkal Firman Arista

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan rasa hormat penulis persembahkan tulisan skripsi ini kepada para Dewan Penguji, juga penulis persembahkan skripsi ini sebagai wadah informatif kepada para pekerja kreatif atas nama ilmu pengetahuan multimedia. Sebuah bentuk upaya yang telah dilaksanakan oleh penulis dalam rangka meningkatkan kualitas dunia peranimasian lokal, juga sebagai kewajiban atas menyebarkan ilmu pengetahuan pada lingkup publik.



## KATA PENGANTAR

Sebuah rasa syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Agung, Allah SWT. atas karunia serta bimbingan yang telah diberi dalam menjalankan kewajiban penulis sebagai bagian dari Umat Muslim untuk selalu mendalami dunia ilmu pengetahuan. Shalawat serta salam penulis berikan kepada manusia paling sempurna dihadapan mata seluruh makhluk, Nabi Muhammad SAW. yang telah menjadi sosok figur yang inspirasional untuk penulis dalam rangka menggali lebih dalam terhadap dunia ilmu pengetahuan. Bunda yang telah memberikan doa, dan juga Ayah yang telah bekerja keras dengan tujuan kesuksesan penulis dalam bidang yang ditekuninya. Seluruh guru pembimbing dari SMPN 286 Jakarta Barat yang selalu mengapresiasi atas karya kecil yang menjadi sebuah fondasi dari penulis untuk menjelajahi lebih dunia kreatif. Kaka kelas dan teman dari SMK Wikrama Bogor yang telah memberikan saya motivasi dan inspirasi dalam menekuni dunia kreatif. Teman dan keluarga Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendampingi kehidupan belajar mengajar penulis selama 7 semester penuh, dengan suka duka yang selalu menyertai, namun semua terasa ringan dikala semua ini dihadapi secara bersama.

Tentunya 1 bentukan paragraf “terima kasih” tidak bisa membayar penuh daripada sebuah arahan, pembelajaran, dan pertemanan yang telah diberikan kepada penulis. Namun satu hal yang pasti, adalah penulis akan selalu mencoba untuk meningkatkan dari apa yang telah dipelajari untuk diterapkan pada karya-karya baru yang akan datang.

Yogyakarta, 5 Desember 2025

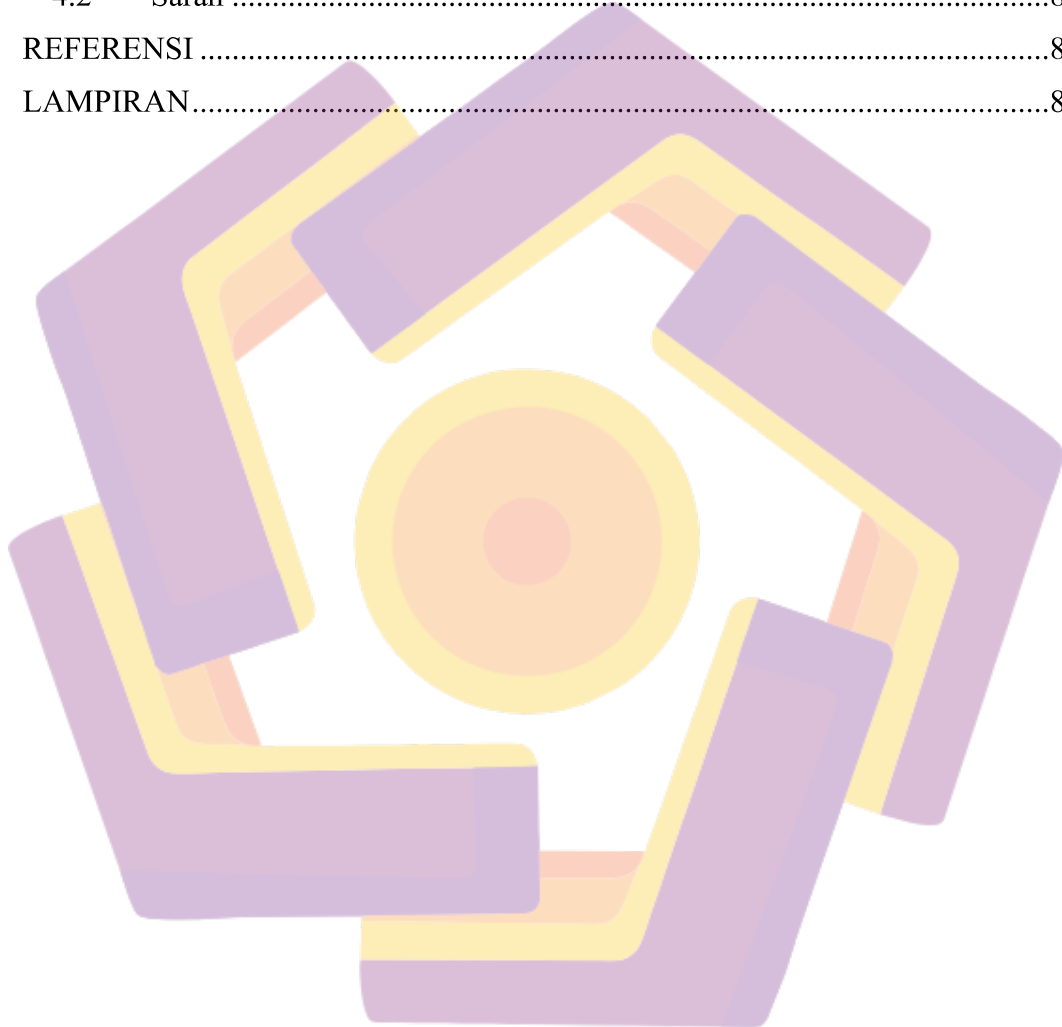
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI .....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
2. BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	5
2.1 Teori Animasi .....	5
2.1.1 Animasi 2D .....	8
2.1.2 <i>Frame by Frame</i> .....	11
2.1.3 12 Prinsip Animasi.....	13
2.2 Teori Analisis Kebutuhan .....	20
2.2.1 Brief Produksi .....	20
2.2.2 Pengumpulan Data .....	22
2.2.3 Kebutuhan Fungsional .....	25
2.2.4 Kebutuhan Non Fungsional .....	26
2.3 Analisis Aspek Produksi .....	32

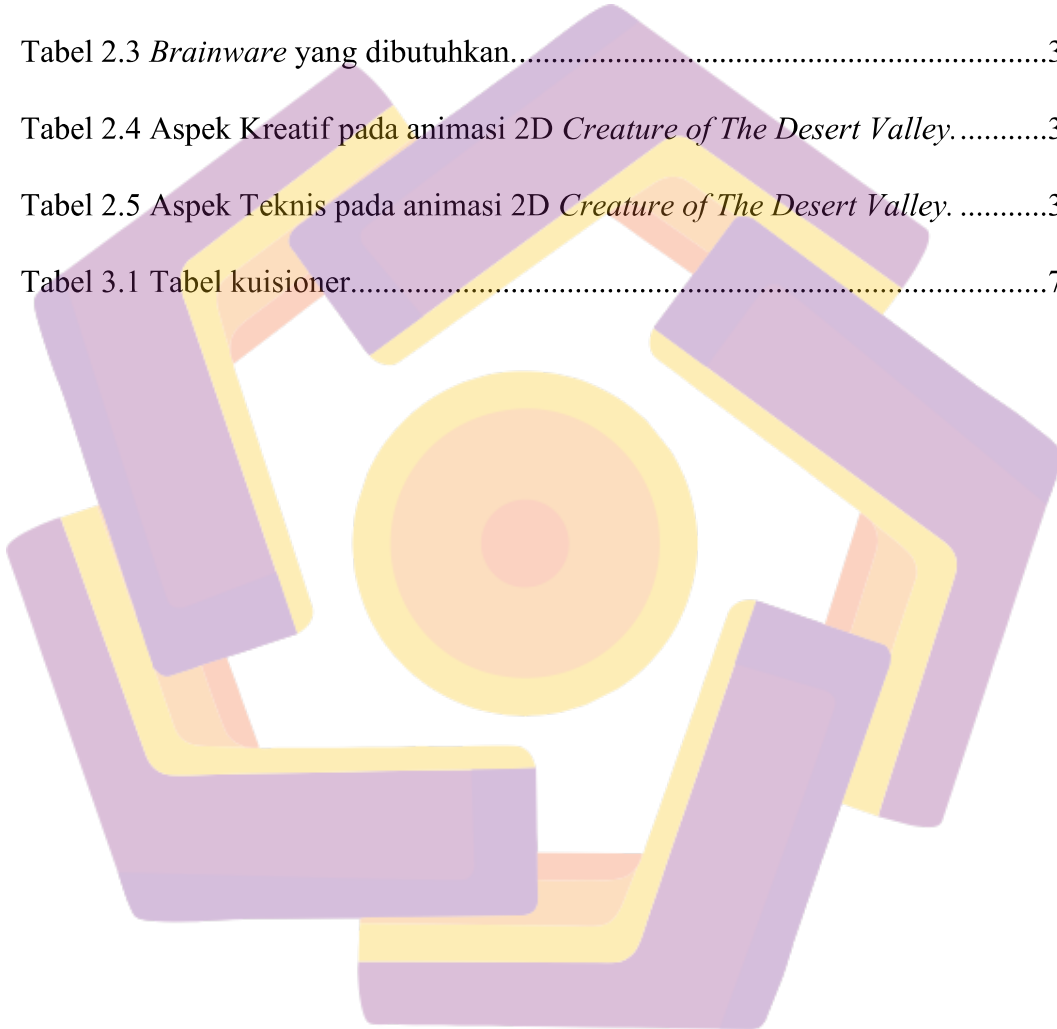
2.3.1	Aspek Kreatif.....	32
2.3.2	Aspek Teknis .....	34
2.4	Tahapan Pra Produksi .....	36
2.4.1	Ide dan Konsep .....	36
2.4.2	Naskah dan <i>Storyboard</i> .....	36
2.4.2.1	Sinopsis.....	37
2.4.2.2	Naskah.....	37
2.4.2.3	<i>Storyboard</i> .....	39
2.4.3	Desain .....	40
2.4.3.1	Desain Karakter.....	40
2.4.3.2	Desain <i>Background</i> .....	44
3.	BAB III METODE PENELITIAN .....	46
3.1	Produksi .....	46
3.1.1	Produksi Visual .....	46
3.1.1.1	Produksi Visual <i>Background</i> .....	46
3.1.1.2	Produksi Visual <i>Background Animation</i> .....	50
3.1.1.3	Produksi Visual Animasi.....	53
3.1.2	Produksi Audio.....	60
3.2	Paska Produksi .....	61
3.2.1	<i>Compositing</i> .....	62
3.2.2	<i>Editing</i> .....	63
3.3	Implementasi <i>Frame by Frame</i> dalam Animasi .....	64
3.3.1	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Karakter Berjalan.....	65
3.3.2	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Ekspresi Wajah Karakter .....	66
3.3.3	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Karakter Berlari .....	67
3.3.4	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Karakter Melompat.....	68
3.3.5	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Karakter Melata .....	69
3.3.6	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Efek Asap.....	70
3.3.7	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi <i>Debris</i> .....	71
3.3.8	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi Bandana Sang Pengembara.....	73
3.3.9	<i>Frame by Frame</i> pada Animasi <i>Smear</i> .....	73
3.4	Evaluasi.....	75

3.4.1	Evaluasi dari Para Ahli .....	75
3.4.2	Evaluasi dari Para Juri GEMASTIK XVIII .....	78
4.	BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
4.1	Kesimpulan .....	81
4.2	Saran .....	81
	REFERENSI .....	82
	LAMPIRAN.....	84



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Software</i> yang dibutuhkan. ....	26
Tabel 2.2 <i>Hardware</i> yang dibutuhkan. ....	30
Tabel 2.3 <i>Brainware</i> yang dibutuhkan.....	31
Tabel 2.4 Aspek Kreatif pada animasi 2D <i>Creature of The Desert Valley</i> . ....	32
Tabel 2.5 Aspek Teknis pada animasi 2D <i>Creature of The Desert Valley</i> . ....	34
Tabel 3.1 Tabel kuisisioner.....	75



## DAFTAR GAMBAR

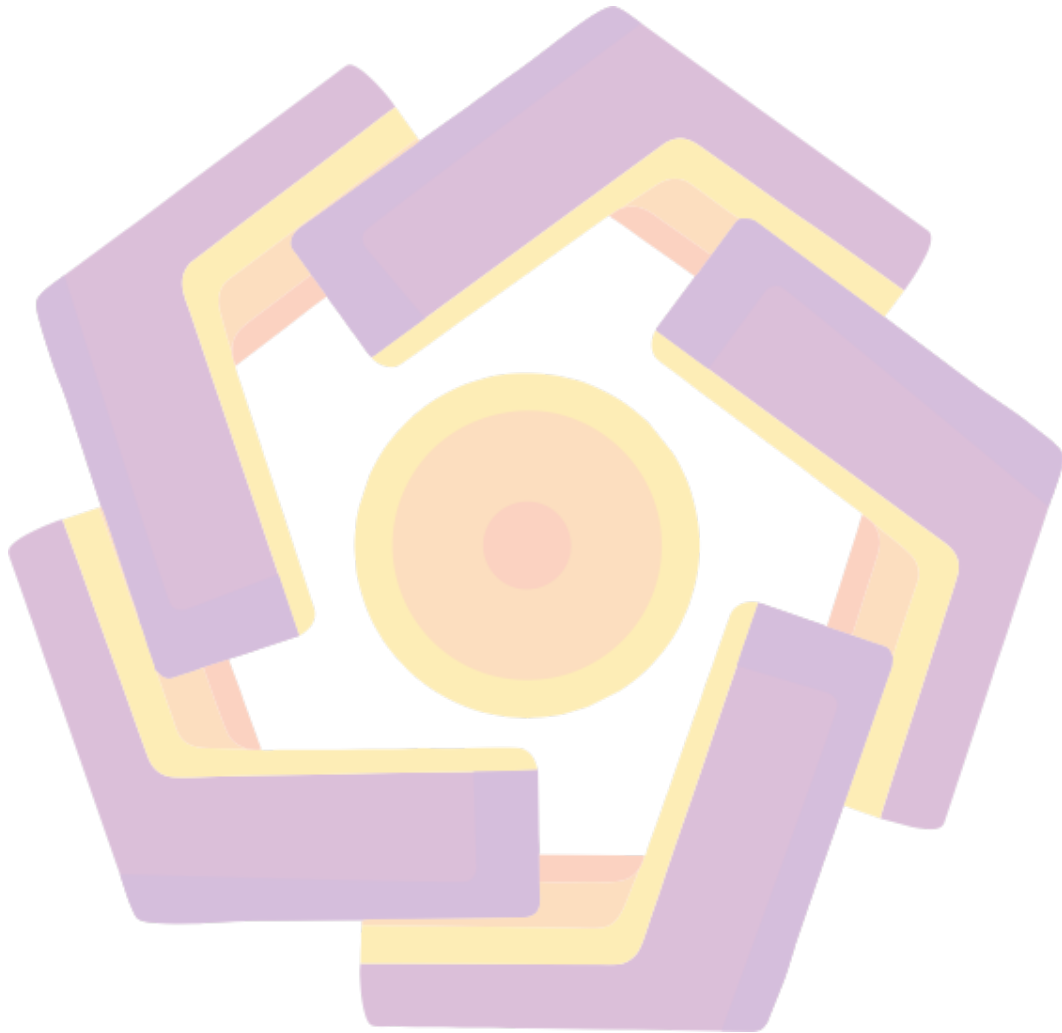
Gambar 2.1 <i>The Echanted Drawing” (J. Stuart Blackton, 1900).</i> .....	5
Gambar 2.2 Ilustrasi berdasarkan desain komunikasi visual. ....	8
Gambar 2.3 Sekumpulan karakter kartun animasi 2D Amerika Serikat tahun 2000-an. ....	9
Gambar 2.4 . <i>Mickey Mouse in Steamboat Willie (Walt Disney, 1928).</i> .....	10
Gambar 2.5 Pembuatan animasi <i>walk cycle</i> menggunakan teknik <i>frame by frame</i> . .....	11
Gambar 2.6 Pembuatan animasi menggunakan <i>cel animation</i> . ....	12
Gambar 2.7 <i>Anticipation</i> . ....	14
Gambar 2.8 <i>Squash and Stretch</i> . ....	14
Gambar 2.9 <i>Staging</i> . ....	15
Gambar 2.10 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> . ....	16
Gambar 2.11 <i>Follow Through and Overlapping</i> . ....	16
Gambar 2.12 <i>Slow In and Slow Out</i> . ....	17
Gambar 2.13 <i>Arcs</i> . ....	17
Gambar 2.14 <i>Secondary Action</i> . ....	18
Gambar 2.15 <i>Timing</i> . ....	18
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i> . ....	19
Gambar 2.17 <i>Solid Drawing</i> . ....	19
Gambar 2.18 <i>Appeal</i> . ....	20
Gambar 2.19 <i>Samurai Jack (2003)</i> . ....	23
Gambar 2.20 <i>Primal (2019)</i> . ....	24

Gambar 2.21 <i>Spongebob Squarepants (1999)</i> . .....	25
Gambar 2.22 Lembar naskah <i>Creature of The Desert Valley</i> . .....	38
Gambar 2.23 Storyboard dari <i>Creature of The Desert Valley</i> . .....	39
Gambar 2.24 Desain karakter: Sang Pengembara. ....	40
Gambar 2.25 Desain karakter: Sang Unta. ....	41
Gambar 2.26 Desain karakter: Sang Monster. ....	42
Gambar 2.27 . Desain karakter: Karakter Latar Belakang. ....	43
Gambar 2.28 Gambar background animasi <i>Creature of The Desert Valley</i> . ....	45
Gambar 3.1 Penempatan <i>grid frame</i> pada kanvas <i>background</i> . ....	47
Gambar 3.2 Pembuatan <i>sketch</i> pada kanvas <i>background</i> . ....	47
Gambar 3.3 Pemberian warna pada kanvas <i>background</i> . ....	48
Gambar 3.4 Pemberian tekstur pada objek dalam <i>background</i> . ....	48
Gambar 3.5 Kumpulan <i>brush</i> yang ada maupun dimasukan pada Adobe Photosop 2021. ....	49
Gambar 3.6 Pemberian gelap-terang pada objek dalam <i>background</i> . ....	49
Gambar 3.7 Gambar tekstur yang akan ditempelkan pada model 3D. ....	51
Gambar 3.8 Pembuatan model objek sebelum dianimasikan. ....	51
Gambar 3.9 Penempatan gambar pada model objek sebelum dianimasikan. ....	52
Gambar 3.10 Penyesuaian objek pada posisi dari <i>scene</i> . ....	52
Gambar 3.11 Penyesuaian pencahayaan dari <i>scene</i> . ....	53
Gambar 3.12 <i>Onion skin</i> sebagai <i>tools</i> pembantu dalam membuat animasi. ....	54
Gambar 3.13 Proses <i>board</i> animasi dari sebuah <i>shot</i> . ....	55
Gambar 3.14 Proses <i>sketching</i> animasi dari sebuah <i>shot</i> . ....	55

Gambar 3.15 Pemberian tanda pada setiap <i>frame</i> animasi dari sebuah <i>shot</i> . .....	57
Gambar 3.16 Proses <i>outlining/clean-up</i> animasi dari sebuah <i>shot</i> . .....	57
Gambar 3.17 Proses <i>coloring</i> animasi dari sebuah <i>shot</i> . .....	58
Gambar 3.18 Proses pengaturan <i>layer</i> pada <i>node view</i> . .....	59
Gambar 3.19 Proses pengaturan <i>format</i> gambar. ....	59
Gambar 3.20 Proses pengaturan gambar yang akan di <i>export</i> . ....	60
Gambar 3.21 Hasil dari animasi yang masing <i>frame</i> -nya telah tersusun dalam setiap gambar. ....	60
Gambar 3.22 Proses pembuatan <i>background music</i> dalam software FL Studio 21. ....	61
Gambar 3.23 Penggabungan animasi dan <i>background</i> dalam Adobe After Effects 2022. ....	62
Gambar 3.24 Pemberian efek <i>hue/saturation</i> dan warna gradiasi pada <i>layer</i> . ....	63
Gambar 3.25 Proses <i>editing</i> dalam software Adobe Premiere Pro 2022. ....	64
Gambar 3.26 2D <i>frame by frame</i> pada animasi karakter berjalan. ....	66
Gambar 3.27 2D <i>frame by frame</i> pada animasi ekspresi wajah karakter. ....	67
Gambar 3.28 2D <i>frame by frame</i> pada animasi karakter berlari. ....	68
Gambar 3.29 2D <i>frame by frame</i> pada animasi karakter melompat. ....	69
Gambar 3.30 2D <i>frame by frame</i> pada animasi karakter melata. ....	70
Gambar 3.31 2D <i>frame by frame</i> pada animasi efek asap. ....	71
Gambar 3.32 2D <i>frame by frame</i> pada animasi debris. ....	72
Gambar 3.33 2D <i>frame by frame</i> pada animasi bandana. ....	73
Gambar 3.34 2D <i>frame by frame</i> pada animasi <i>smear</i> yang diterapkan pada objek pedang. ....	74

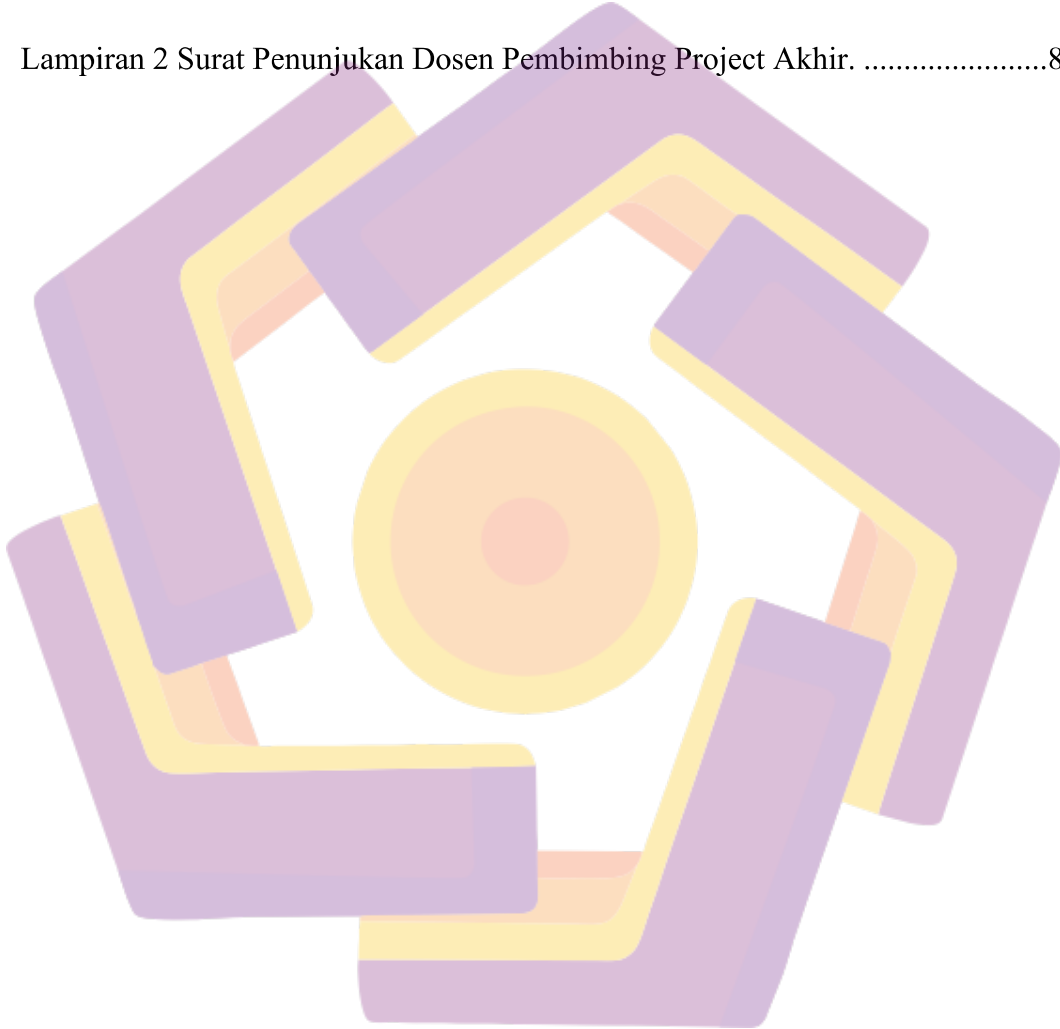
Gambar 3.35 Hasil persentasi keseluruhan data kuisiner. ....77

Gambar 3.36 Surat Pengumuman Hasil Babak Penyisihan GEMASTIK XVIII...79

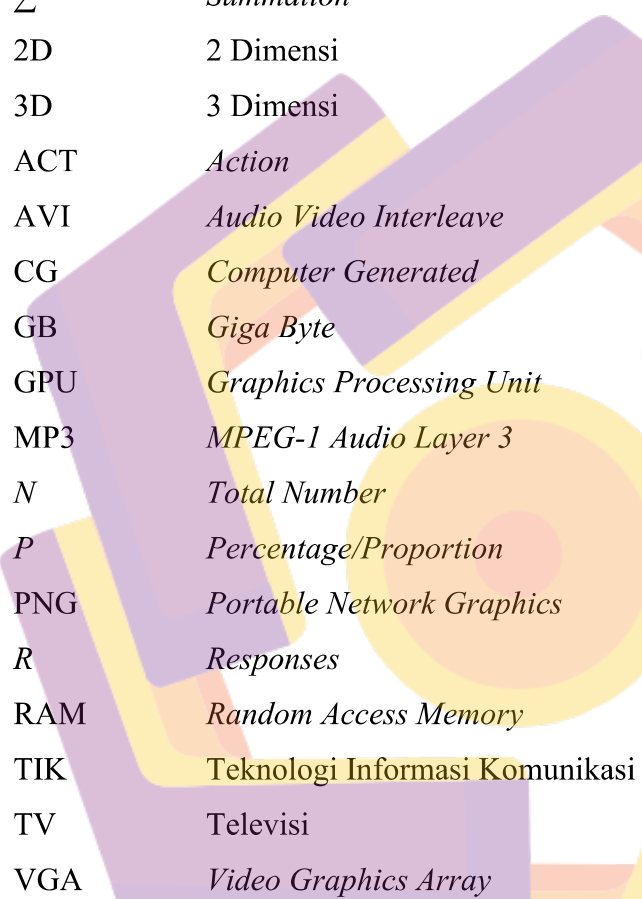


## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti pengesahan pengajuan judul oleh Prodi, Dosen, dan DAAK...84
Lampiran 2 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Project Akhir. ....84

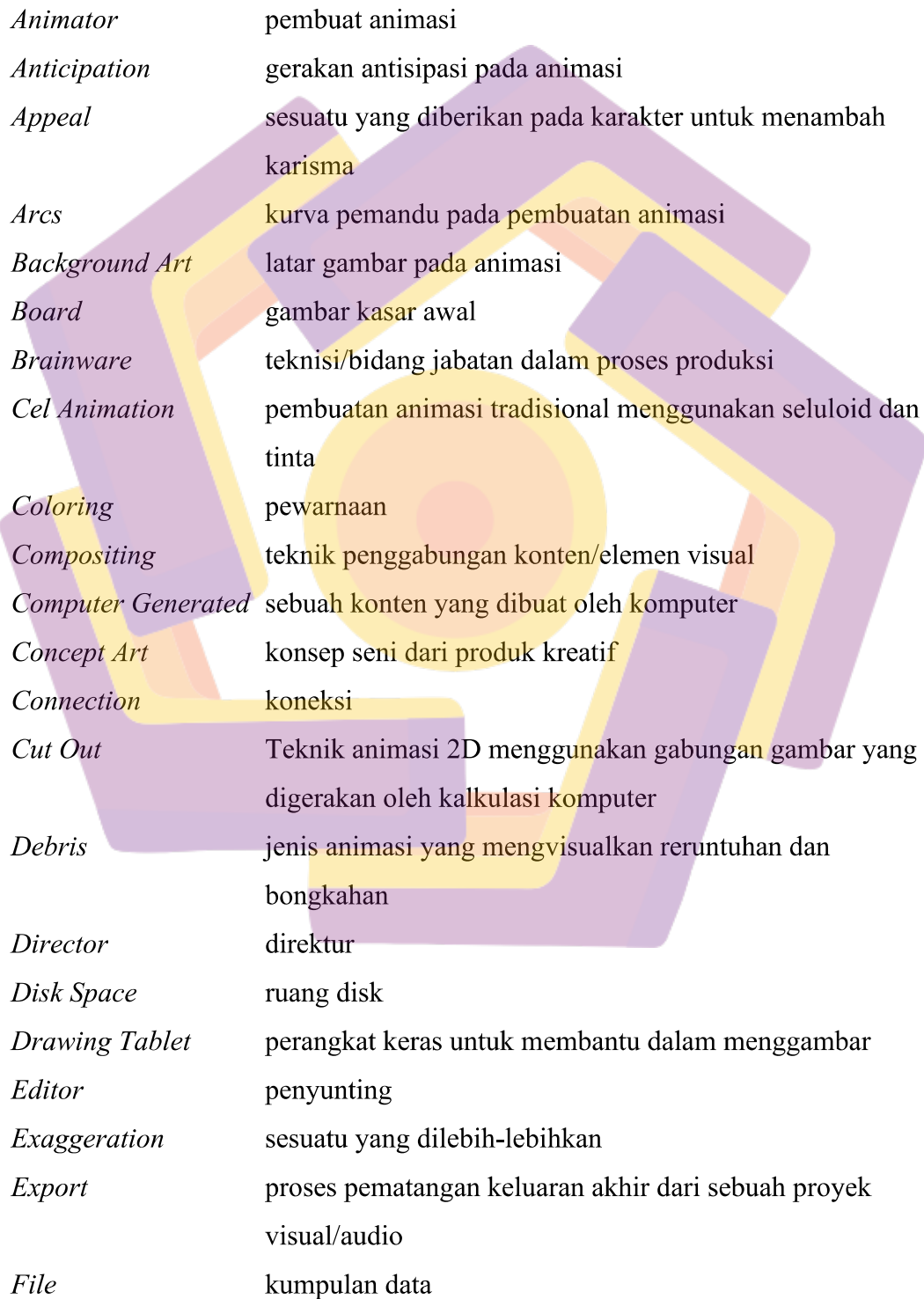


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

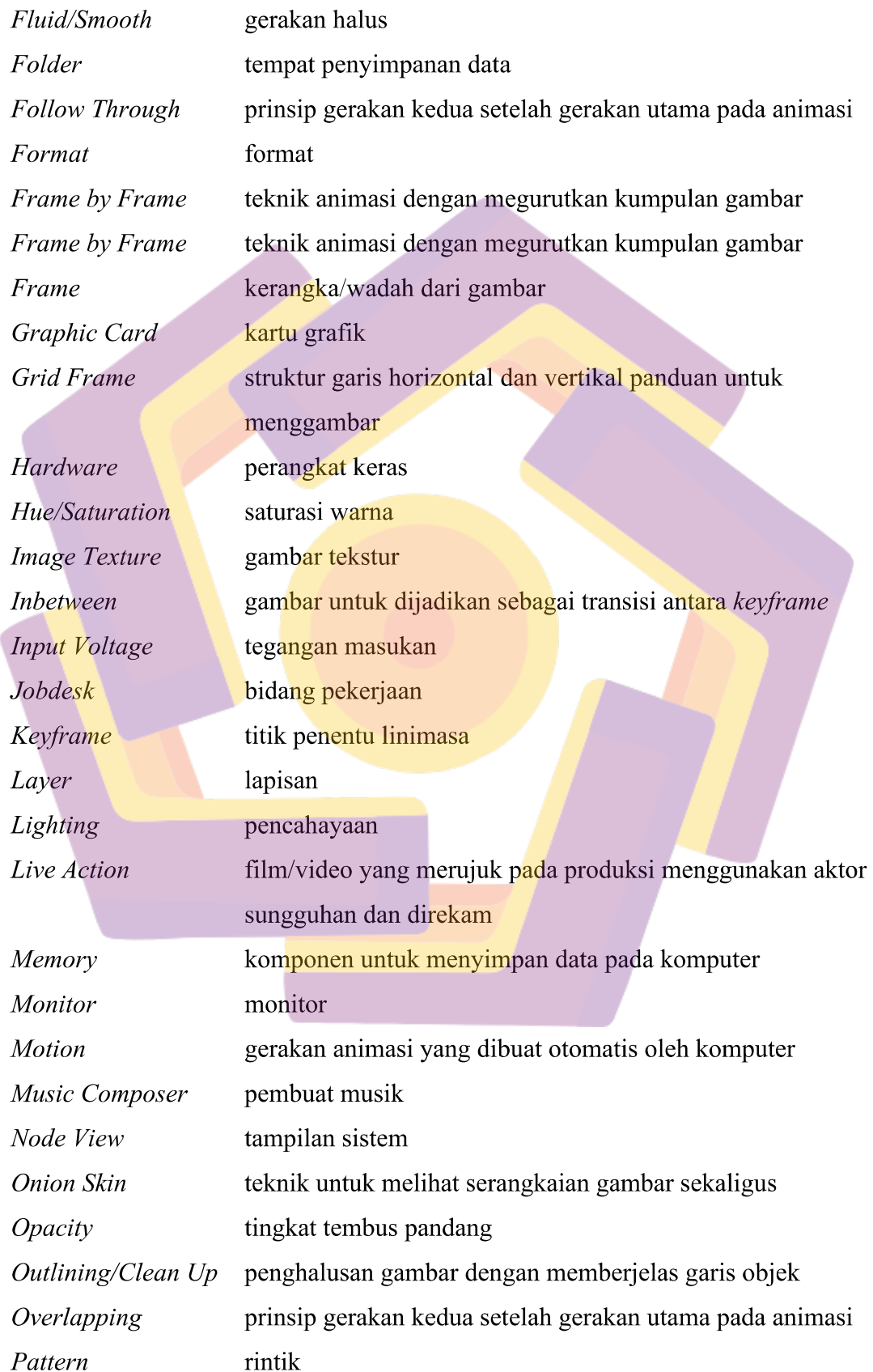


$\Sigma$	<i>Summation</i>
2D	2 Dimensi
3D	3 Dimensi
ACT	<i>Action</i>
AVI	<i>Audio Video Interleave</i>
CG	<i>Computer Generated</i>
GB	<i>Giga Byte</i>
GPU	<i>Graphics Processing Unit</i>
MP3	<i>MPEG-1 Audio Layer 3</i>
$N$	<i>Total Number</i>
$P$	<i>Percentage/Proportion</i>
PNG	<i>Portable Network Graphics</i>
$R$	<i>Responses</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
TIK	Teknologi Informasi Komunikasi
TV	Televisi
VGA	<i>Video Graphics Array</i>

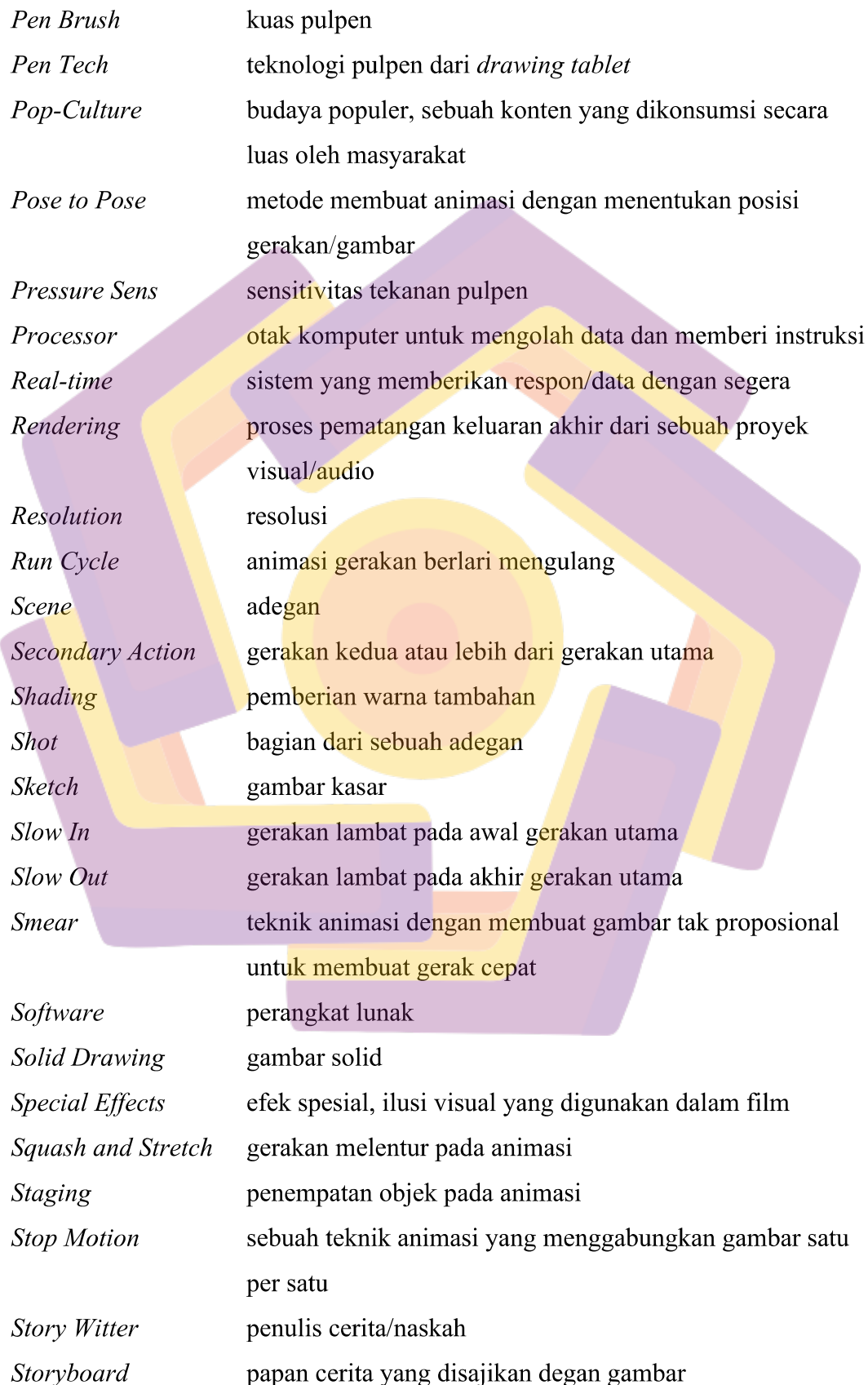
## DAFTAR ISTILAH



<i>Animator</i>	pembuat animasi
<i>Anticipation</i>	gerakan antisipasi pada animasi
<i>Appeal</i>	sesuatu yang diberikan pada karakter untuk menambah karisma
<i>Arcs</i>	kurva pemandu pada pembuatan animasi
<i>Background Art</i>	latar gambar pada animasi
<i>Board</i>	gambar kasar awal
<i>Brainware</i>	teknisi/bidang jabatan dalam proses produksi
<i>Cel Animation</i>	pembuatan animasi tradisional menggunakan seluloid dan tinta
<i>Coloring</i>	pewarnaan
<i>Compositing</i>	teknik penggabungan konten/elemen visual
<i>Computer Generated</i>	sebuah konten yang dibuat oleh komputer
<i>Concept Art</i>	konsep seni dari produk kreatif
<i>Connection</i>	koneksi
<i>Cut Out</i>	Teknik animasi 2D menggunakan gabungan gambar yang digerakan oleh kalkulasi komputer
<i>Debris</i>	jenis animasi yang mengvisualkan reruntuhan dan bongkahan
<i>Director</i>	direktur
<i>Disk Space</i>	ruang disk
<i>Drawing Tablet</i>	perangkat keras untuk membantu dalam menggambar
<i>Editor</i>	penyunting
<i>Exaggeration</i>	sesuatu yang dilebih-lebihkan
<i>Export</i>	proses pematangan keluaran akhir dari sebuah proyek visual/audio
<i>File</i>	kumpulan data

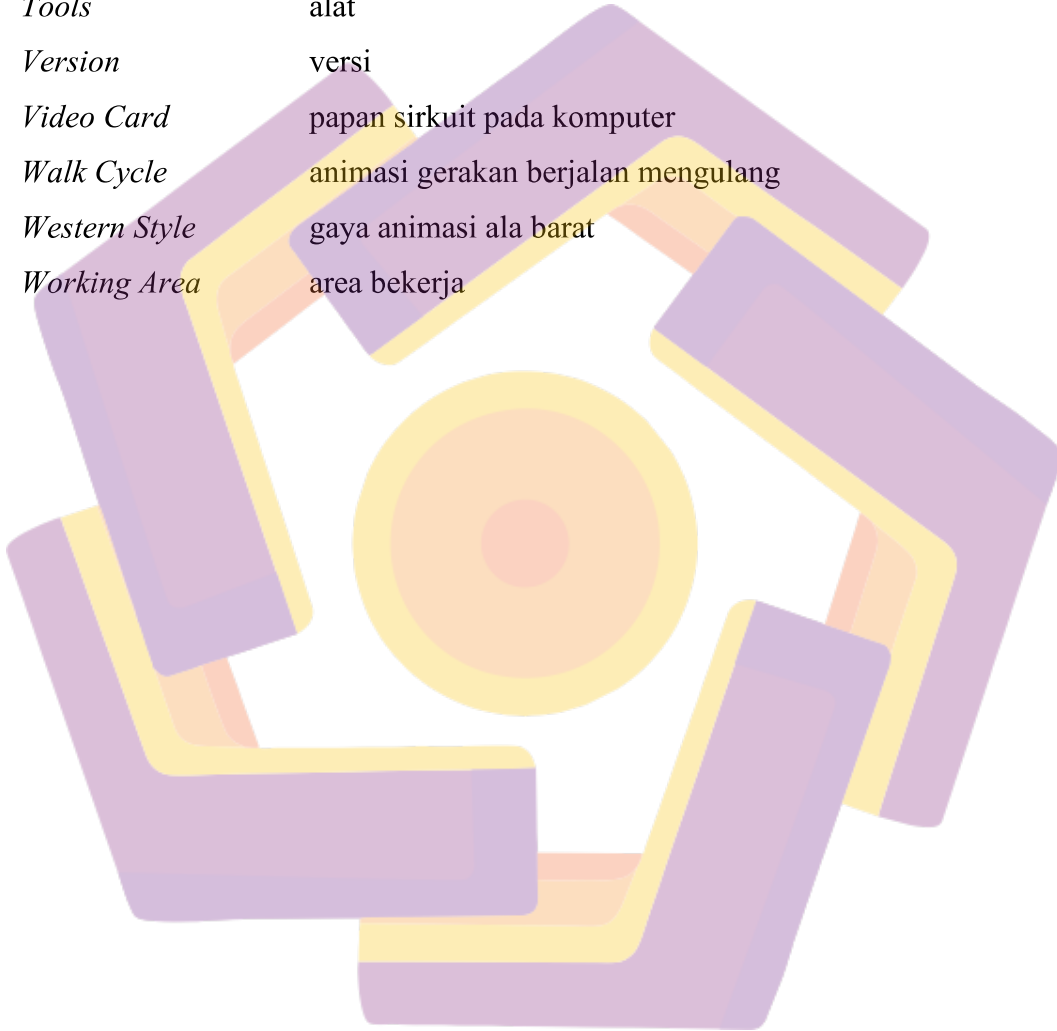


<i>Fluid/Smooth</i>	gerakan halus
<i>Folder</i>	tempat penyimpanan data
<i>Follow Through</i>	prinsip gerakan kedua setelah gerakan utama pada animasi
<i>Format</i>	format
<i>Frame by Frame</i>	teknik animasi dengan megurutkan kumpulan gambar
<i>Frame by Frame</i>	teknik animasi dengan megurutkan kumpulan gambar
<i>Frame</i>	kerangka/wadah dari gambar
<i>Graphic Card</i>	kartu grafik
<i>Grid Frame</i>	struktur garis horizontal dan vertikal panduan untuk menggambar
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Hue/Saturation</i>	saturasi warna
<i>Image Texture</i>	gambar tekstur
<i>Inbetween</i>	gambar untuk dijadikan sebagai transisi antara <i>keyframe</i>
<i>Input Voltage</i>	tegangan masukan
<i>Jobdesk</i>	bidang pekerjaan
<i>Keyframe</i>	titik penentu linimasa
<i>Layer</i>	lapisan
<i>Lighting</i>	pencahayaan
<i>Live Action</i>	film/video yang merujuk pada produksi menggunakan aktor sungguhan dan direkam
<i>Memory</i>	komponen untuk menyimpan data pada komputer
<i>Monitor</i>	monitor
<i>Motion</i>	gerakan animasi yang dibuat otomatis oleh komputer
<i>Music Composer</i>	pembuat musik
<i>Node View</i>	tampilan sistem
<i>Onion Skin</i>	teknik untuk melihat serangkaian gambar sekaligus
<i>Opacity</i>	tingkat tembus pandang
<i>Outlining/Clean Up</i>	penghalusan gambar dengan memberjelas garis objek
<i>Overlapping</i>	prinsip gerakan kedua setelah gerakan utama pada animasi
<i>Pattern</i>	rintik



<i>Pen Brush</i>	kuas pulpen
<i>Pen Tech</i>	teknologi pulpen dari <i>drawing tablet</i>
<i>Pop-Culture</i>	budaya populer, sebuah konten yang dikonsumsi secara luas oleh masyarakat
<i>Pose to Pose</i>	metode membuat animasi dengan menentukan posisi gerakan/gambar
<i>Pressure Sens</i>	sensitivitas tekanan pulpen
<i>Processor</i>	otak komputer untuk mengolah data dan memberi instruksi
<i>Real-time</i>	sistem yang memberikan respon/data dengan segera
<i>Rendering</i>	proses pematangan keluaran akhir dari sebuah proyek visual/audio
<i>Resolution</i>	resolusi
<i>Run Cycle</i>	animasi gerakan berlari mengulang
<i>Scene</i>	adegan
<i>Secondary Action</i>	gerakan kedua atau lebih dari gerakan utama
<i>Shading</i>	pemberian warna tambahan
<i>Shot</i>	bagian dari sebuah adegan
<i>Sketch</i>	gambar kasar
<i>Slow In</i>	gerakan lambat pada awal gerakan utama
<i>Slow Out</i>	gerakan lambat pada akhir gerakan utama
<i>Smear</i>	teknik animasi dengan membuat gambar tak proposional untuk membuat gerak cepat
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Solid Drawing</i>	gambar solid
<i>Special Effects</i>	efek spesial, ilusi visual yang digunakan dalam film
<i>Squash and Stretch</i>	gerakan melentur pada animasi
<i>Staging</i>	penempatan objek pada animasi
<i>Stop Motion</i>	sebuah teknik animasi yang menggabungkan gambar satu per satu
<i>Story Witter</i>	penulis cerita/naskah
<i>Storyboard</i>	papan cerita yang disajikan dengan gambar

<i>Straight Ahead</i>	metode membuat animasi dengan menggambar langsung dari awal sampai akhir
<i>Timeline</i>	linimasa
<i>Timing</i>	pengaturan waktu pada animasi
<i>Tools</i>	alat
<i>Version</i>	versi
<i>Video Card</i>	papan sirkuit pada komputer
<i>Walk Cycle</i>	animasi gerakan berjalan mengulang
<i>Western Style</i>	gaya animasi ala barat
<i>Working Area</i>	area bekerja



## INTISARI

Animasi telah menjadi bagian dari media hiburan serta informatif dalam jalan perkembangan industri. Diawali dengan alat pertama animasi, magic lantern (1603), dengan kemampuannya untuk menciptakan animasi dengan menggunakan cermin yang ditempatkan dibalik sumber cahaya yang mengarahkannya melewati tabung gelas, menjadikannya sebuah proyektor pada setiap slide ilustrasi, hingga pada masa kini yang dimana animasi diproduksi dalam lingkup digital. Metode awal yang digunakan dalam sejarah perkembangan animasi adalah gambar-gambar yang digabungkan untuk menciptakan sebuah gerakan, atau yang lebih dikenal dengan sebutan *frame by frame*. *Frame by frame* sudah menjadi teknik yang dikenal dalam animasi 2D (2 dimensi). Indonesia menjadi salah satu negara yang mendapatkan sebuah perkembangan pada dunia animasi 2D. “Si Huma” (Pusat Produksi Film Negara (PPFN), 1983) sebagai animasi 2D pertama yang diproduksi dalam negeri, sampai “Panji Tengkorak” (Falcon Pictures, 2025) yang keduanya menggunakan visual 2D dengan Teknik *frame by frame*. Meski Indonesia telah banyak memproduksi animasi 2D *frame by frame*, hal yang masih menjadi permasalahan adalah penerapan dari penganimasiannya yang masih terbilang kaku. “Haikkal Arista’s Creature of The Desert Valley” (2025), sebuah film pendek indie yang berpartisipasi dalam ajang GEMASTIK XVIII dengan visual animasi 2D dan teknik *frame by frame*. Pada tulisan ini, penulis akan menelaah lebih dalam lagi terkait bagaimana teknik 2D *frame by frame* diimplementasikan pada film pendek animasi 2D Creature of The Desert Valley, sebagai bagian dari upaya untuk menciptakan gerakan animasi yang lebih halus.

**Kata kunci:** animasi, 2D, *frame by frame*, film, teknik.

## **ABSTRACT**

*Animation has been a part in the media of entertainment and information in industrial development. Started from the first animation device ever, the magic lantern (1603), with the ability to create an animation using a mirror that was placed behind the light source that directs them through the glass tube, making it as a projector for each slide of illustration, until now where most animations are created digitally. The first ever method that is used in the history of animation is to combine every single picture with a movement, and this method is called frame by frame. Frame by frame has been a technique that has been around in 2D (2 dimension) animation. Indonesia has been a nation that felt the growth of the 2D animation world. Starting from “Si Huma” (PPFN, 1983) as the first 2D animation to be produced in the nation, continuing with “Panji Tengkorak” (Falcon Pictures, 2025) with the two using 2D animation visual with frame by frame. Although Indonesia produced many of 2D frame by frame animation, the implementation on creating the movement is still poorly done and choppy. “Haikkal Arista’s Creature of The Desert Valley” (2025), a 2D animated film participating in the event of GEMASTIK XVIII with frame by frame technique. In this writing, writer would like to examine more deeply on how frame by frame being implemented in the short 2D animated film Creature of The Desert Valley, as an effort to create a fluid animation movement.*

**Keyword:** *animation, 2D, frame by frame, film, technique.*