

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"MONSTER FINAL CLASH" PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

YUDHA PUTRA ARIA

22.82.1376

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"MONSTER FINAL CLASH" PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh

YUDHA PUTRA ARIA

22.82.1376

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"MONSTER FINAL CLASH" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

YUDHA PUTRA ARIA

22.82.1376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria. M. Kom.
NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"MONSTER FINAL CLASH" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

YUDHA PUTRA ARIA

22.82.1376

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Vikky Aprelia Windarni, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302482

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yudha Putra Aria
NIM : 22.82.1376

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"MONSTER FINAL CLASH" 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, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,


Yudha Putra Aria

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **Perancangan dan Pembahasan *Frame by Frame 2D Scene* “Monster Final Clash”** pada film **“BATTLE PARK”** yang disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan kali ini. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi serta dukungan secara langsung maupun tidak langsung selama proses penulisan skripsi, yaitu:

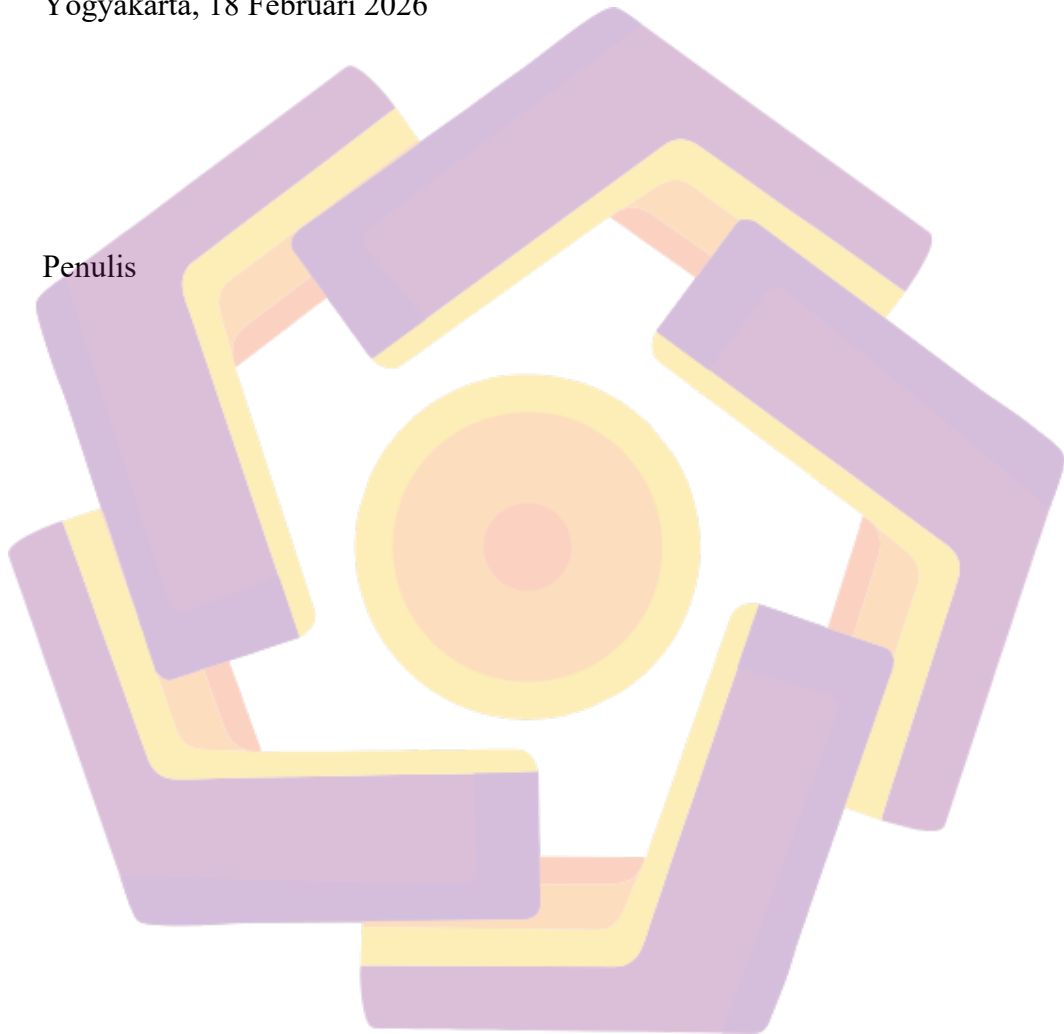
1. Orang tua penulis dan adik dari penulis yang selalu memberikan bantuan, doa dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik.
6. Mentor magang selama program magang Pandawa oleh CV Parama Creative.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah membagikan ilmu, wawasan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun turut membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi

penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam teknik *frame by frame*.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Penulis

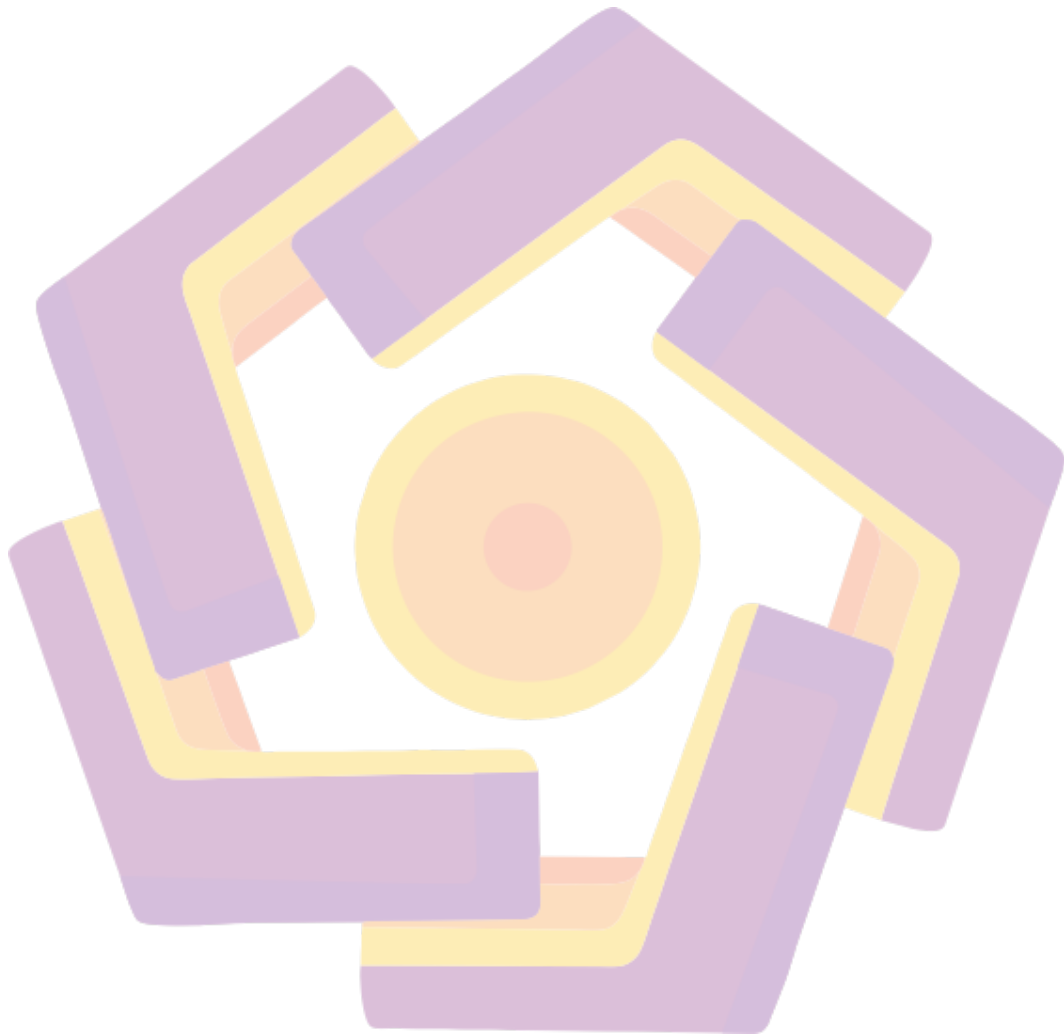


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.1.1 Animasi.....	3
2.1.2 Animasi 2D.....	3
2.1.3 Teknik <i>Frame by Frame</i>	4
2.1.4 <i>Solid Drawing</i>	5
2.1.5 <i>Staging</i>	5

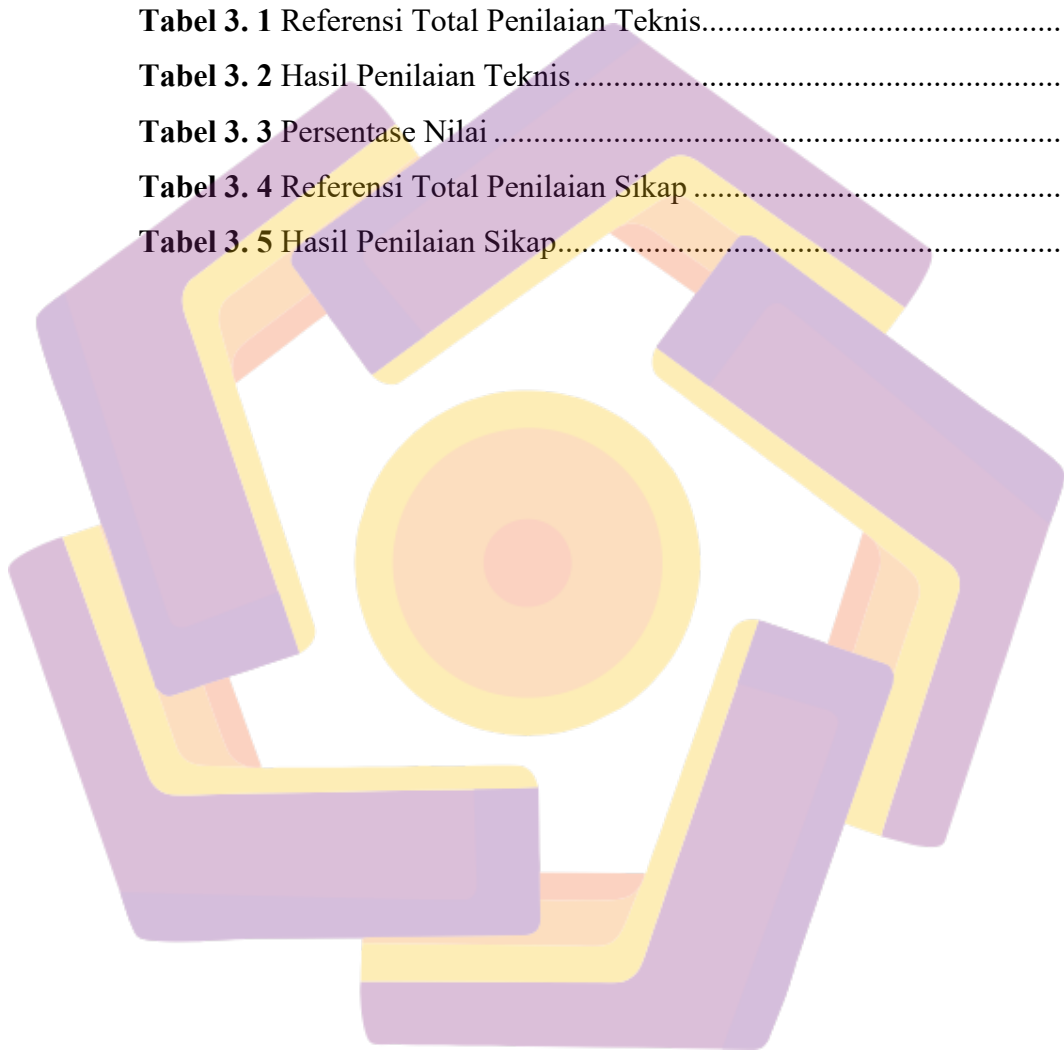
2.1.6	<i>Timing</i>	6
2.1.7	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
2.1.8	<i>Arcs</i>	7
2.2	Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1	Brief Produksi.....	8
2.2.2	Referensi.....	9
2.2.3	Teori Kebutuhan Fungsional.....	10
2.2.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	10
2.3	Analisis Aspek Produksi.....	11
2.3.1	Aspek Kreatif.....	11
2.3.2	Aspek Teknis.....	12
2.4	Tahapan Pra Produksi.....	13
2.4.1	Ide Dan Konsep.....	13
2.4.2	Naskah dan Storyboard.....	13
2.4.3	Desain.....	14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		16
3.1	Produksi Atau Pasca Produksi.....	16
3.1.1	Pembuatan Bahan.....	16
3.1.2	Produksi Visual.....	17
3.1.3	Pasca Produksi.....	21
3.2	Evaluasi.....	22
3.2.1	Penilaian Teknis.....	22
3.2.2	Penilaian Sikap.....	24
BAB IV PENUTUP.....		26
4.1	Kesimpulan.....	26

4.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	28



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Software.....	11
Tabel 2. 2 Jenis Hardware	11
Tabel 3. 1 Referensi Total Penilaian Teknis.....	22
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Teknis.....	23
Tabel 3. 3 Persentase Nilai	23
Tabel 3. 4 Referensi Total Penilaian Sikap	25
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Sikap.....	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Produksi Animasi.....	3
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Animasi 2D	4
Gambar 2. 3 Contoh Gambar Teknik Frame by Frame	4
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Solid Drawing	5
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Staging.....	6
Gambar 2. 6 Contoh Gambar Timing	6
Gambar 2. 7 Contoh Gambar Follow Through and Overlapping Action..	7
Gambar 2. 8 Contoh Gambar Arcs	8
Gambar 2. 9 Dragon Ball Super Episode 111.....	9
Gambar 2. 10 Dragon Ball Super Episode 109-110	10
Gambar 2. 11 Naskah scene monster final clash film “BATTLE PARK”	13
Gambar 2. 12 Storyboard scene monster final clash film “BATTLE PARK”	14
Gambar 2. 13 Keterangan dari storyboard pada gambar 2.12	14
Gambar 2. 14 Desain Karakter Arya	15
Gambar 2. 15 Desain Karakter Deni.....	15
Gambar 3. 1 Pembuatan efek Smears pada karakter	17
Gambar 3. 2 Pembuatan frame animasi adegan berteriak	18
Gambar 3. 3 Tahapan Coloring Animasi.....	18
Gambar 3. 4 Penambahan efek Speed Line	19
Gambar 3. 5 Pembuatan karakter menghilang menjadi garis.	20
Gambar 3. 6 melakukan export pada Toon Boom.....	21
Gambar 3. 7 Tahapan Pengaturan Format Rendering pada Toon Boom. 21	
Gambar 3. 8 Tahapan rendering di Toon Boom.....	22

INTISARI

Animasi 2 dimensi (2D) merupakan salah satu bentuk seni visual yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan kreativitas para seniman. Animasi 2D menggunakan gambar-gambar yang digambar tangan atau digital untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses ini melibatkan berbagai teknik seperti *frame by frame*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *frame by frame*. Teknik ini melibatkan pembuatan setiap *frame* secara individual, yang kemudian disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik *frame by frame* merupakan salah satu metode klasik dalam dunia animasi yang tetap relevan hingga saat ini. Teknik ini memerlukan ketelitian dan kesabaran tinggi, karena setiap *frame* harus digambar secara manual dan disusun berurutan untuk menghasilkan animasi yang halus dan realistis.

Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar yang kemudian diperhalus menjadi gambar akhir. Setiap gambar kemudian difoto atau dipindai dan disusun dalam urutan yang tepat untuk menciptakan gerakan yang diinginkan. Teknik *frame by frame* memungkinkan animator untuk memiliki kontrol penuh atas setiap detail gerakan, sehingga hasil akhirnya dapat sangat ekspresif dan dinamis.

Kata kunci: Animasi 2D, *frame by frame*.

ABSTRACT

2-dimensional (2D) animation is a form of visual art that has developed rapidly along with advances in technology and the creativity of artists. 2D animation uses hand-drawn or digital images to create the illusion of movement. This process involves various techniques, such as frame by frame animation.

The method used in this research is the frame by frame technique. This technique involves creating each frame individually, which is then arranged sequentially to create the illusion of movement. The frame by frame technique is a classic method in animation that remains relevant today. This technique requires great precision and patience, as each frame must be drawn manually and arranged sequentially to produce smooth and realistic animation.

The process begins with a rough sketch, which is then refined into the final image. Each image is then photographed or scanned and arranged in the correct sequence to create the desired movement. The frame by frame technique allows the animator complete control over every detail of the movement, resulting in highly expressive and dynamic results.

Keywords: *2D animation, frame by frame.*