

**PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

LISTIANI RAMADANI

22.82.1399

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER (MAGANG ARTIST)

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



disusun oleh

LISTIANI RAMADANI

22.82.1399

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE “ELEMENT FIGHT
PHASE 1” PADA FILM “BATTLE PARK”**

yang disusun dan diajukan oleh

LISTIANI RAMADANI

22.82.1399

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <30 Januari 2026>

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE “ELEMENT FIGHT
PHASE 1” PADA FILM “BATTLE PARK”

yang disusun dan diajukan oleh

LISTIANI RAMADANI

22.82.1399

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <30 januari 2026>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Buyut Khoirul Umri, M.Kom

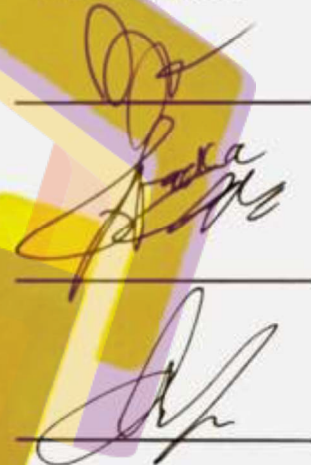
NIK. 190302652

Nadea Cipta Laksmita, M.Kom

NIK. 190302551

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

NIK. 190302427



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 : Listiani Ramadani
NIM : 22.82.1399

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE “ELEMENT FIGHT PHASE 1” 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 **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,



Listiani Ramadani

KATA PENGANTAR

Segala puji dan adalah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, hidayat-nya serta nikmat iman dan sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembahasan Efek Animasi 2D Scene “Element Fight Phase 1” Pada Film “Battle Park”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan skripsi ini:

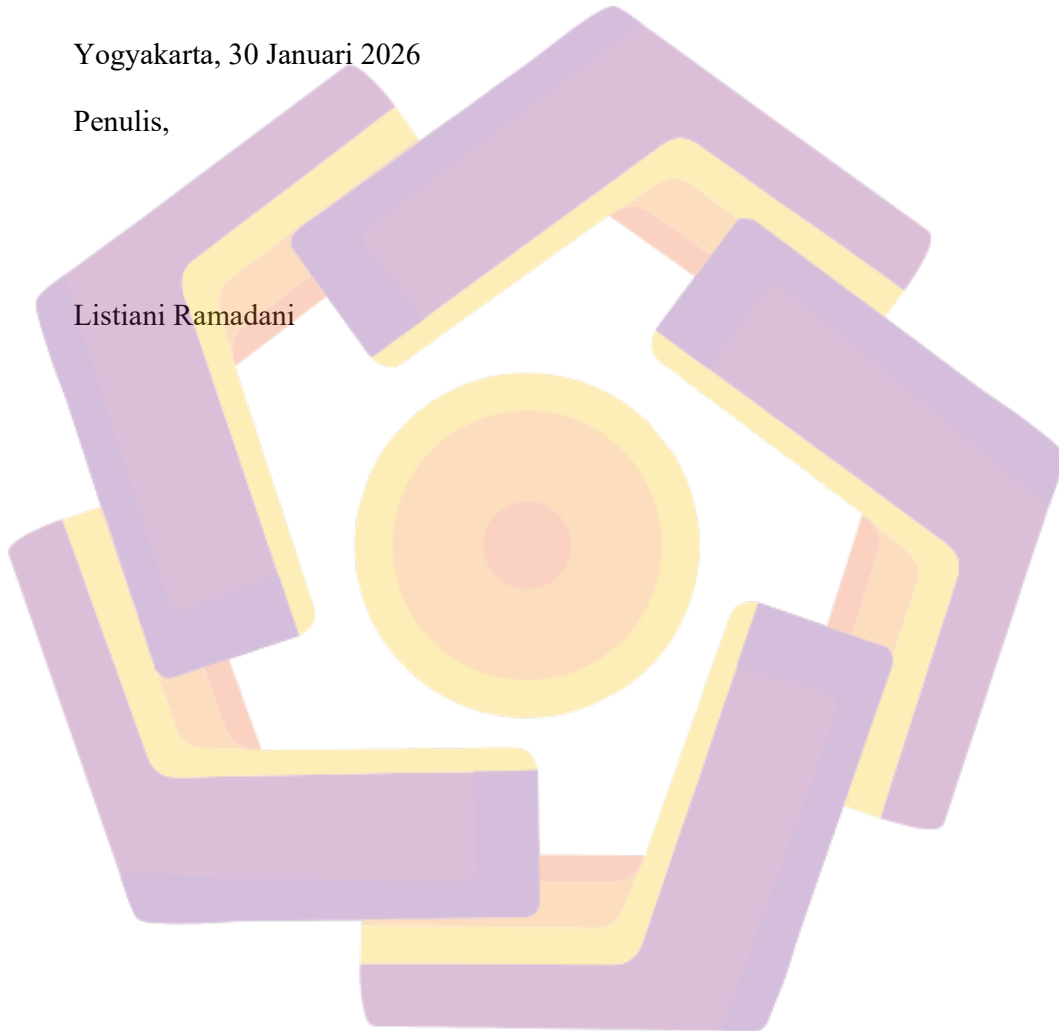
1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Nisam dan Ibunda Salamah yang selalu memberikan semangat, dukungan, cinta, dan juga doa kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi, yang memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi selesai tepat waktu.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Kepada teman-teman seperjuangan saya, yang selalu mendukung dan menyemangati penulis yang yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
8. Kepada semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Oleh karena itu, untuk penyempurnaan laporan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan Terimakasih.

Yogyakarta, 30 Januari 2026

Penulis,

Listiani Ramadani



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
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
2.4 Teori Analisis Kebutuhan	14
2.2.1. Brief Produksi	14
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	15
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	15
2.3 Analisis Aspek Produksi	17

2.3.1.	Aspek Kreatif.....	17
2.3.2.	Aspek Teknis	18
2.4	Tahapan Pra Produksi	19
2.4.1.	Ide Dan Konsep.....	19
2.4.2.	Naskah dan Storyboard	19
2.4.3.	Desain	21
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		23
3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi	23
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	23
3.1.1.2	In between.....	25
3.1.1.3	Visual Effect Animation	27
3.1.2.	Produksi Visual.....	32
3.1.3.	Pasca Produksi	40
3.2.	Evaluasi.....	44
BAB IV PENUTUP		48
4.1.	Kesimpulan	48
4.2.	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN.....		50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel indeks	14
Tabel 2. 2 Kebutuhan perangkat keras (Hardware)	16
Tabel 2. 3 Kebutuhan perangkat lunak (Software)	16
Tabel 2. 4 Kebutuhan tenaga kerja (Brainware)	16
Tabel 3. 1 Evaluasi prinsip animasi scene “element fight phase 1”	44
Tabel 3. 2 Tabel Indeks.....	45
Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Produk	45
Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Sikap.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Animasi	4
Gambar 2. 2 Contoh Frame by frame animation	4
Gambar 2. 3 Contoh Timing and Spacing.....	5
Gambar 2. 4 Contoh Squash and Stretch	5
Gambar 2. 5 Contoh Anticipation	6
Gambar 2. 6 Contoh Staging.....	7
Gambar 2. 7 Contoh Straight Ahead and Pose to Pose.....	7
Gambar 2. 8 Contoh Follow Through and Overlapping Action	8
Gambar 2. 9 Contoh Slow In and Slow Out	9
Gambar 2. 10 Contoh Arcs	9
Gambar 2. 11 Contoh Secondary Action	10
Gambar 2. 12 Contoh Exaggeration.....	10
Gambar 2. 13 Contoh Solid Drawing	11
Gambar 2. 14 Appeal	12
Gambar 2. 15 Naskah.....	20
Gambar 2. 16 Storyboard Element Fight Phase 1	20
Gambar 2. 17 Asset Asap.....	21
Gambar 2. 18 Asset Jurus	21
Gambar 2. 19 Asset Air	22
Gambar 2. 20 Pipline produk animasi.....	22

Gambar 3. 1 Tampilan menu awal Toon Boom Harmony 25.....	23
Gambar 3. 2 Tampilan pengaturan tool brush di Toon Boom Harmony 25	24
Gambar 3. 3 Tampilan frame pertama	24
Gambar 3. 4 Penambahan frame.....	24
Gambar 3. 5 Pembuatan Sketsa Keyframe.....	25
Gambar 3. 6 Tombol play	25
Gambar 3. 7 Inbetween pada keyframe	26
Gambar 3. 8 Tools union skin.....	27
Gambar 3. 9 Tampilan saat union skin diaktifkan	27
Gambar 3. 10 Pembuatan animasi efek jurus air	28
Gambar 3. 11 Animasi air secara on ones dan on twos	28
Gambar 3. 12 Tools yang digunakan buat Clean up.....	29
Gambar 3. 13 Saat belum di Clean up	29
Gambar 3. 14 Setelah di Clean up.....	30
Gambar 3. 15 Palette color efek asap.....	30
Gambar 3. 16 Tools Set Colour Art as Current Layer	31
Gambar 3. 17 Tools Create Colour Art from Line Art	31
Gambar 3. 18 Sesudah di coloring.....	31
Gambar 3. 19 Key pose dan inbetween pada efek asap.....	32
Gambar 3. 20 Animasi efek asap	32
Gambar 3. 21 Kecepatan timing asap	33

Gambar 3. 22 Setelah di coloring.....	33
Gambar 3. 23 Tampilan rough animation	34
Gambar 3. 24 Tampilan frame efek jurus air	34
Gambar 3. 25 Tampilan sketch slashing air.....	35
Gambar 3. 26 Tampilan coloring slashing air.....	36
Gambar 3. 27 Tampilan coloring slashing air.....	36
Gambar 3. 28 Tampilan sketch air	37
Gambar 3. 29 Tampilan frame air.....	37
Gambar 3. 30 Setelah di coloring.....	38
Gambar 3. 31 Tampilan sketch smears asap.....	39
Gambar 3. 32 Setelah di coloring.....	39
Gambar 3. 33 Process rendering	40
Gambar 3. 34 Tampilan Export to video.....	41
Gambar 3. 35 Tampilan format video.....	42
Gambar 3. 36 Tampilan menyimpan file video animasi.....	42
Gambar 3. 37 Tampilan rendering animasi.....	43
Gambar 3. 38 Menunggu proses export.....	43

INTISARI

Dalam pembuatan efek animasi ini penulis membahas efek animasi 2D pada scene “Element Fight Phase 1” dalam film “Battle Park”. Film Battle Park ini merupakan sebuah film visual effect dan animation yang bercerita tentang pertarungan dua orang dalam memperebutkan spot parkir. Pada salah satu scene nya terdapat animasi 2D dimana penulis membuat efek animasi air dan juga asap pada scene “elemen fight phase 1”. Tantangan Pada scene tersebut adalah bagaimana membuat elemen air dan juga asap agar tervisualisasikan dalam bentuk animasi 2D. Maka dari itu penulis menerapkan teknik frame by frame dimana penggunaan efek 2D yang tepat dapat memperindah visual, dan juga memperkuat karakterisasi elemen. Teknik frame by frame memungkinkan gerakan setiap frame-nya, dengan menggunakan software Toon Boom Harmony. Dan penulis berharap ini menjadi referensi bagi animator dalam menerapkan efek 2D yang efektif pada karya animasi.

Kata kunci: Efek Animasi 2D, Element Fight, Frame-by-Frame, Visual Effect, Battle Park.

ABSTRACT

In creating this animation effect, the author discusses the 2D animation effects in the “Element Fight Phase 1” scene in the film “Battle Park.” Battle Park is a visual effects and animation film that tells the story of a fight between two people over a parking spot. In one of the scenes, there is 2D animation where the author creates water and smoke animation effects in the “Element Fight Phase 1” scene. The challenge in this scene was how to visualize the water and smoke elements in 2D animation. Therefore, the author applies a frame-by-frame technique where the appropriate use of 2D effects can enhance the visuals and also strengthen the characterization of the elements. The frame-by-frame technique allows control over each frame, using Toon Boom Harmony software. And the author hopes this will serve as a reference for animators in applying effective 2D effects to animated works.

Keywords: *2D Animation Effects, Element Fight, Frame-by-Frame, Visual Effects, Battle Park.*