

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
AIR" : PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

IBTISAM SABIQ ANHAR

22.82.1386

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
AIR" : PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

IBTISAM SABIQ ANHAR

22.82.1386

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
AIR" : PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

Ibtisam Sabiq Anhar

22.82.1386

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Februari 2026

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
AIR" : PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

Ibtisam Sabiq Anhar

22.82.1386

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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 23 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ibtisam Sabiq Anhar
NIM : 22.82.1386

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON AIR" : PADA FILM "BATTLE PARK"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-
2. ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
3. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
4. 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
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
6. 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, 23 Februari 2026

Yang Menyatakan,



10000
Rp
METERAI
TEMPEL
CA84ANX258722517

Ibtisam Sabiq Anhar

KATA PENGANTAR

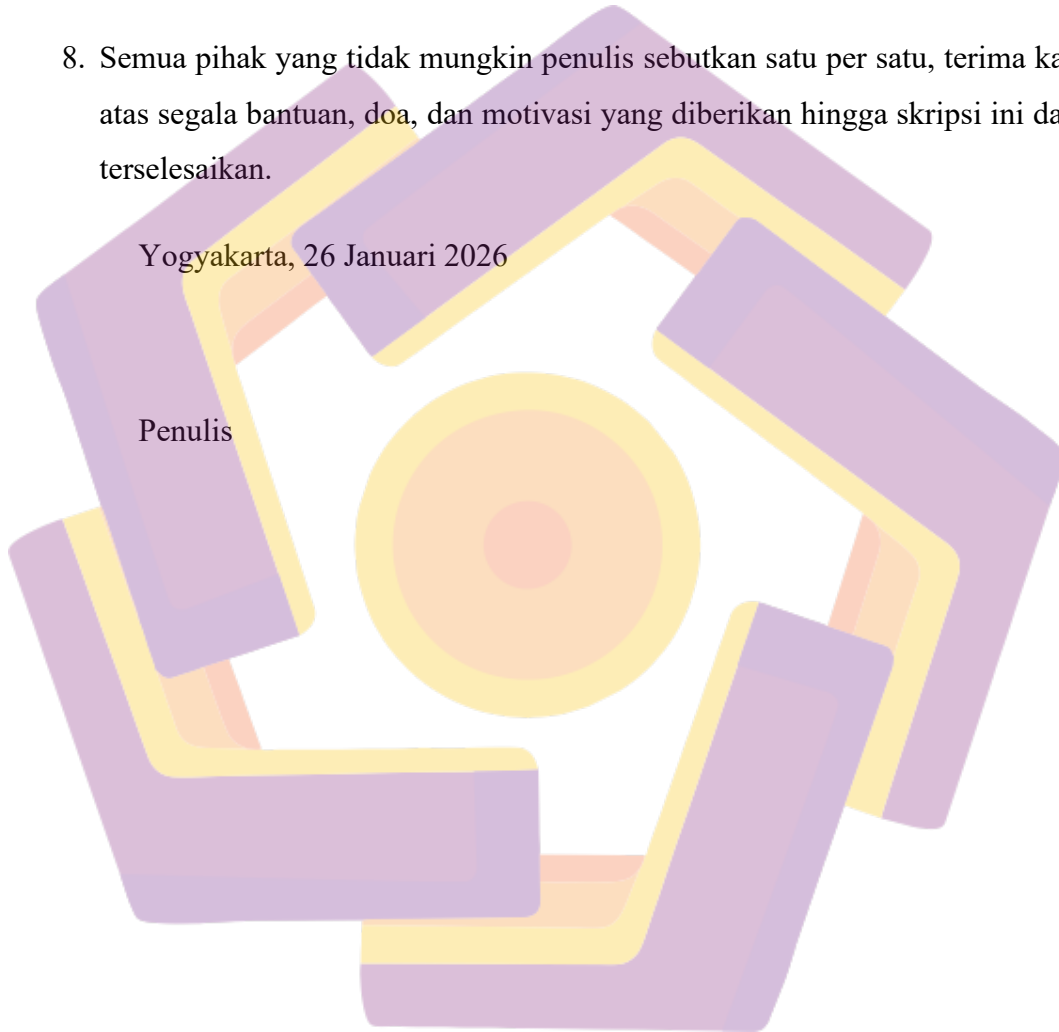
Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Tak lupa shalawat serta salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran bagi seluruh umat manusia. Skripsi dengan judul 'Pembahasan Animasi 2D Effect Scene Summon Air pada Film Battle Park' merupakan syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Teknologi Informasi di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Orang tua & keluarga 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, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik.

6. Mentor magang di CV Parama Creative selama program magang Pandawa, atas ilmu praktis, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis.
7. Segenap dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, doa, dan motivasi yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

Penulis



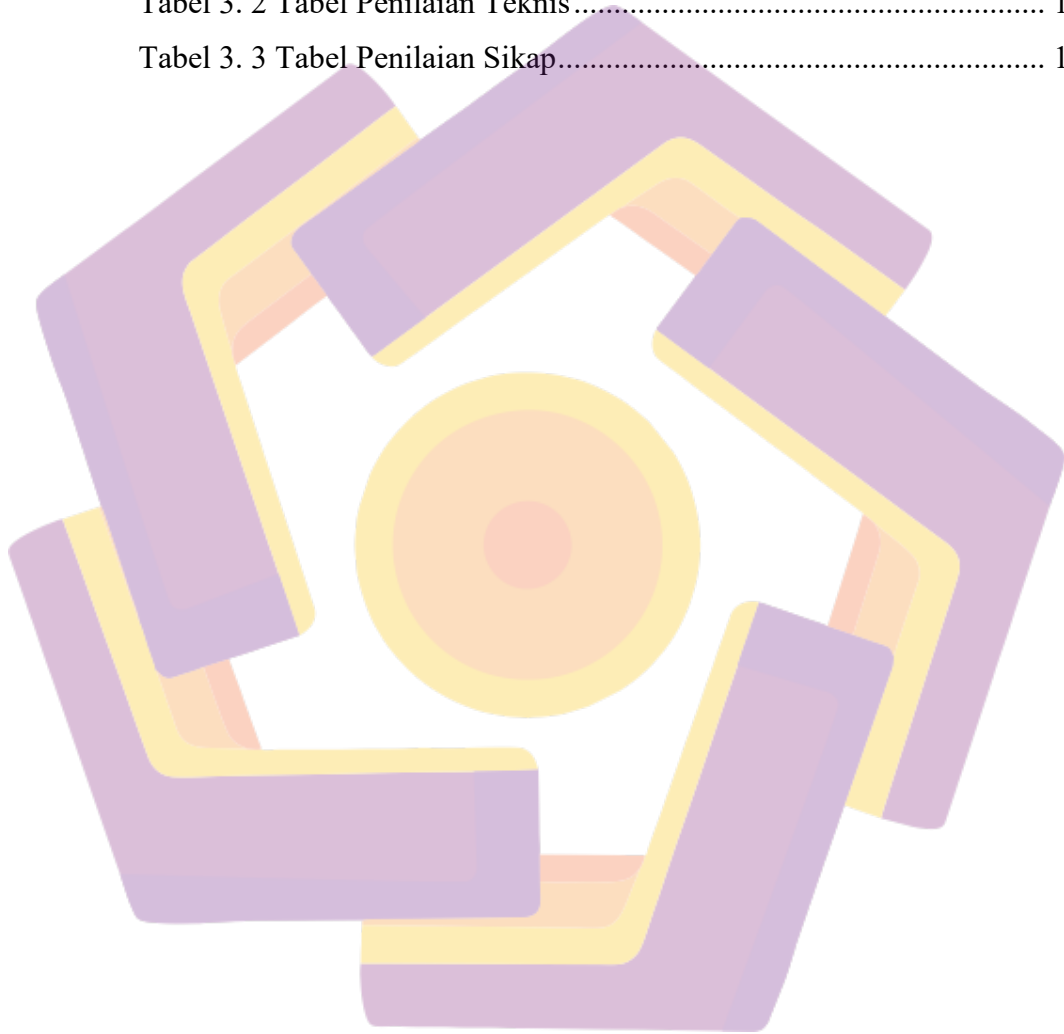
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
LAMPIRAN	xx
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	13
2.2.1 Brief Produksi	13
2.2.2 Referensi.....	13
2.2.3 Teori Kebutuhan Fungsional.....	15

2.3.	Analisis Aspek Produksi	17
2.3.1.	Aspek Kreatif	17
2.3.2.	Aspek Teknis.....	19
2.4.	Tahapan Pra Produksi.....	23
2.4.1.	Ide Dan Konsep.....	23
2.4.2	Naskah dan Storyboard	23
2.4.3	Desain Karakter.....	26
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
3.1.	Produksi.....	28
3.1.1.	Persiapan Aset.....	28
3.1.2.	Pembuatan <i>Effect Frame by frame</i>	28
3.1.3.	Pasca Produksi.....	58
3.2	Evaluasi.....	105
BAB IV PENUTUP		109
4.1.	Kesimpulan.....	109
4.2.	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN		112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Software	16
Tabel 2. 2 Hardware	16
Tabel 2. 3 Tabel Brainware	17
Tabel 3. 2 Tabel Penilaian Teknis	106
Tabel 3. 3 Tabel Penilaian Sikap	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Animasi	4
Gambar 2 2 Contoh Squash and Stretch.....	5
Gambar 2 3 Contoh StagingGambar	6
Gambar 2 4Contoh Straight Ahead and Pose to Pose	7
Gambar 2 5Contoh Follow-Through&-Overlapping-Action	7
Gambar 2 6 Contoh Slow-in Slow-out.....	8
Gambar 2 7 Contoh Arch	8
Gambar 2 8 Secondary Animation.....	9
Gambar 2 9 Contoh Timing	9
Gambar 2 10 Contoh Exaggeration.....	10
Gambar 2 11 Solid Drawing.....	10
Gambar 2 12 Appeal	11
Gambar 2 13 Contoh background layer-based.....	11
Gambar 2 14 Contoh parallax scrolling	12
Gambar 2 15 Contoh Layouting.....	12
Gambar 2 16 Referensi background animasi scene 5_01_01	14
Gambar 2 17 Referensi adegan berteriak	14
Gambar 2 18 Screenshoot Storyboard.....	25
Gambar 2 19 Karakter Monster Batu	26
Gambar 2 20 Karakter Monster Air	26
Gambar 2 21 Karakter Deni	26
Gambar 2 22 Karakter Arya.....	27
Gambar 3. 1 Petir 1 dan Petir 2	29
Gambar 3. 2 Penerapan prinsip Straight Ahead pada animasi efek petir .	29
Gambar 3. 3 Prinsip Slow Out pada akhir animasi	30
Gambar 3. 4 Tahap rough animation gelombang air di Clip Studio Paint.	31
Gambar 3. 5 Penerapan Timing dan Spacing pada animasi air menggunakan Transform Tool.....	31
Gambar 3. 6 Penerapan prinsip Slow In dan Slow Out pada timeline.	32

Gambar 3. 7 Pembuatan garis panduan arah asap di Clip Studio Paint.....	32
Gambar 3. 8 Penerapan Prinsip Pose-to-Pose pada Volume Animasi Asap	33
Gambar 3. 9 Proses keyframing pergerakan keputulan asap dari posisi belakang ke depan.	33
Gambar 3. 10 pergerakan maju dan penambahan keputulan asap baru pada frame 3 dan 4.....	33
Gambar 3. 11 Penambahan teknik in-between pada frame awal	34
Gambar 3. 12 Penerapan prinsip Straight Ahead pada rough animation debu	34
Gambar 3. 13 Alur dan bentuk animasi debu.....	35
Gambar 3. 14 Teknik smears dan slow in-slow out pada animasi debu. ..	35
Gambar 3. 15 Pembuatan guide pergerakan transisi debu.	36
Gambar 3. 16 Pembuatan guide pergerakan transisi debu.	36
Gambar 3. 17 Pergeseran posisi garis panduan C dan D menuju arah kiri... 36	
Gambar 3. 18 Posisi garis panduan E dan indikator full frame pada frame 6 dan 7.	37
Gambar 3. 19 Pergerakan efek debu mengikuti alur guide line.....	37
Gambar 3. 20 Pergerakan posisi dan sisi debu A hingga D.....	37
Gambar 3. 21 Penerapan prinsip slow in-slow out pada animasi debu E. 38	
Gambar 3. 22 Penerapan teknik smears dan prinsip timing and spacing.. 38	
Gambar 3. 23 Penerapan animasi smears dan speedline pada transisi pasir gelap.	39
Gambar 3. 24 Teknik hatching, straight ahead, dan sistem looping.	39
Gambar 3. 25 Transisi pembuka layar melalui teknik duplikasi dan rotasi efek debu.	40
Gambar 3. 26 Gambar animasi Water Splash	40
Gambar 3. 27 Sketsa animasi water splash pada frame 1 dan 2.....	41
Gambar 3. 28 Tahapan pembentukan efek water splash dan percikan detail.	41

Gambar 3. 29 Tahapan pembentukan efek water splash dan percikan detail.	41
Gambar 3. 30 Peaduran gelombang dengan prinsip slow-in & slow-out.	42
Gambar 3. 31 Pembuatan garis guide untuk arah transisi debu.	42
Gambar 3. 32 Penentuan posisi garis pandu A dan B pada frame awal....	43
Gambar 3. 33 Perpindahan garis pandu C dan D menuju tengah layar. ...	43
Gambar 3. 34 Penentuan batas akhir pergerakan garis pandu E.	43
Gambar 3. 35 Penimpaan garis pandu dengan aset animasi efek debu.	44
Gambar 3. 36 Detail pergerakan sisi debu A hingga D pada setiap frame.44	
Gambar 3. 37 Penerapan prinsip slow-in melalui pengaturan shot on 4 dan on 2.	45
Gambar 3. 38 Penerapan teknik smears dengan garis hatching variasi ukuran	45
Gambar 3. 39 Transisi animasi smears dan speedline pasca debu.	46
Gambar 3. 40 Teknik hatching dan straight ahead pada efek speedline. ...	46
Gambar 3. 41 Transisi pembuka adegan baru dengan teknik rotate aset debu.	47
Gambar 3.42 Gambar 3. 42 Animasi burst air, batu, dan listrik ke atas ...	47
Gambar 3. 43 Penentuan arah pergerakan burst menggunakan guide line di Clip Studio Paint.	47
Gambar 3. 44 Progres pergerakan garis pandu dari bawah hingga keluar border.....	48
Gambar 3. 45 Pembuatan bentuk spike air mengikuti alur garis pandu....	49
Gambar 3. 46 Penambahan efek smears dan speedline pada objek air burst.	49
Gambar 3. 47 Pembuatan animasi looping pada frame 8-13 untuk efek smears.	50
Gambar 3. 48 Penerapan slow in-slow out melalui pengaturan shot on 1, 2, dan 3.	50

Gambar 3. 49 Penyiapan 24 frame cell dan garis pandu untuk animasi batu burst.	51
Gambar 3. 50 Proses pewarnaan dan pemberian shading pada 8 frame aset batu.	52
Gambar 3. 51 Penerapan prinsip anticipation dan efek listrik zig-zag pada tahap akhir.	52
Gambar 3. 52 Compositing background bergerak dengan efek air, shockwave, dan glow.	53
Gambar 3. 53 Timeline Frame cell garis pandu.	53
Gambar 3. 54 Pembuatan guide panah untuk panduan alur gerak animasi.	53
Gambar 3. 55 Penerapan prinsip pose to pose pada pergerakan panah pandu.	54
Gambar 3. 56 Penerapan slow-out melalui pengaturan shot pada timeline.	54
Gambar 3. 57 Penentuan alur gerak turun air menggunakan indikator panah.	55
Gambar 3. 58 Penerapan prinsip slow-in melalui pengaturan jarak antar frame.	55
Gambar 3. 59 Tahap awal pembuatan efek shockwave pada monster batu.	56
Gambar 3. 60 Tahap pembuatan 3 pose utama (kecil, sedang, besar) untuk efek shockwave.	56
Gambar 3. 61 Penggunaan pola lingkaran sebagai panduan arah gerak shockwave.	57
Gambar 3. 62 Penerapan prinsip overlapping antara folder animasi pertama dan kedua.	57
Gambar 3. 63 Penciptaan efek kedalaman (depth) melalui variasi ukuran lingkaran.	58
Gambar 3. 64 Penciptaan efek kedalaman (depth) melalui variasi ukuran lingkaran.	58

Gambar 3. 65 Timeline di Adobe After Effect.....	59
Gambar 3. 66 Timeline di Adobe After Effect.....	59
Gambar 3. 67 Penempatan presisi aset batu dan awan mengikuti garis perspektif.....	60
Gambar 3. 68 Tiga layer efek petir di depan, tengah, dan belakang.....	60
Gambar 3. 69 Timeline Efek Control Smoke Depan	60
Gambar 3. 70 Proses pre-compose dan pembagian layer batu (depan/belakang).....	61
Gambar 3. 71 Pengaturan keyframe pada Tile Center dengan fitur Mirror Edges.....	61
Gambar 3. 72 Proses looping aset awan dengan teknik serupa aset batu..	62
Gambar 3. 73 Animasi gerak awan ke kanan hingga keluar bingkai komposisi.....	62
Gambar 3. 74 Penambahan adjustment layer dengan efek Wiggle.....	62
Gambar 3. 75 Pengaturan intensitas guncangan menggunakan Wiggle Amount 50%.....	63
Gambar 3. 76 Proses compositing efek debu dan smears menggunakan Adobe Premiere Pro.....	63
Gambar 3. 77 Timeline Layer Efek Debu	64
Gambar 3. 78 layer efek debu transisi dan smears.....	64
Gambar 3. 79 Proses compositing adegan Summon Monster.....	65
Gambar 3. 80 Penyusunan tiga lapis awan untuk efek kedalaman (depth).....	65
Gambar 3. 81 Penerapan efek Motion Tile di Adobe Premiere Pro	66
Gambar 3. 82 Timeline aset batu belakang di Adobe Premiere Pro	66
Gambar 3. 83 Timeline Aset Awan di Adobe after effect	67
Gambar 3. 84 Proses Penggerakan Awan	67
Gambar 3. 85 Timeline Compositing Efek Petir.....	68
Gambar 3. 86 Timeline Penerapan efek Gaussian Blur	68
Gambar 3. 87 Shape Gradient Tool untuk pencahayaan.....	69
Gambar 3. 88 Timeline untuk menempatkan shape layer gradien.....	69

Gambar 3. 89 Tata letak pencahayaan untuk ketepatan visual.	70
Gambar 3. 90 Timeline Penerapan Efek Cahaya pada Karakter.....	70
Gambar 3. 91 Timeline efek Gaussian Blur dan layer inner shadow.....	71
Gambar 3. 92 Timeline penambahan efek Transform dan Expression Wiggle.	72
Gambar 3. 93 Proses pre-compose aset karakter dan latar awan.	72
Gambar 3. 94 Penerapan efek Motion Tile pasca proses pre-compose. ...	73
Gambar 3. 95 Aktivasi Mirror Edges untuk menjaga kontinuitas visual awan.....	74
Gambar 3. 96 Pengaturan arah sumber cahaya melalui titik kontrol shape layer.	74
Gambar 3. 97 Penerapan efek glow dan Inner Shadow pada karakter.....	75
Gambar 3. 98 Pembuatan efek glow menggunakan Gaussian Blur dan mode Overlay.	75
Gambar 3. 99 Timeline Proses compositing aset permukaan air dan karakter high angle.	76
Gambar 3. 100 Pembuatan water reflection melalui duplikasi pre-compose karakter.....	76
Gambar 3. 101 Penyesuaian perspektif refleksi menggunakan fitur Skew dan Skew Axis.....	77
Gambar 3. 102 Sinkronisasi titik Corner Pin pada layer refleksi bayangan.	77
Gambar 3. 103 Penerapan efek Turbulent Displace.....	78
Gambar 3. 104 Impor dan pre-compose aset latar belakang permukaan air.	78
Gambar 3. 105 Penerapan efek Fast Box Blur pada aset permukaan air. .	79
Gambar 3. 106 Penerapan gradient fill biru pada Shape Tool	79
Gambar 3. 107 Pembuatan pre-compose distorsi air.....	80
Gambar 3. 108 Duplikasi massal aset oval menggunakan fitur Repeater. 80	
Gambar 3. 109 Penambahan Repeater kedua.....	81
Gambar 3. 110 Proses Pemindahan Layer Repeater	81

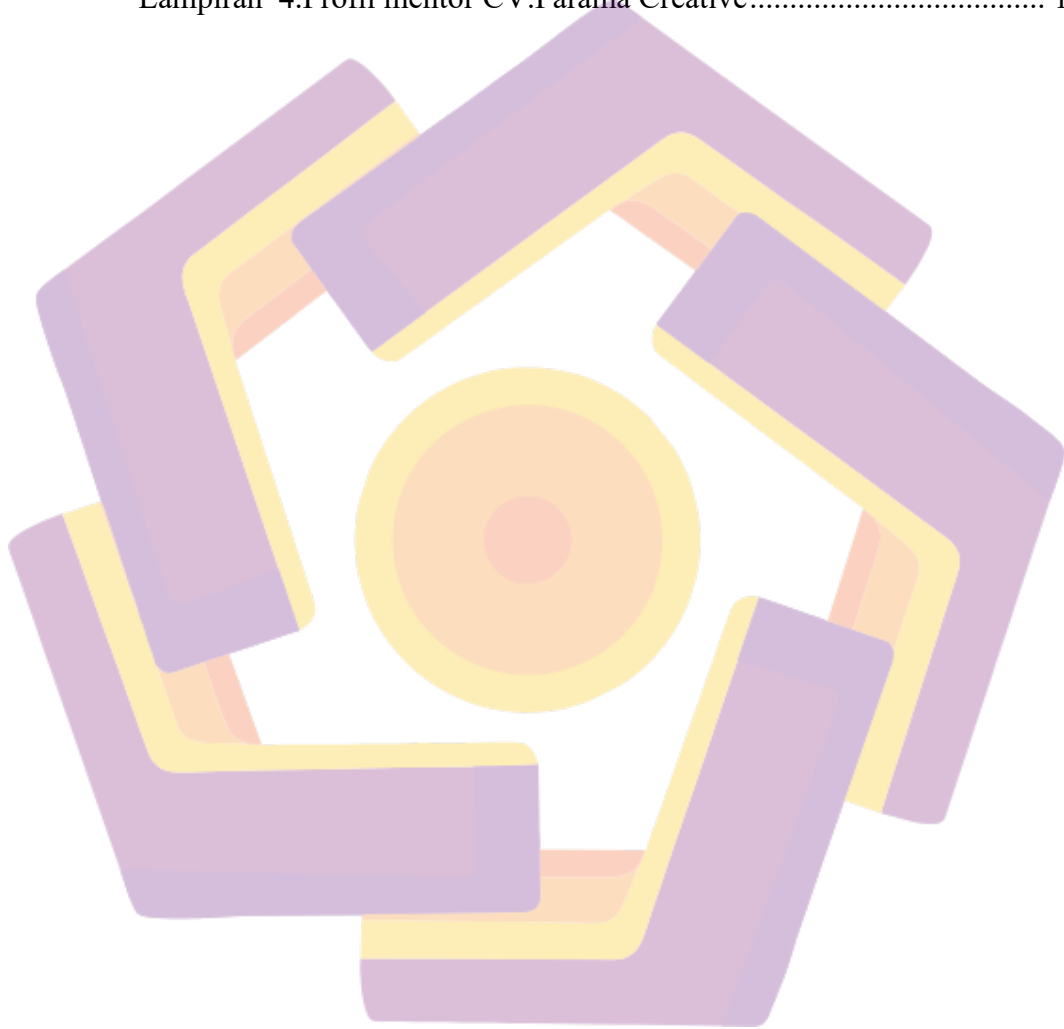
Gambar 3. 111 Timeline efek Linear Color Key	81
Gambar 3. 112 Timeline penerapan efek Fill.....	82
Gambar 3. 113 Timeline penerapan efek Turbulent	82
Gambar 3. 114 Timeline Parameter Evolution.....	83
Gambar 3. 115 Timeline Efek Wave Warp.....	83
Gambar 3. 116 Timeline penerapan efek Motion Tile.....	84
Gambar 3. 117 Penerapan Inner Shadow	84
Gambar 3. 118 Timeline Duplikasi Layer Inner Shadow & Efek Gaussian Blur.....	85
Gambar 3. 119 scene tangan karakter	85
Gambar 3. 120 Timeline Aset Awan.....	86
Gambar 3. 121 Timeline Layer Gradient Fill dan Rectangle Path.....	86
Gambar 3. 122 Layer Animasi Karakter dan efek Inner Shadow	87
Gambar 3. 123 Pembuatan efek glow listrik dengan Drop Shadow oranye.	87
Gambar 3. 124 efek Glow dengan Color Looping oranye	88
Gambar 3. 125 Timeline efek Water Splash	88
Gambar 3. 126 layer bebatuan (foreground/background) secara berlapis.	89
Gambar 3. 127 Layer 3 awan di Adobe After Effect	89
Gambar 3. 128 Layer Pergerakan awan di Adobe After Effect	89
Gambar 3. 129 Layer Awan dengan menggunakan Motion Tile.....	90
Gambar 3. 130 Animasi awan menggunakan Motion Tile dan Mirror Edges	90
Gambar 3. 131 Penerapan Gaussian Blur 50% pada pre-compose	91
Gambar 3. 132 Penerapan efek Fractal Noise untuk pola gangguan air. ..	91
Gambar 3. 133 Timeline efek Fractal Noise	91
Gambar 3. 134 Pengaturan Scale Width dan Height untuk tekstur horizontal.	92
Gambar 3. 135 Animasi looping garis air melalui Offset Turbulence.....	92
Gambar 3. 136 Teknik perubahan pola noise secara otomatis pada timeline.	92

Gambar 3. 137 Pengaturan Corner Pin untuk distorsi perspektif permukaan air.....	93
Gambar 3. 138 Duplikasi dan rotasi layer karakter menggunakan efek Transform.....	93
Gambar 3. 139 Layer Aset animasi Petir	94
Gambar 3. 140 Pembuatan pencahayaan menggunakan gradient shape layer	94
Gambar 3. 141 Penerapan Gaussian Blur (Screen) pada Adjustment Layer.....	94
Gambar 3. 142 Hasil Compositing Scene Zoom In Zoom Out.....	95
Gambar 3. 143 Timeline Adobe After Effects	95
Gambar 3. 144 Animasi Scale latar untuk efek zoom-in dan zoom-out. ..	95
Gambar 3. 145 transisi fade out menggunakan solid layer hitam	96
Gambar 3. 146 Penerapan Gaussian Blur dan mode Screen untuk pendaran cahaya.....	96
Gambar 3. 147 Penerapan Gaussian Blur 25% untuk efek kilau karakter. 97	
Gambar 3.148 Gambar 3. 148 Hasil Compositing Scene Water dan batu burst.....	97
Gambar 3. 149 Timeline Adobe After Effects	97
Gambar 3. 150 Timeline Solid Layer.....	98
Gambar 3. 151 Teknik masking dan feathering untuk efek cahaya natural.....	98
Gambar 3. 152 Transformasi Skew (-70%) dan rotasi pada aset speedline.....	98
Gambar 3. 153 Komposisi aset rock burst, water burst, dan animasi listrik.....	99
Gambar 3. 154 Teknik Glow listrik melalui duplikasi Drop Shadow bertingkat.....	99
Gambar 3. 155 Konfigurasi Glow A&B Colors dengan looping Sawtooth pada listrik.....	100

Gambar 3. 156 Sentuhan akhir efek kilau melalui Adjustment Layer dan mode Screen.	100
Gambar 3. 157 Layer Penerapan Camera Shake menggunakan teknik Wiggle Position.	101
Gambar 3. 158 Hasil dan Layer Shockwave	101
Gambar 3. 159 Penerapan Gradient Ramp biru gelap untuk efek depth pada scene.	102
Gambar 3. 160 Animasi pose-to-pose aset bebatuan menggunakan parameter Position.	102
Gambar 3. 161 Penerapan prinsip Slow Out pada animasi posisi batu belakang.	103
Gambar 3. 162 Pembuatan Water Reflection via duplikasi dan rotasi vertikal aset batu.	103
Gambar 3. 163 Pembuatan distorsi air menggunakan Fractal Noise dan ekspresi Evolution.	104
Gambar 3. 164 Pengaturan Blurriness untuk menciptakan glow pada monster air.	104
Gambar 3. 165 Sinkronisasi 7 keyframe via Effect Control Transform.	105
Gambar 3. 166 Penerapan Gaussian Blur 150% untuk efek glow pada shockwave.	105

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat penunjukan dosen pembimbing.....	112
Lampiran 2. Profil mentor CV. Parama Creative.....	113
Lampiran 3. Profil mentor CV. Parama Creative.....	114
Lampiran 4. Profil mentor CV. Parama Creative.....	115



INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan esensial dalam produksi film pendek berjudul *Battle Park*, khususnya untuk memvisualisasikan adegan puncak (klimaks) yang menampilkan proses pemanggilan monster berelemen air (*Summon Monster Air*). Adegan krusial ini berfungsi sebagai titik balik naratif utama dan memerlukan efek visual (VFX) 2D yang sangat dinamis, dramatis, serta mampu merepresentasikan kekuatan entitas yang dipanggil. Visualisasi yang dihasilkan harus berhasil mentransformasi air biasa menjadi wujud monster yang besar dan mengancam. Untuk menjawab tantangan teknis tersebut, penelitian ini mengimplementasikan metode animasi dasar *frame by frame*. Metode *frame by frame* dipilih karena memberikan kontrol maksimal bagi perancang terhadap setiap elemen gerak fluida dan detail perubahan bentuk air—mulai dari riak terkecil hingga gelombang yang membentuk monster. Hal ini penting untuk mencapai ilusi gerakan air yang memiliki konsistensi, baik secara realistis maupun fantastis. Proses perancangan mencakup analisis mendalam terhadap prinsip fisika air dan penerapannya dalam prinsip animasi. Tujuannya adalah memastikan hasil akhir efek visual dramatis dan memiliki koherensi visual yang meyakinkan. Dengan demikian, perancangan dan penciptaan efek visual 2D ini, melalui fokus pada teknik *frame by frame* untuk adegan "*Summon Monster Air*," menjadi fokus utama dalam karya ilmiah ini sebagai kontribusi praktis dan teoretis pada produksi film pendek *Battle Park*.

Kata kunci : *Frame by Frame, Animasi 2D, Efek Air, Visualisasi Adegan, Battle Park*

ABSTRACT

This research is driven by the essential need in the production of the short film titled Battle Park, particularly to visualize the climax scene that features the process of summoning a water-element monster (Summon Monster Air). This crucial scene functions as the main narrative turning point and requires highly dynamic, dramatic 2D visual effects (VFX) capable of representing the power of the summoned entity. The resulting visualization must successfully transform ordinary water into the form of a large and threatening monster. To address this technical challenge, this research implements the basic frame-by-frame animation method. The frame-by-frame method is chosen because it provides maximum control for the designer over every element of fluid motion and the details of water shape changes—from the smallest ripples to waves that form the monster. This is important to achieve the illusion of water movement that has consistency, both realistically and fantastically. The design process includes in-depth analysis of the principles of water physics and their application in animation principles. The goal is to ensure the final result of dramatic visual effects with convincing visual coherence. Thus, the design and creation of these 2D visual effects, through a focus on frame-by-frame techniques for the "Summon Monster Air" scene, becomes the main focus in this scientific work as a practical and theoretical contribution to the production of the short film Battle Park.

Keyword: Frame by Frame, 2D Animation, Water Effects, Scene Visualization, Battle Park