

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D *EFFECT* SCENE "HAND COMBAT  
PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER  
(MAGANG ARTIST)**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**RAIYA ABIYASA DAVA SANTOSO**

**22.82.1438**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D *EFFECT* SCENE "HAND COMBAT  
PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER  
(MAGANG ARTIST)**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

**RAIYA ABIYASA DAVA SANTOSO**

**22.82.1438**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "HAND COMBAT  
PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**


yang disusun dan diajukan oleh

**RAIYA ABIYASA DAVA SANTOSO**

**22.82.1438**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2026

Dosen Pembimbing:

  
Haryoko, S.Kom., M.Cs.  
NIK. 190302286

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "HAND COMBAT**  
**PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

**RAIYA ABIYASA DAVA SANTOSO**

22.82.1438

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302277

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

Haryoko, S.Kom., M.Cs.  
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Januari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raiya Abiyasa Dava Santoso  
NIM : 22.82.1438

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "HAND COMBAT PHASE 1" PADA FILM "BATTLE PARK"**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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, 21 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Raiya Abiyasa Dava Santoso

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat ALLAH SWT, karena atas rahmat dan karunia-nya, penulisan skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang penuh rahmat.

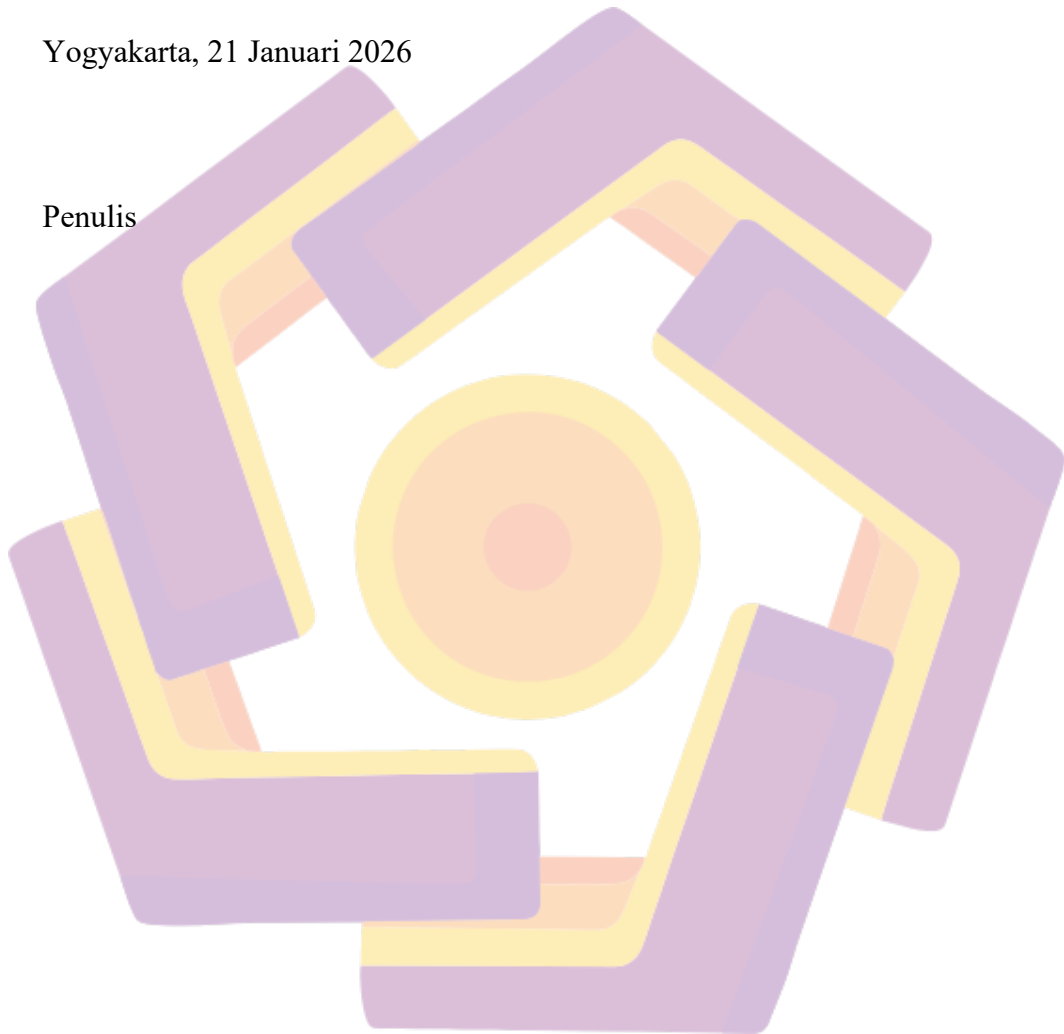
Skripsi **Pembahasan animasi 2D Effect scene “Hand combat phase 1” pada film “BATTLE PARK”** disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan kali ini. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih 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 kedua kakak 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 Haryoko, S.Kom., M.Cs. 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. Segenap dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini namun penulis tidak dapat sebutkan satu per satu

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, kritik dan saran dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil penulisan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Yogyakarta, 21 Januari 2026

Penulis



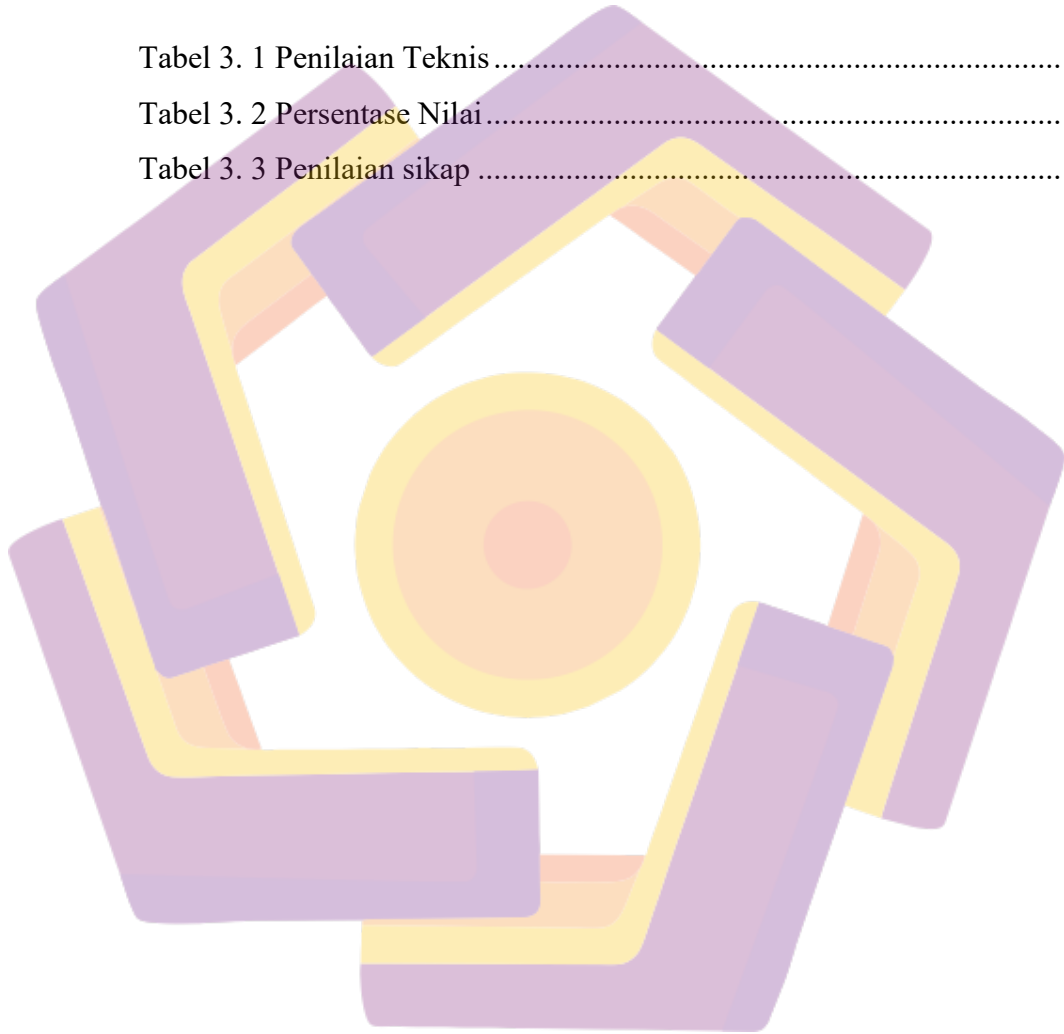
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
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
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	9
2.2.1 Brief Produksi .....	10
2.2.2 Referensi.....	10
2.2.3 Teori Kebutuhan Fungsional.....	11
2.2.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	12

2.3	Analisis Aspek Produksi .....	14
2.3.1	Aspek Kreatif .....	14
2.3.2	Aspek Teknis.....	15
2.4	Tahapan Pra Produksi.....	17
2.4.1	Ide Dan Konsep.....	17
2.4.2	Naskah dan Storyboard .....	17
2.4.2.1	Naskah.....	17
2.4.2.2	Storyboard .....	18
2.4.3	Desain.....	20
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>22</b>
3.1	Produksi Atau Pasca Produksi .....	22
3.1.1	Pembuatan Bahan.....	22
3.1.2	Produksi Visual .....	22
3.1.3	Pasca Produksi.....	29
3.2	Evaluasi .....	30
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>		<b>33</b>
4.1.	Kesimpulan.....	33
4.2.	Saran.....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>34</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>35</b>

## DAFTAR TABEL

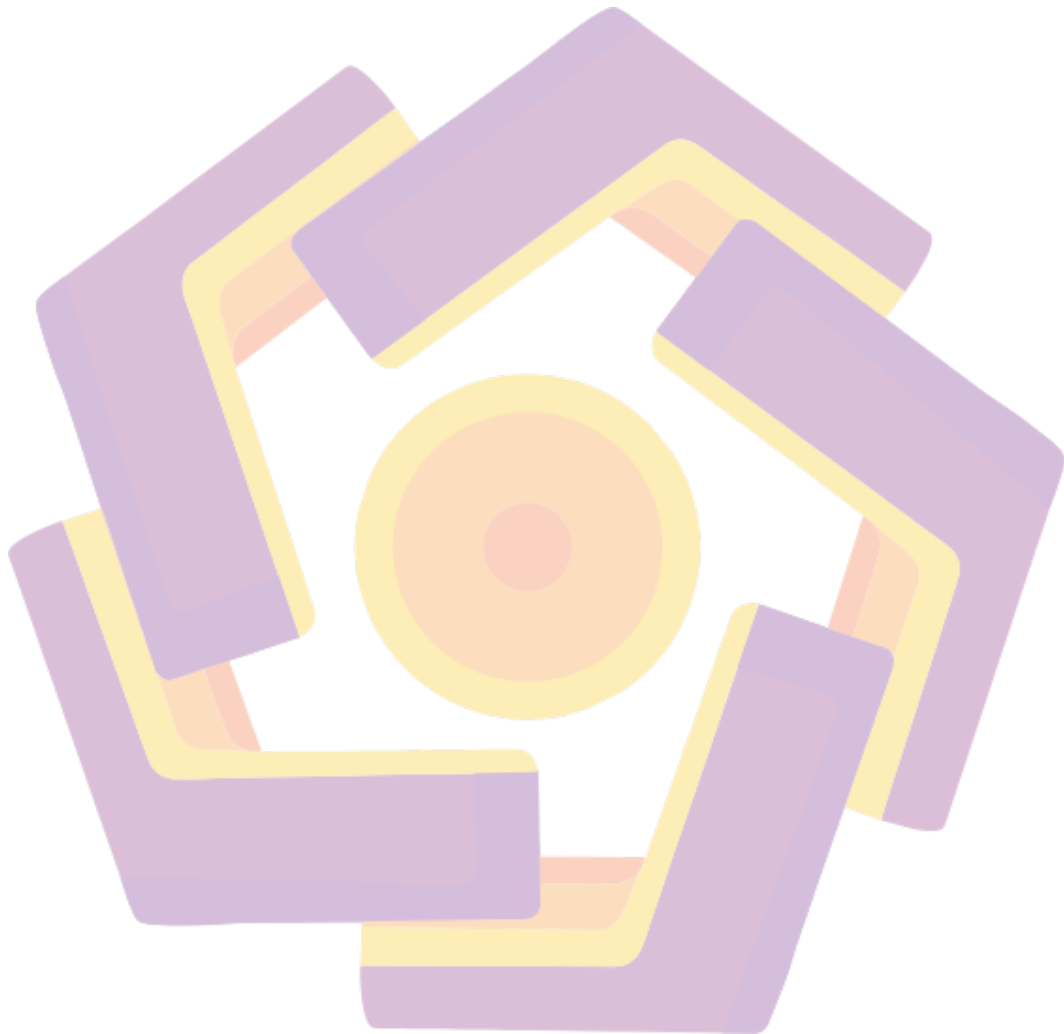
Tabel 2. 1 Software yang digunakan.....	13
Tabel 2. 2 Hardware yang digunakan.....	13
Tabel 2. 3 Brainware .....	13
Tabel 3. 1 Penilaian Teknis .....	30
Tabel 3. 2 Persentase Nilai .....	31
Tabel 3. 3 Penilaian sikap .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sumbu pada animasi 2D.....	4
Gambar 2. 2 Prinsip Squash and Stretch .....	4
Gambar 2. 3 Prinsip Timing and Spacing .....	5
Gambar 2. 4 Prinsip Slow in - slow out .....	5
Gambar 2. 5 Prinsip Arc.....	6
Gambar 2. 6 Prinsip Anticipation.....	6
Gambar 2. 7 Prinsip Staging .....	6
Gambar 2. 8 prinsip Straight ahead and Pose to pose .....	7
Gambar 2. 9 Prinsip Follow through and overlapping action .....	7
Gambar 2. 10 Prinsip Secondary Action.....	8
Gambar 2. 11 Prinsip Solid Drawing .....	8
Gambar 2. 12 Prinsip Exaggeration .....	9
Gambar 2. 13 Prinsip Appeal .....	9
Gambar 2. 14 One Piece Episode 1051.....	11
Gambar 2. 15 Movie DragonBall Super : Broly .....	11
Gambar 2. 16 Naskah Act 2 Battle Park .....	17
Gambar 2. 17 Storyboard Bagian Shot 2 Cut 1-2.....	18
Gambar 2. 18 Storyboard Bagian Shot 2 Cut 3-4 .....	19
Gambar 2. 19 Storyboard Bagian Shot 2 Cut 5.....	20
Gambar 2. 20 Character Sheet Arya.....	21
Gambar 3. 1 Efek petir pada animasi .....	23
Gambar 3. 2 Timeline Efek petir.....	23
Gambar 3. 3 Efek impact frame garis dan petir .....	24
Gambar 3. 4 Efek ledakan air disertai petir.....	25
Gambar 3. 5 Timeline efek ledakan air dan efek petir .....	25
Gambar 3. 6 Efek Kilatan Cahaya.....	26
Gambar 3. 7 Timeline efek kilatan cahaya.....	26
Gambar 3. 8 Efek shockwave cahaya.....	27
Gambar 3. 9 Timeline efek shockwave cahaya.....	27

Gambar 3. 10 Efek shockwave angin.....	28
Gambar 3. 11 Timeline efek shockwave angin.....	28
Gambar 3. 12 Efek ledakan air.....	29
Gambar 3. 13 Timeline efek ledakan air.....	29



## INTISARI

Teknik *frame by frame* merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dengan cara menggambar satu persatu pergerakan animasi dalam setiap *frame*nya. Parama Creative sebagai industri yang bergerak dibidang animasi, film dan broadcasting, membuat sebuah program yang bernama Pandawa dan dalam program tersebut membuat sebuah *project* film berjudul “BATTLE PARK”. Dengan demikian penulis mengerjakan salah satu *scene* animasi, gambaran animasi ini menceritakan tentang dua orang yang sedang memperebutkan lahan parkir dan terjadi adegan pertarungan yang masif dan akan terdapat adegan dimana kedua orang itu akan bertarung sampai mengeluarkan efek-efek seperti kilatan dan air.

Agar analisa kebutuhan fungsional dapat menghasilkan detail lebih dalam, maka penulis Membagi kebutuhan fungsional menjadi 2 aspek yaitu aspek teknis dan aspek kreatif. Aspek kreatif sendiri menjelaskan tentang masing masing kebutuhan fungsional menjadi bentuk visual, sedangkan untuk aspek teknis menjelaskan garis besar dalam proses pembuatan. Hasil akhir dalam adegan *Hand combat phase 1* menampilkan adegan ke dua orang yang sedang bertarung dan menghasilkan efek-efek kilatan,air dan efek lainnya yang menambahkan efek menegangkan pada suasana pertarungan.

Disini penulis menganimasikan adegan *hand combat phase 1* dengan teknik *frame by frame*, proses animasi ini dimulai dengan membuat sketsa kasar dari efek yang akan digunakan dan dilanjut dengan menambahkan *keyframe* serta *inbetween*, setelah gerakan efek dirasa sudah halus maka dilanjutkan ke proses *clean up* dan *coloring*, terakhir penulis memastikan efek yang dibuat sudah berjalan dengan lancar.

**Kata kunci:** Animasi, teknik, efek, film, 2D, *frame by frame*

## **ABSTRACT**

*The frame-by-frame technique is a basic approach used in 2D animation, where each movement is drawn individually for every frame. Parama Creative, a company involved in animation, film, and broadcasting, created a program called Pandawa, which was used to produce a movie titled “BATTLE PARK.” As part of this project, the author was tasked with animating one scene. This scene shows two people fighting over a parking spot, which turns into a dramatic battle scene featuring effects like lightning-like sparks and water elements.*

*To create a detailed functional requirements analysis, the author divided the needs into two categories: creative and technical.*

*The creative side explains how each requirement is turned into a visual element, while the technical side describes the overall workflow and production process. The final result of the Hand Combat Phase 1 sequence is a lively battle between two characters, enhanced with spark, water, and other effects that heighten the intensity and mood of the fight.*

*In carrying out this task, the author used the frame-by-frame animation method.*

*The process started with making rough drawings of the intended effects, then creating keyframes and in-between frames. Once the motion looked smooth and consistent, the work moved on to cleaning up and adding colors. In the last stage, the author made sure all the visual effects were properly timed and worked together seamlessly within the animation.*

**Keywords:** *Animation, Technique, Film, 2D, Frame by frame*