

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN *FRAME BY FRAME* 2D 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

BINTANG PRAMODANA NAUFAL AZIZURRIJAL

22.82.1423

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN *FRAME BY FRAME* 2D SCENE
"SUMMON MONSTER AIR" PADA FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh

**BINTANG PRAMODANA NAUFAL AZIZURRIJAL
22.82.1423**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN *FRAME BY FRAME* 2D SCENE
"SUMMON MONSTER AIR" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

BINTANG PRAMODANA NAUFAL AZIZURRIJAL
22.82.1423

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing

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

NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN *FRAME BY FRAME* 2D SCENE
"SUMMON MONSTER AIR" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

BINTANG PRAMODANA NAUFAL AZIZURRIJAL

22.82.1423


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302164



Ahmad Zaid Rahman, M.Kom
NIK. 190302467



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bintang Pramodana Naufal
Azizurrijal
NIM : 22.82.1423

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"SUMMON MONSTER AIR" 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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Bintang Pramodana Naufal Azizurrijal

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 **Perancangan dan pembahasan *frame by frame* 2d scene "summon monster air" 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:

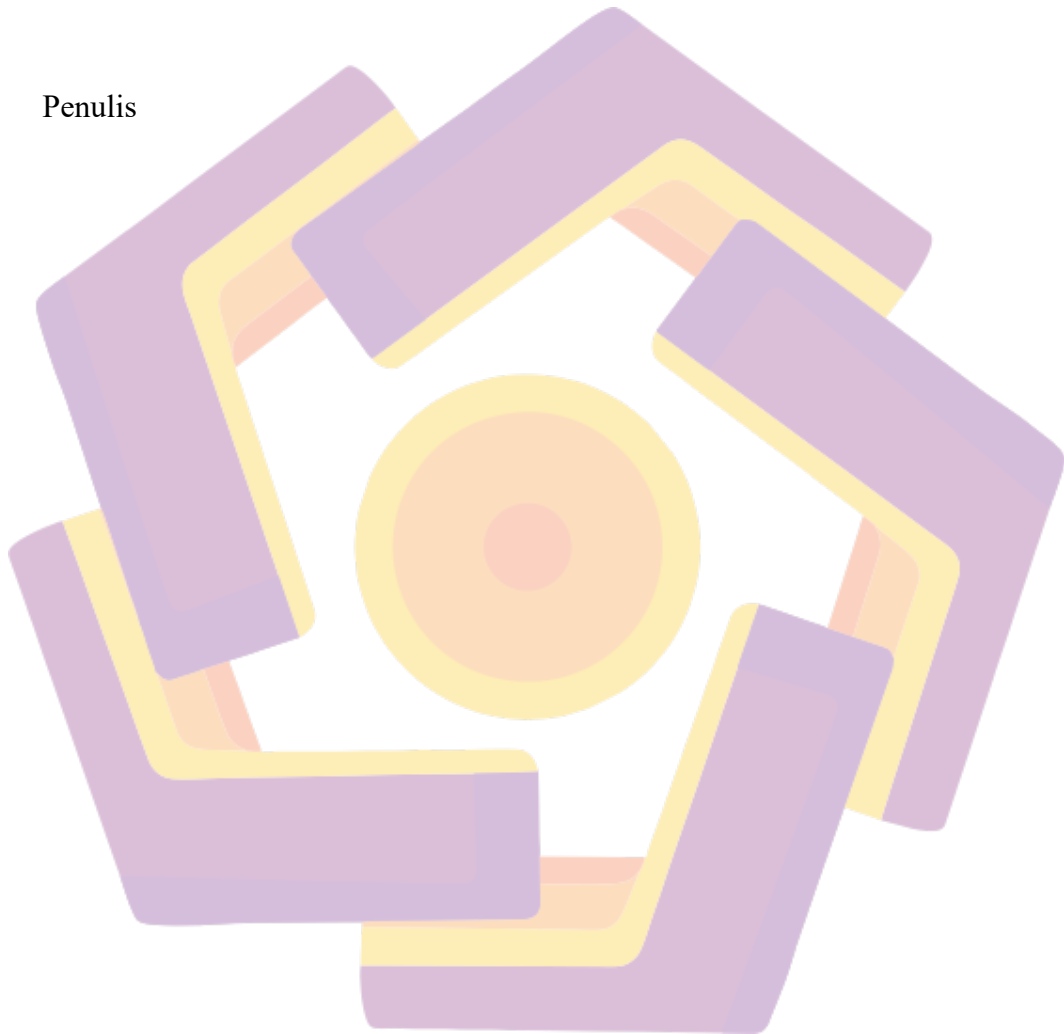
1. Orang tua penulis yang selalu memberikan bantuan, doa dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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. 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 26 Januari 2026

Penulis



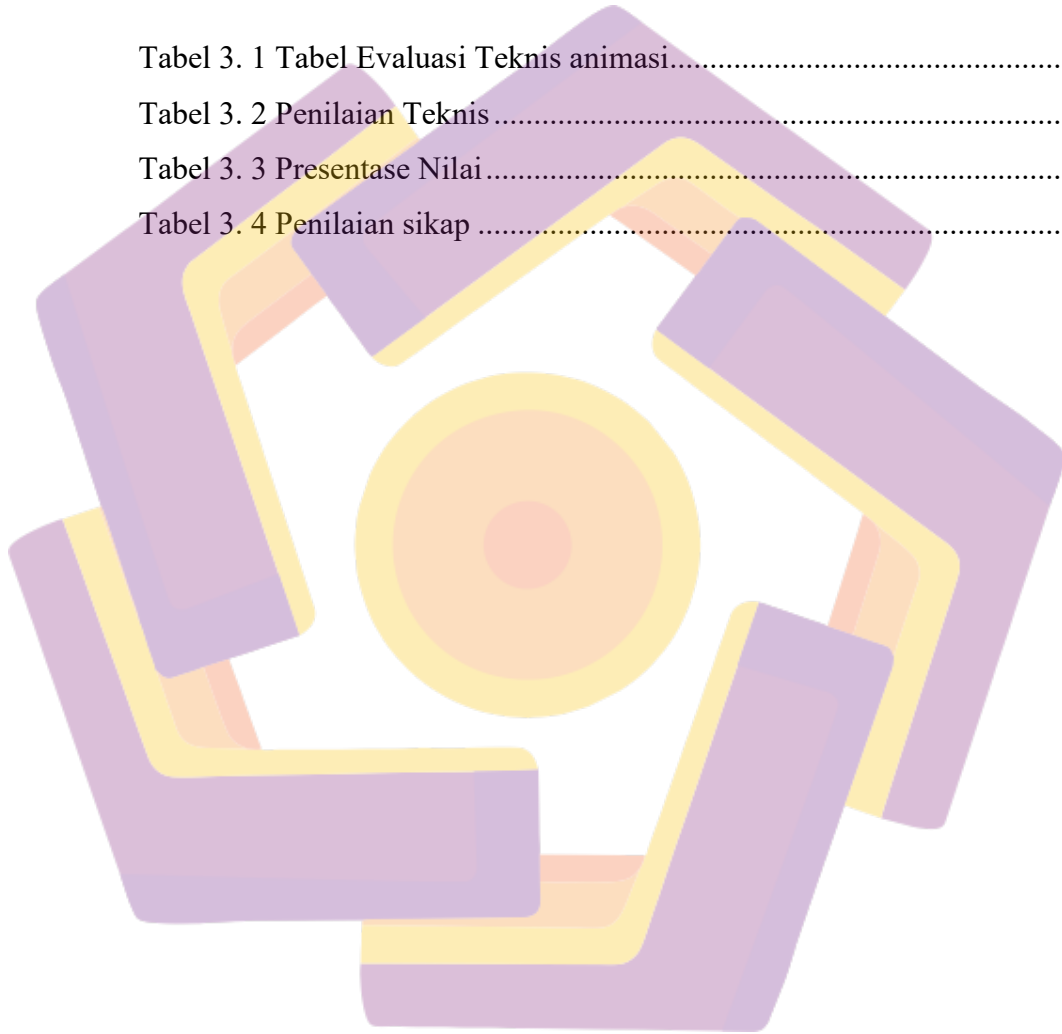
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
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 Animasi Frame by Frame	4
2.1.4 <i>Keypose</i> dalam Animasi	4
2.1.5 Prinsip Animasi.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	10

2.2.1. Brief Produksi	11
2.2.2. Referensi.....	11
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....	12
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	13
2.3. Analisis Aspek Produksi	14
2.3.1. Aspek Kreatif	14
2.3.2. Aspek Teknis.....	16
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	18
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	18
2.4.2. Naskah dan Storyboard	18
2.4.3. Desain Karakter.....	21
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	22
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi	22
3.1.1. Pra produksi.....	22
3.1.2. Produksi Visual	22
3.1.3. Pasca Produksi.....	29
3.2. Evaluasi.....	30
BAB IV PENUTUP	38
4.1. Kesimpulan.....	38
4.2. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Software	13
Tabel 2. 2 Hardware	13
Tabel 2. 3 Brainware	14
Tabel 3. 1 Tabel Evaluasi Teknis animasi.....	30
Tabel 3. 2 Penilaian Teknis	35
Tabel 3. 3 Presentase Nilai	36
Tabel 3. 4 Penilaian sikap	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 contoh animasi (https://id.pinterest.com)	3
Gambar 2. 2 contoh timing and space (www.clipstudio.net)	4
Gambar 2. 3 contoh slow in slow out (www.clipstudio.net)	5
Gambar 2. 4 contoh squash and stretch (www.clipstudio.net)	5
Gambar 2. 5 contoh anticipation (www.clipstudio.net)	6
Gambar 2. 6 contoh arc (pinterest.com)	6
Gambar 2. 7 contoh staging (www.animationexploration.org)	7
Gambar 2. 8 contoh Straight Ahead and Pose to Pose (clipstudio.net)	7
Gambar 2. 9 Follow Through and Overlapping action (clipstudio.net)	8
Gambar 2. 10 contoh secondary action (id.pinterest.com)	9
Gambar 2. 11 contoh solid drawing (id.pinterest.com)	9
Gambar 2. 12 contoh exaggeration (id.pinterest.com)	10
Gambar 2. 13 contoh appeal (madnats.wordpress.com)	10
Gambar 2. 14 referensi adegan berteriak	12
Gambar 2. 15 referensi adegan bernafas	12
Gambar 2. 16 screenshot naskah ACT 6 (summon monster)	19
Gambar 2. 17 screenshot storyboard	20
Gambar 2. 18 Desain karakter Deni	21
Gambar 2. 19 Desain karakter Arya	21
Gambar 3. 1 keyframe adegan 1	23
Gambar 3. 2 penerapan prinsip anticipation	23
Gambar 3. 3 penerapan foreshortning	24
Gambar 3. 4 Still image high angle	25
Gambar 3. 5 Timeline straight ahead	25
Gambar 3. 6 Timeline animasi tangan,baju dan petir	26
Gambar 3. 7 Gambar percikan listrik	26
Gambar 3. 8 adegan pernafasan	27
Gambar 3. 9 Timeline timing and spacing shot2	27

Gambar 3. 10 Timeline nafas	28
Gambar 3. 11 smear ledakan impact frame	28
Gambar 3. 12 Timeline rambut dan speedline	29
Gambar 3. 13 smear dan speedline.....	29
Gambar 3. 14 Squash and Stretch	30
Gambar 3. 15 Timming and spacing 1	30
Gambar 3. 16 Timming and spacing 2	31
Gambar 3. 17 Timming and spacing 3	31
Gambar 3. 18 Slow in slow out 1	31
Gambar 3. 19 Slow in slow out 2	31
Gambar 3. 20 Slow in slow out 3	32
Gambar 3. 21 Arcs 1	32
Gambar 3. 22 Arcs 2	32
Gambar 3. 23 Arcs 3	32
Gambar 3. 24 Anticipation	32
Gambar 3. 25 staging 1	33
Gambar 3. 26 Staging 2	33
Gambar 3. 27 Straight ahead and pose to pose 1	33
Gambar 3. 28 Straight ahead and pose to pose 2	33
Gambar 3. 29 Straight ahead and pose to pose 3	33
Gambar 3. 30 Straight ahead and pose to pose 4	34
Gambar 3. 31 Follow trough and overlapping action 1.....	34
Gambar 3. 32 Secondary action 1	34
Gambar 3. 33 Secondary action 2	34
Gambar 3. 34 Solid drawing	34
Gambar 3. 35 Exaggeration.....	35

INTISARI

Teknik frame by frame merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dengan cara menggambar satu persatu pergerakan animasi dalam setiap framanya. Parama Creative selaku industri yang bergerak dibidang animasi, broadcasting dan film, membuat sebuah program yang bernama Pandawa dan membuat sebuah project short movie berjudul “BATTLE PARK” . Dengan demikian penulis mengerjakan salah satu scene animasi, gambaran animasi ini menceritakan tentang dua orang yang sedang memperebutkan spot parkir dan terjadi adegan pertarungan yang masif dan akan terdapat adegan dimana kedua orang itu akan men summon monster.

Agar kebutuhan fungsional dapat lebih detail dalam analisisnya, maka penulis menjabarkan kebutuhan fungsional menjadi 2 aspek yaitu aspek teknis dan aspek kreatif. Aspek kreatif menjelaskan menjelaskan masing masing kebutuhan fungsional menjadi bentuk visual , sedangkan aspek teknis menjelaskan garis besar dalam proses pembuatannya. Hasil akhir dalam adegan summon monster yang menampilkan adegan ke dua orang yang sedang men summon monster elemen air dan juga batu yang membuat suasana semakin intens dan menegangkan.

Disini, penulis menggambar dan menganimasikan adegan summon monster air dengan teknik frame by frame, proses ini dimulai dengan membuat sketsa kasar gerakan dan dilanjut memperhalus gerakan dengan menambahkan inbetween, setelah gerakan halus maka dilanjut dengan proses line art dan coloring, penulis memastikan gerakan yang di buat berjalan dengan halus dan lancar.

Kata kunci: Animasi, *frame by frame*, dua dimensi, *short movie*, teknik

ABSTRACT

The frame-by-frame technique is one of the methods used in the creation of two-dimensional animation, in which each movement of the animation is drawn individually for every frame. Parama Creative, as an industry engaged in animation, broadcasting, and short movie production, developed a program called Pandawa and produced a film project entitled "BATTLE PARK." In this context, the author worked on one of the animation scenes. This scene depicts two individuals competing for a parking space, which escalates into an intense and massive fight sequence, followed by a scene in which both characters summon monsters.

To ensure a more detailed analysis of functional requirements, the author categorizes them into two aspects: technical and creative. The creative aspect explains each functional requirement in the form of visual representation, while the technical aspect outlines the overall production process. The final result is a monster-summoning scene that portrays two characters summoning water and stone elemental monsters, creating an increasingly intense and dramatic atmosphere.

In this project, the author drew and animated the water monster summoning scene using the frame-by-frame technique. The process began with creating rough motion sketches, followed by refining the movements by adding in-between frames. Once the motion became smooth, the process continued with line art and coloring. The author ensured that the resulting animation movements were smooth and fluid throughout the scene.

Keywords: *Animation, frame by frame, two dimension, short movie, technic*