

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE
PERTARUNGAN FILM 2D FIERY TALE**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh

MUKLIS SAPUTRA

22.82.1446

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA
SCENE PERTARUNGAN FILM 2D FIERY TALE**

SKRIPSI NON REGULER

(MAGANG ARTIST)

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



**Disusun oleh
MUKLIS SAPUTRA
22.82.1446**

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE
PERTARUNGAN FILM 2D FIERY TALE


yang disusun dan diajukan oleh

MUKLIS SAPUTRA

22.82.1446

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2026

Dosen Pembimbing


Harvoko, S.Kom, M.Cs.

NIK/190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE
PERTARUNGAN FILM 2D FIERY TALE

yang disusun dan diajukan oleh

MUKLIS SAPUTRA

22.82.1446

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Buyut Khoirul Umri., M.Kom
NIK. 190302652

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muklis Saputra
NIM : 22.82.1446

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE PERTARUNGAN FILM 2D FIERY TALE

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, 27 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Muklis Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberi penulis kekuatan dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan mempersembahkannya kepada:

1. **Kedua orang tua penulis**, yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, serta kasih sayang tanpa henti. Berkat doa dan pengorbanan merekalah penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga tahap ini.
2. **Keluarga penulis**, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. **Dosen dan civitas akademika**, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pengalaman selama masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. **Teman-teman seperjuangan**, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama menjalani proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
5. **Mentor dan rekan dalam CV Parama Program Pandawa**, yang telah memberikan pengalaman, pembelajaran, dan wawasan di bidang animasi dua dimensi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, kesehatan, serta kesempatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa risalah dan menjadi teladan bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Adapun judul skripsi ini adalah “**Implementasi Teknik Frame by Frame pada Scene Pertarungan dalam Film Animasi 2D *Fiery Tale***”. Penelitian ini membahas penerapan teknik frame by frame dalam pembuatan adegan pertarungan animasi dua dimensi, khususnya pada pengaturan gerak, timing, dan penyajian visual aksi.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, serta motivasi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak **Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**, selaku Rektor Universitas AMIKOM
3. Ibu **Prof. Dr. Kusriani, M.Kom**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak **Rujianto Eko Saputro, M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Bapak **Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.** selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi.

6. Bapak **Buyut Khoirul Umri, M.Kom.** selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan masukan yang membangun.
7. Bapak **Haryoko, S.Kom., M.Cs.** selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
8. Mentor serta tim **CV Parama** dalam **Program Pandawa** yang telah memberikan bimbingan dan pengalaman praktik di bidang animasi dua dimensi.
9. Teman-teman **Tadika Mesra** yang saling memberi dukungan, masukan, dan semangat kepada penulis.
10. Kepada semua anggota tim sepak bola **Barcelona FC**, yang selalu saya saksikan pertandingan mereka sambil tetap fokus pada skripsi penulis dengan harapan agar dapat memperoleh inspirasi dan semangat tambahan untuk mencapai tujuan akademik penulis.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, saran, dan semangat selama proses penyusunan skripsi.

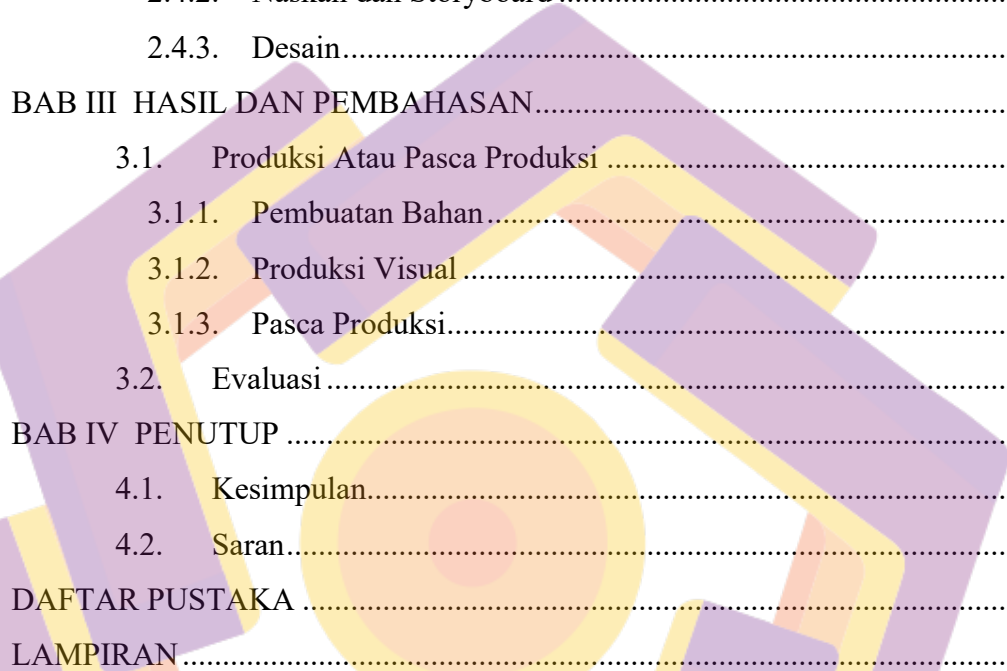
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan karya animasi dua dimensi.

Yogyakarta, 27 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	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.....	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1. Pengertian Animasi Dua Dimensi.....	4
2.1.2. Karakteristik Animasi Dua Dimensi.....	4
2.1.3. Teknik Animasi Frame by Frame.....	5
2.1.4. Prinsip-Prinsip Animasi pada Scene Pertarungan Animasi 2D.....	6
2.1.5. Teori Sudut Pengambilan Kamera.....	13
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	15
2.2.1. Brief Produksi.....	16
2.2.2. Pengumpulan Data.....	17
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....	20
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	21



2.2.	Analisis Aspek Produksi	22
2.3.1.	Aspek Kreatif	22
2.3.2.	Aspek Teknis	23
2.3.	Tahapan Pra Produksi.....	28
2.4.1.	Ide Dan Konsep	28
2.4.2.	Naskah dan Storyboard	28
2.4.3.	Desain.....	30
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi	35
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	35
3.1.2.	Produksi Visual	41
3.1.3.	Pasca Produksi.....	63
3.2.	Evaluasi	63
BAB IV PENUTUP		65
4.1.	Kesimpulan.....	65
4.2.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Jenis perangkat lunak (Software)	21
Tabel 2. 2. Jenis perangkat keras (Hardware).....	22
Tabel 3. 1. Luvenia memunculkan pedang	41
Tabel 3. 2. Luvenia berlari menghindari bola api.....	46
Tabel 3. 3. Luvenia melempar pedang.....	51
Tabel 3. 4. Luvenia mencoba menebas.....	53
Tabel 3. 5. Luvenia menampilkan adegan serangan kamera dari sudut (Bird eye).....	56
Tabel 3. 6. adegan serangan dengan pengambilan kamera (eye level).....	59
Tabel 3. 7. Hasil Penilaian Teknis Produk	64
Tabel 3. 8. Hasil Penilaian Sikap.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Timing dan Spacing</i>	6
Gambar 2. 2. <i>anticipation</i>	7
Gambar 2. 3. <i>Ilustrasi staging</i>	8
Gambar 2. 4. <i>arcs</i>	8
Gambar 2. 5. <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	9
Gambar 2. 6. <i>Slow In dan Slow Out</i>	10
Gambar 2. 7. <i>Pose to Pose</i>	10
Gambar 2. 8. <i>exaggeration</i>	11
Gambar 2. 9. <i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2. 10. <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2. 11. <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2. 12. <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2. 13. <i>Eye Level Shot</i>	13
Gambar 2. 14. <i>High Angle Shot</i>	14
Gambar 2. 15. <i>Low Angle Shot</i>	14
Gambar 2. 16. <i>Bird's Eye View</i>	15
Gambar 2. 17. <i>Frog Eye Shot</i>	15
Gambar 2. 18. <i>Poster animasi KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!</i> 18	
Gambar 2. 19. <i>Poster animasi Naruto</i>	19
Gambar 2. 20. <i>My Hero Academia</i>	20
Gambar 2. 21. <i>Storyboard</i>	30
Gambar 2. 22. <i>Karakter Luvenia</i>	31
Gambar 2. 23. <i>Karakter Icarus</i>	32
Gambar 2. 24. <i>Desain Properti</i>	33
Gambar 2. 25. <i>Desain Environment</i>	33
Gambar 2. 26. <i>Desain Environment</i>	34
Gambar 3. 1. <i>Contoh Naskah Adegan Pertarungan</i>	35
Gambar 3. 2. <i>Contoh storyboard</i>	36
Gambar 3. 3. <i>Contoh storyboard</i>	36

Gambar 3. 4. karakter luvenia.....	37
Gambar 3. 5. karakter icarus.....	38
Gambar 3. 6. Contoh pedang <i>katana</i> dan bola api.....	39
Gambar 3. 7. Background balok.....	40
Gambar 3. 8. Background lantai.....	40
Gambar 3. 9. Contoh (<i>rough animation</i>) karakter Luvenia memunculkan pedang.....	42
Gambar 3. 10. Contoh (<i>rough animation</i>) karakter Luvenia bersiap untuk berlari.....	43
Gambar 3. 11. Contoh (<i>line art</i>) karakter Luvenia memunculkan pedang.....	44
Gambar 3. 12. Contoh (<i>line art</i>) karakter Luvenia bersiap untuk berlari.....	44
Gambar 3. 13. Contoh Warna karakter, pedang dan pemasangan latar belakang.....	45
Gambar 3. 14. Contoh Warna karakter, pedang dan pemasangan latar belakang.....	45
Gambar 3. 15. Contoh (<i>rough animation</i>) karakter Luvenia berlari.....	47
Gambar 3. 16. Contoh (<i>line art</i>) karakter Luvenia berlari.....	47
Gambar 3. 17. Contoh Warna karakter luvenia.....	48
Gambar 3. 18. Contoh bola api.....	49
Gambar 3. 19. Contoh pengaturan background pada adegan Luvenia berlari.....	50
Gambar 3. 20. Contoh (<i>rough animation</i>) Luvenia melempar pedang.....	52
Gambar 3. 21. Contoh (<i>line art</i>) Luvenia melempar pedang.....	52
Gambar 3. 22. Contoh coloring karakter, pedang dan pemasangan latar belakang.....	53
Gambar 3. 23. Contoh Warna karakter, pedang dan pemasangan latar belakang.....	53
Gambar 3. 24. Contoh <i>rough animation</i> Luvenia mencoba menebas.....	55
Gambar 3. 25. Contoh <i>line art</i> Luvenia mencoba menebas.....	55
Gambar 3. 26. Contoh coloring karakter, pedang dan pemasangan latar belakang.....	56
Gambar 3. 27. Contoh <i>rough animation</i> Luvenia mencoba menyerang.....	57
Gambar 3. 28. Contoh <i>line art</i> Luvenia mencoba menyerang.....	58
Gambar 3. 29. Contoh coloring karakter dan pedang.....	58
Gambar 3. 30. Contoh pemasangan <i>background</i> dan pengaturan kamera.....	59
Gambar 3. 31. Contoh <i>rough animation</i>	60
Gambar 3. 32. Contoh <i>line art</i> karakter.....	61
Gambar 3. 33. Contoh coloring karakter.....	61
Gambar 3. 34. Contoh pemasangan <i>background</i>	62

INTISARI

Penelitian ini membahas implementasi teknik frame by frame pada scene pertarungan dalam film animasi dua dimensi berjudul *Fiery Tale*. Scene yang dikaji menampilkan adegan pertarungan antara tokoh utama bernama Luvenia dengan karakter antagonis bernama Icarus. Fokus penelitian ini adalah pada proses penerapan teknik frame by frame dalam pembuatan gerakan aksi pada adegan pertarungan animasi 2D.

Teknik frame by frame digunakan untuk menyusun gerakan karakter melalui penggambaran pose secara bertahap pada setiap frame. Penerapan teknik ini bertujuan untuk mengatur perubahan pose, timing, serta urutan gerak agar adegan pertarungan dapat tersaji secara runtut dan mudah dipahami. Proses animasi dilakukan menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony dengan metode penggambaran manual pada setiap frame animasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan scene pertarungan animasi dua dimensi sebagai upaya untuk menghasilkan gerakan aksi yang sesuai dengan perancangan visual dan kebutuhan adegan pada film animasi *Fiery Tale*

Kata kunci: Animasi 2D, Frame by frame, Scene pertarungan, Program Pandawa

ABSTRACT

This research discusses the implementation of the frame-by-frame technique in a fight scene of a two-dimensional animated film entitled Fiery Tale. The analyzed scene depicts a combat sequence between the main character, Luvenia, and an antagonist character named Icarus. The focus of this research is on the process of applying the frame-by-frame technique in creating action movements within a 2D animation fight scene.

The frame-by-frame technique is used to construct character movements through the gradual drawing of poses in each frame. The application of this technique aims to organize pose transitions, timing, and motion sequences so that the fight scene can be presented in a coherent and easily understandable manner. The animation process was carried out using Toon Boom Harmony software, with each animation frame drawn manually.

The purpose of this research is to implement the frame-by-frame technique in the creation of a two-dimensional animated fight scene as an effort to produce action movements that align with the visual design and scene requirements of the animated film Fiery Tale.

Keywords: *2D Animation, Frame by Frame, Fight Scene, Pandawa Program*