

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME
2D SCENE "STAGING" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

GAYUH ARI PRABAWA

22.82.1582

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME
2D SCENE "STAGING" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

GAYUH ARI PRABAWA

22.82.1582

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"STAGING" PADA FILM "BATTLE PARK"**

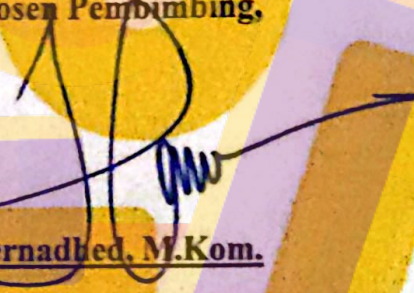
yang disusun dan diajukan oleh

GAYUH ARI PRABAWA

22.82.1582

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE
"STAGING" PADA FILM "BATTLE PARK**

yang disusun dan diajukan oleh

GAYUH ARI PRABAWA

22.82.1582

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302208

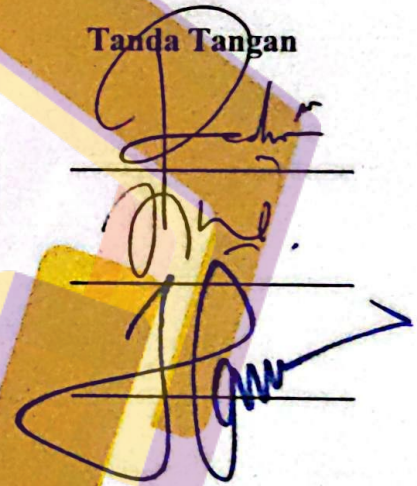
Afifah Nur Aini, M.Kom

NIK. 190302631

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302243

Tanda Tangan



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 : Gayuh Ari Prabawa

NIM : 22.82.1582

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN FRAME BY FRAME 2D SCENE "STAGING" PADA FILM "BATTLE PARK"

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Gayuh Ari Prabawa

KATA PENGANTAR

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

Skripsi Perancangan dan Pembahasan *Frame by Frame 2D Scene* “Staging” pada Film “Battle Park” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi juga motivasi selama proses penulisan skripsi, yaitu:

1. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, bantuan, perhatian, motivasi dan semangat 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. Teman-teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis
6. Seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

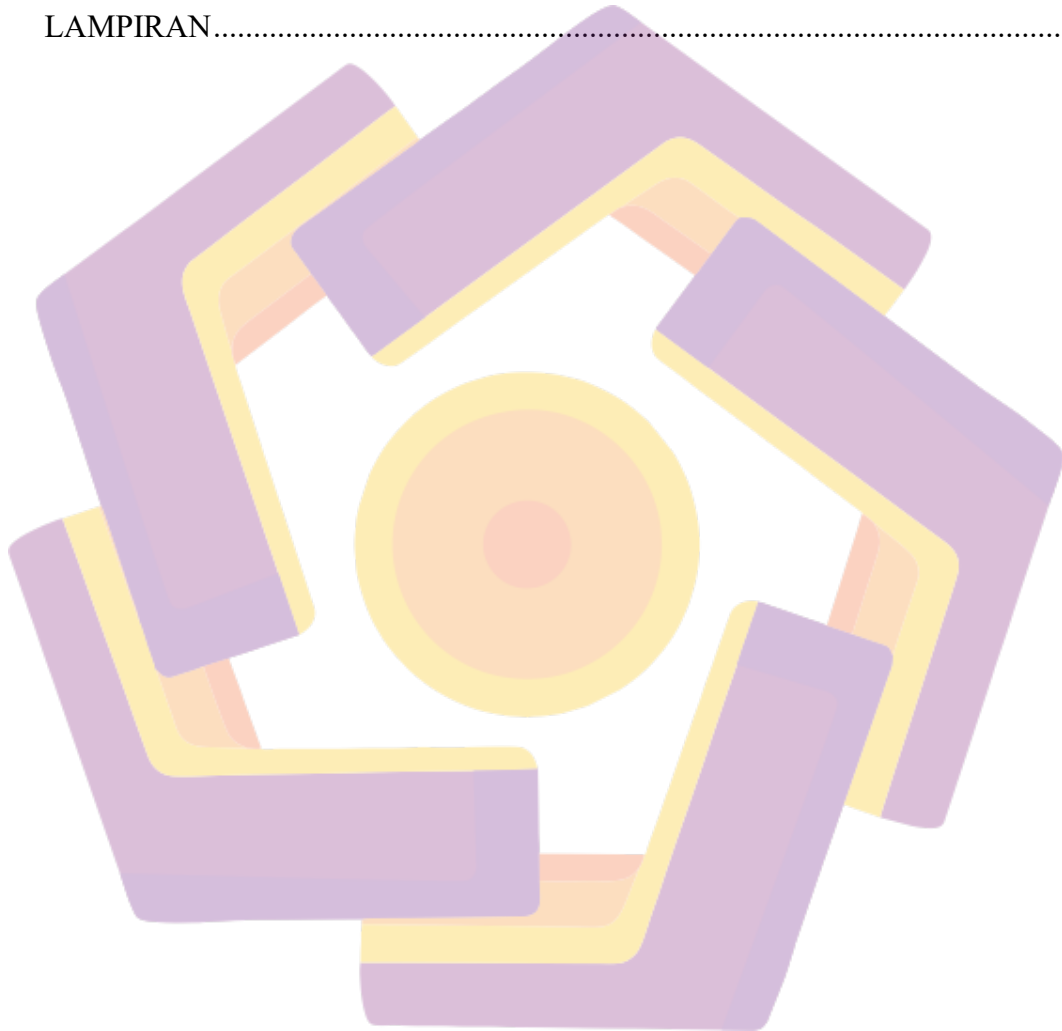
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
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	4
2.1.2 Jenis-Jenis Animasi.....	4

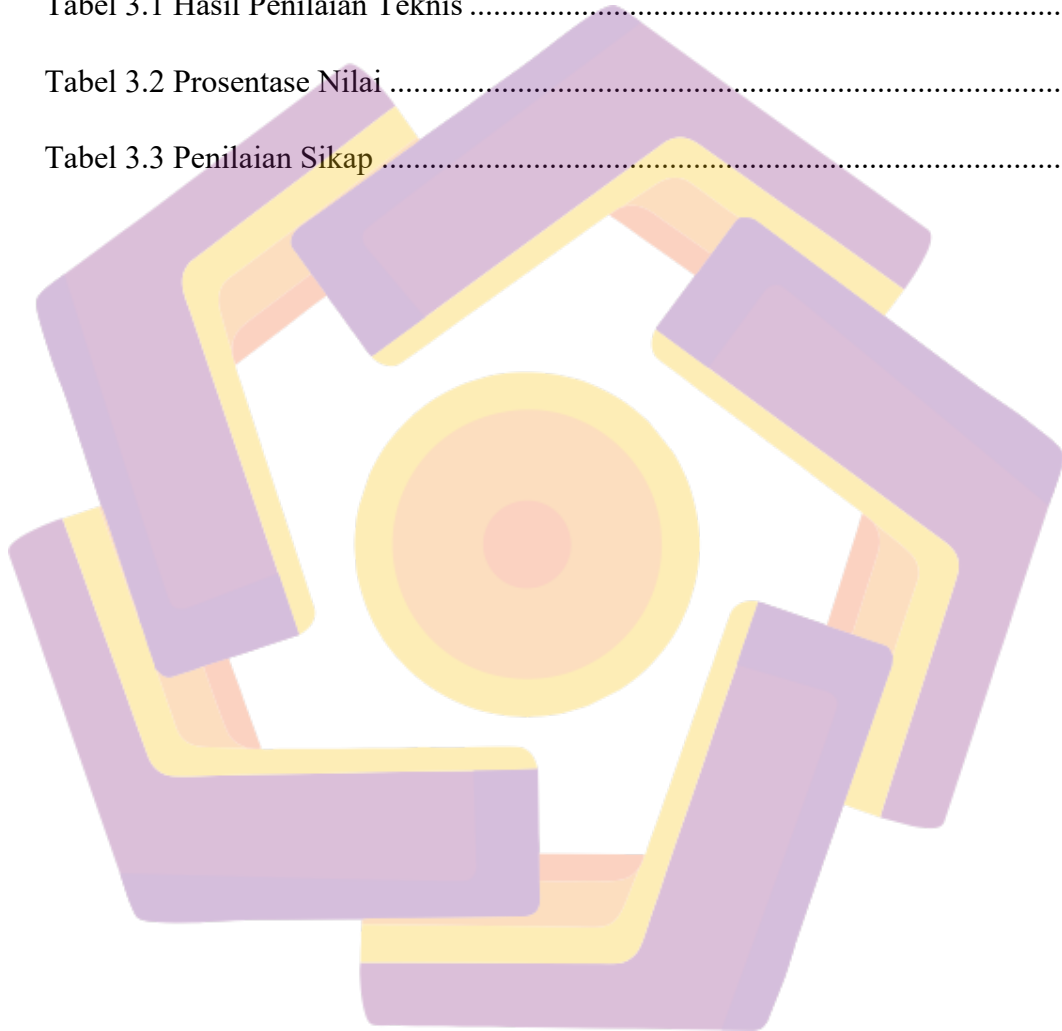
2.1.3	<i>Pipeline</i> Animasi 2D.....	5
2.1.4	Prinsip Animasi.....	5
2.1.5	Teknik Animasi <i>Frame by Frame</i>	13
2.1.6	Toon Boom Harmony	13
2.2	Teori Analisis Kebutuhan	13
2.2.1	Brief Produksi	14
2.2.2	Referensi	14
2.2.3	Teori Kebutuhan Fungsional.....	16
2.2.4	Kebutuhan Non Fungsional	16
2.3	Analisis Aspek Produksi	17
2.3.1	Aspek Kreatif.....	18
2.3.2	Aspek Teknis	19
2.4	Tahapan Pra Produksi	22
2.4.1	Ide Dan Konsep.....	22
2.4.2	Naskah dan <i>Storyboard</i>	22
2.4.3	Desain	24
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		26
3.1	Produksi	26
3.1.1	Pembuatan Bahan.....	26
3.1.2	Produksi Visual.....	26
3.1.3.	Pasca Produksi	41
3.2.	Evaluasi.....	41

BAB IV PENUTUP	45
4.1 Kesimpulan	45
4.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	17
Tabel 2.2 Jenis perangkat keras (<i>Hardware</i>)	17
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis	42
Tabel 3.2 Prosentase Nilai	42
Tabel 3.3 Penilaian Sikap	43



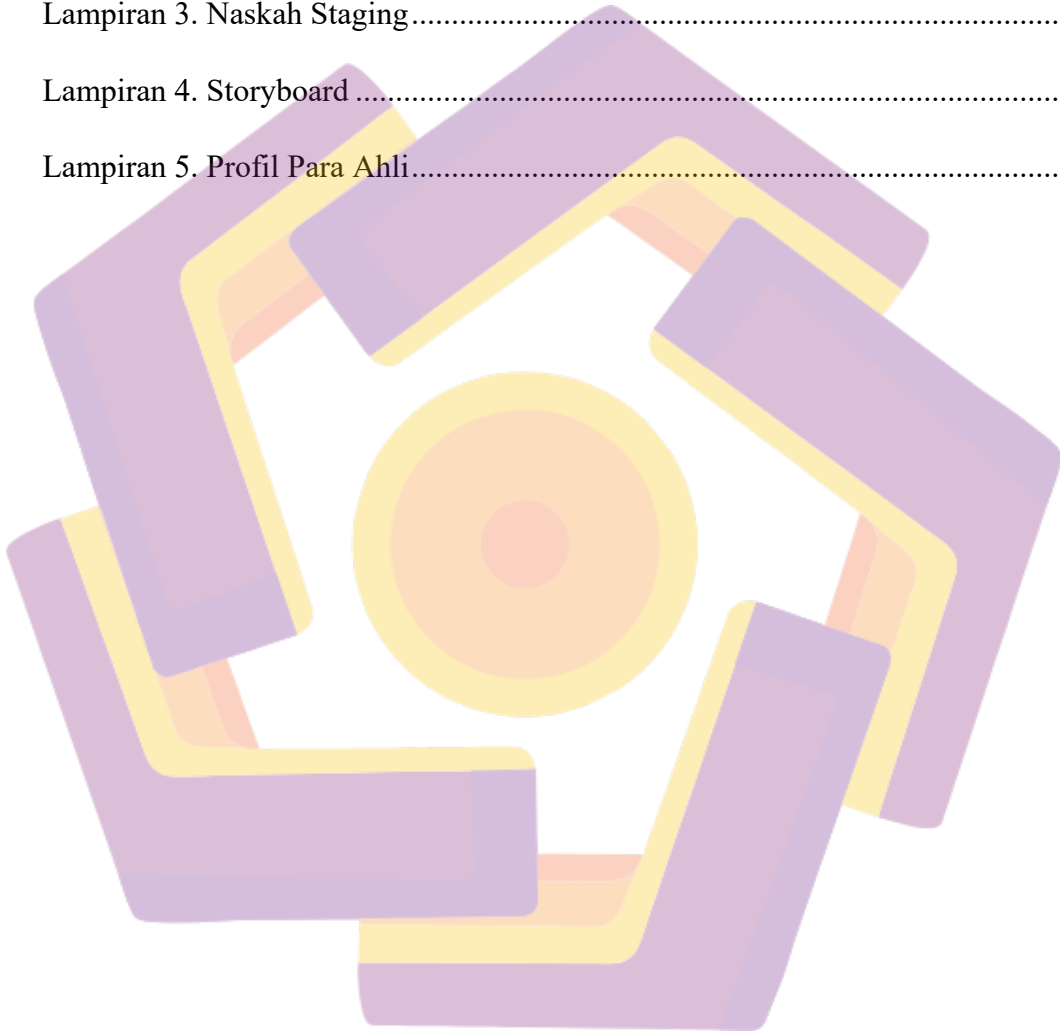
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Prinsip Squash and Stretch	6
Gambar 2.2 Contoh Prinsip Anticipation.....	6
Gambar 2.4 Contoh Prinsip Straight-Ahead dan Pose-to-Pose	8
Gambar 2.5 Contoh Prinsip Follow-Through dan Overlapping Action.....	8
Gambar 2.6 Contoh Prinsip <i>Slow In-Slow Out</i>	9
Gambar 2.7 Contoh Prinsip <i>Arcs</i>	9
Gambar 2.8 Contoh Prinsip <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.9 Contoh Prinsip <i>Timing</i>	10
Gambar 2.10 Contoh Prinsip <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.11 Contoh Prinsip <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.12 Contoh Prinsip <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.13 Contoh Poster <i>One Piece</i>	15
Gambar 2.14 Naskah <i>Scene Staging</i> Film “Battle Park”	23
Gambar 2.15 <i>Storyboard Scene Staging</i> Film “Battle Park”	24
Gambar 2.16 Desain Karakter Arya.....	25
Gambar 2.17 Desain Karakter Deni.....	25
Gambar 3.1 Hasil penerapan animasi <i>idle</i>	27
Gambar 3.2 Pengaturan <i>Timing</i> dan <i>Frame</i>	28
Gambar 3.3 Penerapan Prinsip <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 3.3 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan ketiga	30
Gambar 3.4 Karakter Arya yang sedang menatap ke atas	31
Gambar 3.5 Karakter arya yang sedang berjalan	32

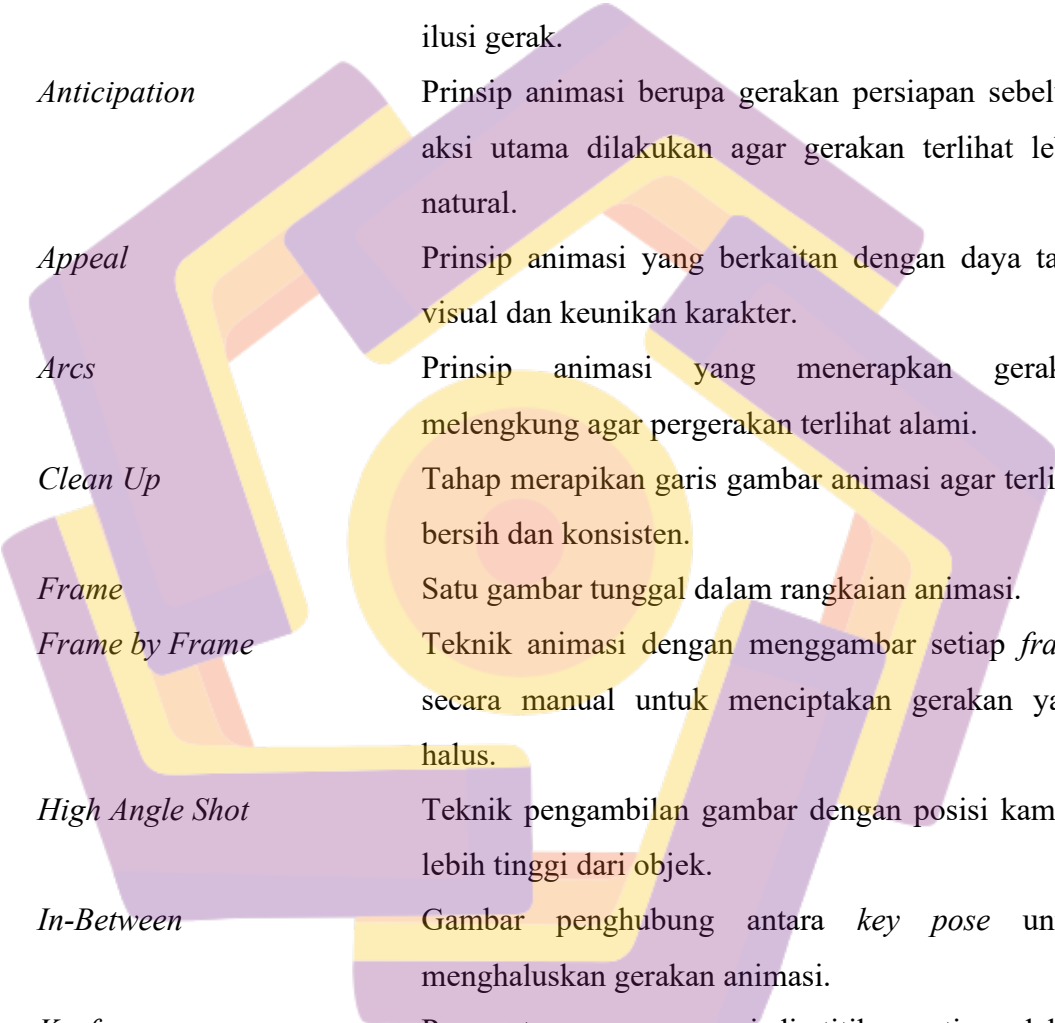
Gambar 3.6 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan keempat.....	32
Gambar 3.7 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan keempat.....	33
Gambar 3.8 Sebelum transisi (kiri) sesudah transisi (kanan)	34
Gambar 3.9 Teknik <i>smear</i> pada karakter Deni	34
Gambar 3.10 Efek semburan air	35
Gambar 3.11 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan keenam.....	36
Gambar 3.12 Karakter Arya saat melakukan <i>anticipation</i>	37
Gambar 3.13 Karakter Arya ketika terdorong sedikit kebelakang.....	38
Gambar 3.14 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan ketujuh	38
Gambar 3.15 Karakter Deni saat bersiap meluncur	39
Gambar 3.16 Tampilan <i>timeline</i> animasi pada adegan kedelapan.....	40
Gambar 3.17 Teknik <i>smear</i> pada karakter Deni	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	47
Lampiran 2. Surat Pengantar Skripsi Non Reguler	48
Lampiran 3. Naskah Staging	49
Lampiran 4. Storyboard	50
Lampiran 5. Profil Para Ahli	51



DAFTAR ISTILAH



Animasi 2D	Teknik animasi dua dimensi yang dibuat pada bidang datar (sumbu X dan Y) untuk menciptakan ilusi gerak.
<i>Anticipation</i>	Prinsip animasi berupa gerakan persiapan sebelum aksi utama dilakukan agar gerakan terlihat lebih natural.
<i>Appeal</i>	Prinsip animasi yang berkaitan dengan daya tarik visual dan keunikan karakter.
<i>Arcs</i>	Prinsip animasi yang menerapkan gerakan melengkung agar pergerakan terlihat alami.
<i>Clean Up</i>	Tahap merapikan garis gambar animasi agar terlihat bersih dan konsisten.
<i>Frame</i>	Satu gambar tunggal dalam rangkaian animasi.
<i>Frame by Frame</i>	Teknik animasi dengan menggambar setiap <i>frame</i> secara manual untuk menciptakan gerakan yang halus.
<i>High Angle Shot</i>	Teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih tinggi dari objek.
<i>In-Between</i>	Gambar penghubung antara <i>key pose</i> untuk menghaluskan gerakan animasi.
<i>Keyframe</i>	Pose utama yang menjadi titik penting dalam sebuah gerakan animasi.
<i>Looping Animation</i>	Teknik animasi dengan pengulangan gerakan secara terus-menerus.
<i>Low Angle Shot</i>	Teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari objek.

Pipeline Animasi

Alur kerja produksi animasi yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Secondary Action

Gerakan tambahan yang mendukung aksi utama dalam animasi.

Shot on Two

Teknik animasi di mana satu gambar ditampilkan selama dua *frame*.

Shot on Three

Teknik animasi di mana satu gambar ditampilkan selama tiga *frame*.

Slow In – Slow Out

Prinsip animasi yang mengatur percepatan dan perlambatan gerakan.

Smear Frame

Teknik animasi untuk menegaskan kesan kecepatan dengan distorsi gambar.

Solid Drawing

Prinsip animasi yang menekankan konsistensi bentuk dan volume objek.

Staging

Prinsip animasi yang mengatur komposisi visual agar fokus penonton tertuju pada aksi utama.

Storyboard

Rangkaian gambar yang digunakan sebagai panduan visual alur cerita animasi.

Timing dan Spacing

Pengaturan durasi dan jarak antar *frame* untuk menentukan cepat atau lambatnya gerakan.

Toon Boom Harmony

Perangkat lunak animasi 2D yang digunakan dalam proses produksi animasi.

INTISARI

Pembuatan animasi 2D pada film *Battle Park* difokuskan pada penerapan teknik *frame by frame* dalam *scene* “Staging”. *Scene* ini berfokus pada pengaturan tata letak visual dan arah perhatian penonton agar fokus pada aksi utama, sesuai dengan prinsip *staging* dalam animasi. Teknik *frame by frame* digunakan untuk menciptakan gerakan yang halus dan terkontrol serta memperkuat fokus visual dalam adegan. Setiap *frame* digambar secara manual untuk menampilkan perubahan pose, arah pandang, dan ekspresi karakter secara detail, sehingga pergerakan karakter dapat tersampaikan dengan jelas. Proses ini memungkinkan pengaturan timing dan ritme gerak yang disesuaikan dengan kebutuhan adegan, terutama dalam menggambarkan reaksi karakter terhadap lingkungan dua dimensi. Hasil penerapan teknik ini menunjukkan bahwa metode *frame by frame* mampu meningkatkan kejelasan fokus visual, dinamika gerak, serta penyampaian emosi karakter secara efektif dalam *scene* “Staging” pada film “Battle Park”.

Kata kunci: 2D Animasi, Teknik, *Frame by Frame*, *Staging*, *Battle Park*

ABSTRACT

Making 2D animation in the film “Battle Park” focused on applying the frame by frame technique in the “Staging” scene. This scene focuses on arranging the visual layout and direction of the audience's attention to focus on the main action, in accordance with the principles of staging in animation. The frame by frame technique is used to create smooth, controlled movement and strengthen the visual focus in the scene. Each frame is drawn manually to show changes in pose, direction of view, and character expressions in detail, so that the character's movements can be conveyed clearly. This process allows for timing and rhythm of movement to be adjusted to the needs of the scene, especially in depicting character reactions to the two-dimensional environment. The results of applying this technique show that the frame by frame method is able to increase the clarity of visual focus, movement dynamics, and convey the characters' emotions effectively in the “Staging” scene in the film “Battle Park”.

Keyword: *2D Animation, Technique, Frame by Frame, Staging, Battle Park*