

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE
PROLOG ANIMASI GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

SITI NORHAFIZAH

22.82.1559

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE
PROLOG ANIMASI GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

SITI NORHAFIZAH

22.82.1559

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE PROLOG
ANIMASI GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER**

yang disusun dan diajukan oleh

SITI NORHAFIZAH

22.82.1559

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE PROLOG
ANIMASI GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER

yang disusun dan diajukan oleh

SITI NORHAFIZAH

22.82.1559

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Afifah Nur Aini, M.Kom.
NIK. 190302631

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Siti Norhafizah

NIM : 22.82.1559

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE PROLOG ANIMASI GAME THE LAST LIGHT OF MOTHER

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 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, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Siti Norhafizah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga kekuatan yang dianugerahkan untuk proses penyusunan skripsi yang berjudul “Implementasi teknik frame by frame pada scene prolog animasi game The Last Light of Mother” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan juga bimbingan dalam penyusunan skripsi hingga dapat berjalan dengan baik.
5. Orang tua penulis, yaitu Ibu Nor Asiah dan Bapak M. Yamin yang menjadi alasan utama penulis bisa bertahan hingga saat ini, yang selalu berjuang dalam segala bentuk pengorbanan baik secara moral maupun finansial. Terima kasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai di tahap ini.
6. Saudara dan Saudari yang selalu memberikan dukung, memotivasi, serta memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih untuk mengupayakan yang terbaik dalam mendidik, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis bisa sampai di tahap ini.

7. Kepada anggota GKM Laraswara Studio pada pembuatan *project* game 2D *isometric* “The Last Light of Mother”. Terimakasih atas pengalaman dan perjuangan selama proses produksi.
8. Teman-teman dan sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 14 Februari 2026

Penulis



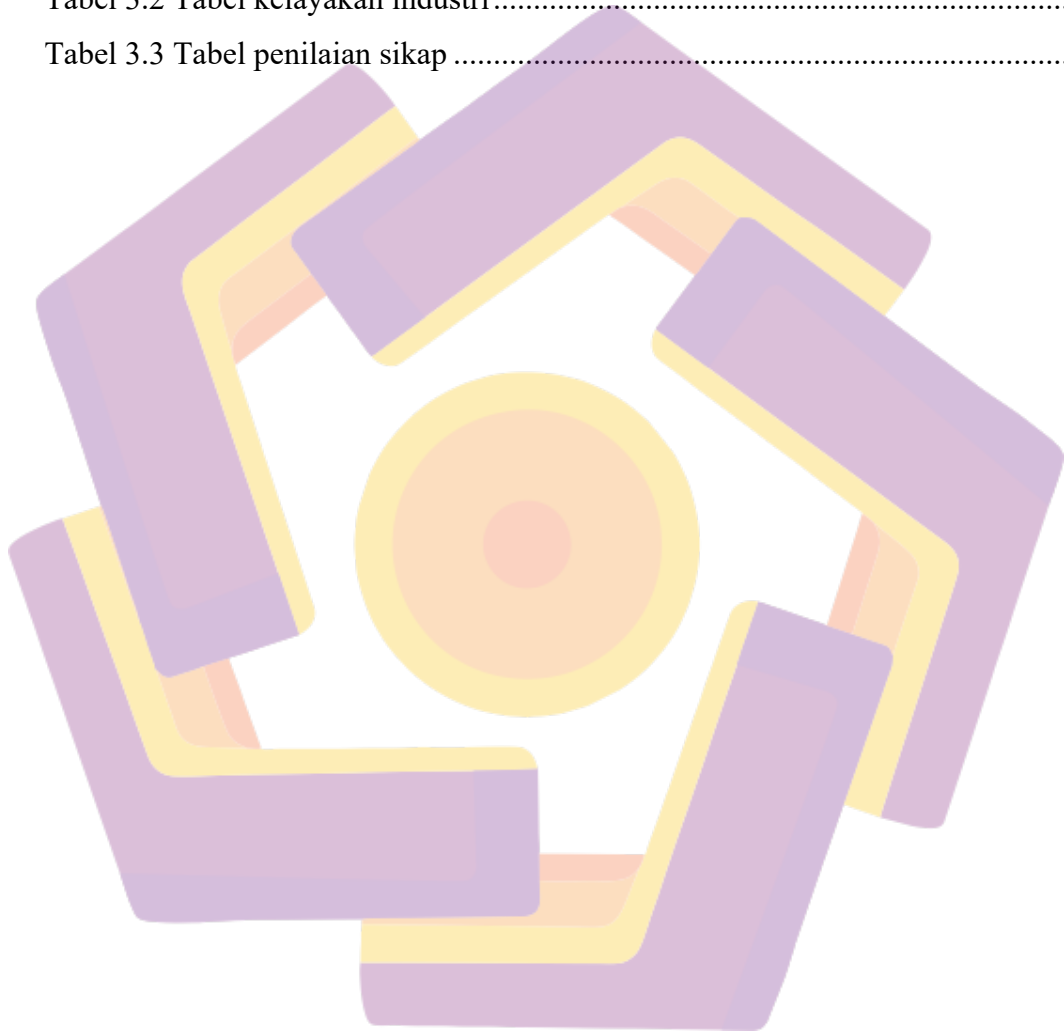
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
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
<i>ABSTRACT</i>	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 Teori Animasi 2D	4
2.1.2 Teori Prinsip Animasi	4
2.1.3 Teknik Frame by Frame.....	8
2.1.4 Clip Studio Paint	10
2.2 Teori Analisis Kebutuhan	10

2.2.1	Brief Produksi	10
2.2.2	Teori Kebutuhan Fungsional.....	11
2.2.3	Kebutuhan Non Fungsional	12
2.3	Analisis Aspek Produksi	13
2.3.1	Aspek Kreatif	13
2.3.2	Aspek Teknis	14
2.4	Tahapan Produksi.....	17
2.4.1	Ide dan Konsep	17
2.4.2	Naskah dan Storyboard	17
2.4.3	Desain	18
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		20
3.1	Produksi	20
3.1.1	Pembuatan Storyboard	20
3.1.2	Produksi Visual	21
3.1.3	Pasca Produksi	33
3.1.4	Evaluasi.....	36
BAB IV PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN.....		42

DAFTAR TABEL

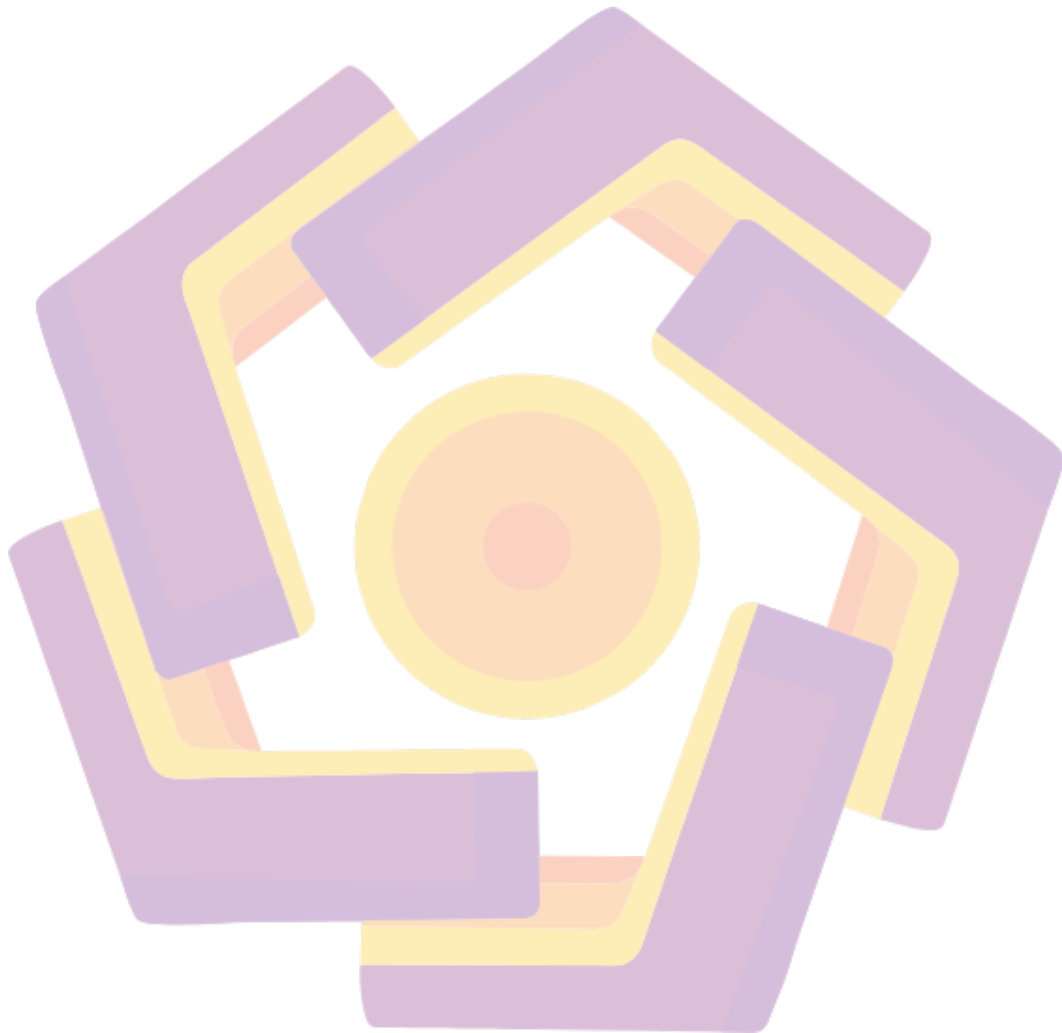
Tabel 2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	12
Tabel 2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	12
Tabel 3.1 Tabel indeks	36
Tabel 3.2 Tabel kelayakan industri	37
Tabel 3.3 Tabel penilaian sikap	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh squash and stretch.....	5
Gambar 2.2 Contoh anticipation.	5
Gambar 2.3 Contoh Straight Ahead Action and Pose to Pose.	6
Gambar 2.4 Contoh arcs.	7
Gambar 2.5 Contoh timing.	8
Gambar 2.6 Contoh frame by frame.	9
Gambar 2.7 Logo Clip Studio Paint.....	10
Gambar 2.8 Storyboard prolog "The Last Light of Mother"	18
Gambar 2.9 Karakter Kartika.....	19
Gambar 2.10 Desain background "The Last Light of Mother".....	19
Gambar 3.1 Proses pembuatan storyboard.....	20
Gambar 3.2 Penerapan prinsip slow in dan slow out.....	21
Gambar 3.3 Penerapan prinsip follow through dan secondary action.	22
Gambar 3.4 Tampilan foreground dan background.....	22
Gambar 3.5 Tampilan penggabungan animasi karakter dengan background.....	23
Gambar 3.6 Sketsa background rumah era Majapahit.....	24
Gambar 3. 7 Hasil akhir background rumah era Majapahit.....	25
Gambar 3.8 Tampilan shot Kartika melangkah.	25
Gambar 3.9 Tampilan shot Kartika membuka pintu.....	26
Gambar 3.10 Tampilan shot perubahan warna.	27
Gambar 3. 11 Penerapan prinsip exaggeration dan squash and stretch.	27
Gambar 3.12 Tampilan shot saat Kartika menoleh.....	28
Gambar 3.13 Adegan Kartika berlari.....	29
Gambar 3.14 Tampilan shot extreme close up pada kaki Kartika.	29
Gambar 3.15 Tampilan saat Kartika terjatuh.....	30
Gambar 3.16 Tampilan shot saat Kartika terbangun.....	31
Gambar 3.17 Penerapan squash and stretch pada air mata.	31
Gambar 3.18 Tampilan shot Kartika memandang selendang	32
Gambar 3.19 Tampilan Kartika berjalan menarik selendang.	32

Gambar 3.20 setting wiggle - position dan transform.....	34
Gambar 3.21 Tampilan setelah penambahan effect.	34
Gambar 3.22 Tampilan saat editing pada software Adobe Premier Pro	35
Gambar 3.23 Proses penambahan "blank video".	35



INTISARI

Perkembangan animasi dalam industri game tidak hanya berfokus pada visual semata, tetapi juga pada kemampuan menyampaikan emosi dan narasi secara mendalam. Prolog game berperan besar dalam membangun kesan awal bagi pemain dalam mengenal latar, karakter, dan konflik utama cerita.

Teknik *frame by frame* pada animasi dua dimensi (2D) dipilih karena memberikan keleluasaan dalam menggambar visual dalam menampilkan ekspresi karakter secara lebih jelas dan kuat. Penerapan prinsip animasi pada teknik *frame by frame* juga berperan penting dalam menonjolkan atmosfer emosional karakter karena memungkinkan penulis mengontrol bentuk, perubahan pencahayaan, serta pergerakan yang bisa memberikan gambaran tentang latar belakang dan keadaan psikologis karakter.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berupaya bisa untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana cara mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam pembuatan *scene* prolog animasi game dengan menerapkan prinsip animasi. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah bagaimana cara mengimplementasikan teknik *frame by frame* dan penerapan prinsip animasi dapat menciptakan *scene* prolog animasi sebuah karya game dengan judul “The Last Light of Mother”. Sehingga untuk penulisan skripsi ini diambil judul “Implementasi teknik *frame by frame* pada *scene* prolog animasi game The Last Light of Mother”

Kata kunci: Animasi 2D, Game, Frame by Frame

ABSTRACT

The development of animation in the game industry is not solely focused on visual aesthetics, but also on its ability to convey emotion and narrative depth. A game prologue plays a crucial role in establishing the first impression for players by introducing the setting, character, and central conflict of the story.

The frame-by-frame technique in two-dimensional (2D) animation was selected due to the creative freedom it offers in visual depiction and its effectiveness in presenting clear and expressive character performances. The application of animation principles within the frame-by-frame technique is essential in enhancing the emotional atmosphere of the characters, as it allows precise control over form, lighting changes, and movement, which reflect the characters background and psychological condition.

Based on this context, this study aims to examine and analyze the implementation of the frame-by-frame technique in the production of a prologue scene for the game “The Last Light of Mother”, through the application of animation principles. The objective of this research is to explore how to the integration of the frame-by-frame technique and animation principles can effectively create a compelling animated prologue scene. Therefore, this thesis is entitled “The implementation of the frame-by-frame in the prologue scene animation of the game The Last Light of Mother”.

Keyword: 2D Animation, Game, Frame-by-Frame