

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE “SUMMON MONSTER
BATU” PADA FILM “BATTLE PARK”**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

MUHAMMAD GALIH ILYASA

22.82.1535

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE “SUMMON MONSTER
BATU” PADA FILM “BATTLE PARK”**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

MUHAMMAD GALIH ILYASA

22.82.1535

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
BATU" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD GALIH ILYASA
22.82.1535

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER
BATU" PADA FILM "BATTLE PARK"

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD GALIH ILYASA

22.82.1535

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Muhammad Misbahul Munir, M.Kom
NIK. 190302497

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Galih Ilyasa
NIM : 22.82.1535

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE "SUMMON MONSTER BATU" 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 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, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Galih Ilyasa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Non Reguler dengan judul PEMBAHASAN ANIMASI 2D EFFECT SCENE “SUMMON MONSTER BATU” PADA FILM "BATTLE PARK". Penyusunan skripsi Non Reguler ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah dan memenuhi persyaratan kelulusan sebelum memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing skripsi Non Reguler, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi, baik secara moral maupun material, selama proses penyusunan skripsi.
5. Teman-teman dari Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2022 dan sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

6. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan terlibat dalam proses penyusunan laporan skripsi ini, namun tidak dapat penulis sebutkan secara satu per satu, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa yang akan datang.



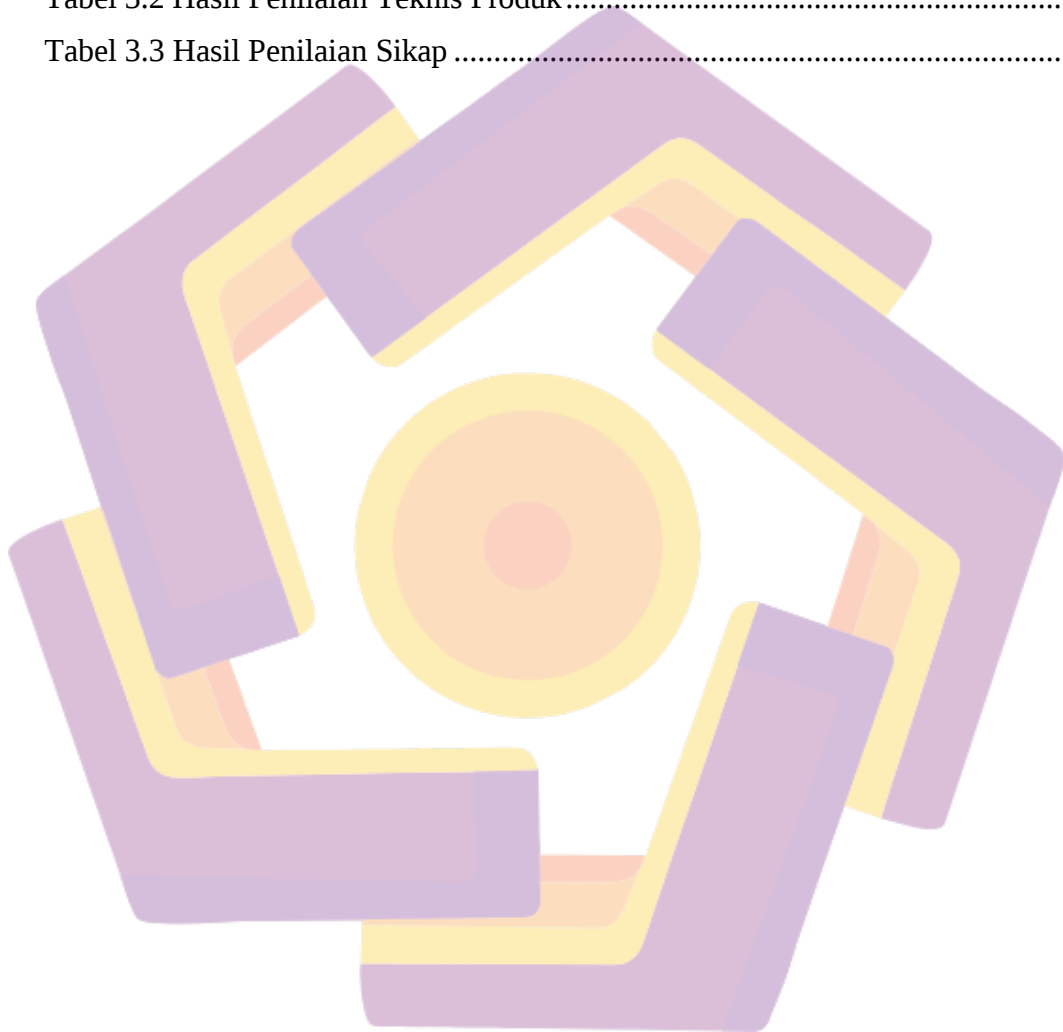
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
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
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1 Brief Produksi	4
2.2.2 Pengumpulan Data	4
2.2.2.1 Referensi	4
2.2.3 Teori Kebutuhan Fungsional	5
2.2.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	6
2.3 Analisis Aspek Produksi.....	7
2.3.1 Aspek Kreatif	7
2.3.2 Aspek Teknis.....	8
2.4 Tahapan Pra Produksi.....	9

2.4.1.	Ide Dan Konsep.....	9
2.4.2.	Naskah dan Storyboard	9
2.4.3.	Desain.....	10
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		11
3.1.	Produksi.....	11
3.1.1.	Pembuatan Bahan	11
3.1.2.	Produksi Visual	11
3.1.2.1.	Mampu Membuat Effect Smears Foreground Bebatuan.....	11
3.1.2.2.	Mampu Membuat Gerakan Effect Air Dengan Slow Motion...	13
3.1.2.3.	Mampu Membuat Gerakan Effect Kilatan Cahaya Dan Petir ..	15
3.1.2.4.	Mampu Membuat Gerakan Effect Kilatan Petir Pada Tangan Saat Adegan Clash Monster	17
3.1.2.5.	Mampu Membuat Gerakan Effect Kilatan Petir Pada Saat Adegan Final Clash Monster.....	20
3.1.2.6.	Mampu Membuat Gerakan Effect Speedline dan Smears Pada Kedua Monster	22
3.1.3.	Pasca Produksi.....	24
3.1.3.1.	Render	24
3.2.	Evaluasi	25
BAB IV PENUTUP		29
4.1.	Kesimpulan.....	29
4.2.	Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA		30
LAMPIRAN		31

DAFTAR TABEL

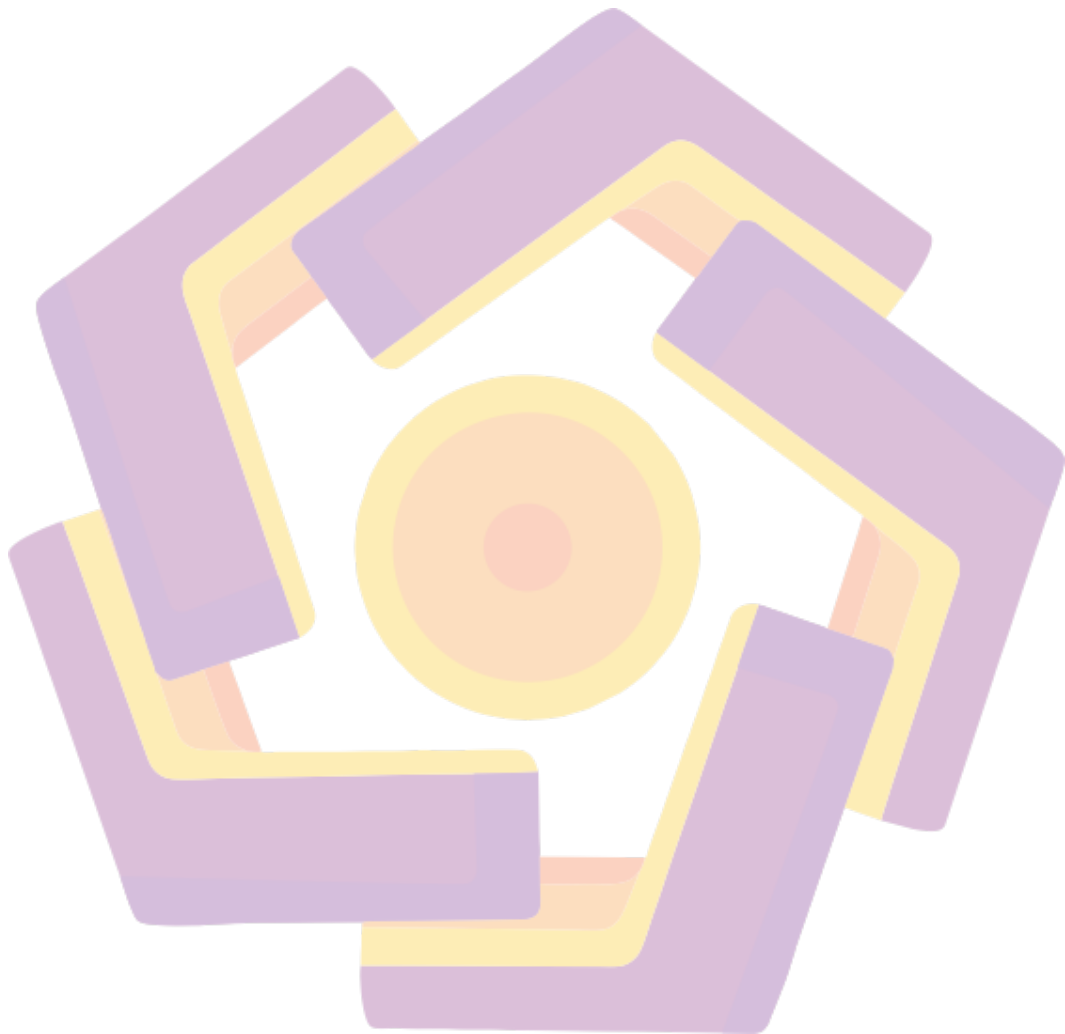
Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional	6
Table 3.1 Indeks Penilaian	26
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	27
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Produksi Animasi	3
Gambar 2.2 Contoh Gambar Animasi 2D.....	3
Gambar 2.3 Effect Air Slowmotion.....	5
Gambar 2.4 Luffy vs Kaido.....	5
Gambar 2.5 Storyboard	10
Gambar 3.1 Rough Sketch Bebatuan Kecil.....	12
Gambar 3.2 Rough Sketch Bebatuan Besar	12
Gambar 3.3 Color Palettes Bebatuan	13
Gambar 3.4 Proses Coloring Bebatuan	13
Gambar 3.5 Rough Sketch Air	14
Gambar 3.6 Color Palettes Air	14
Gambar 3.7 Proses Coloring Air.....	15
Gambar 3.8 Rough Sketch Petir.....	15
Gambar 3.9 Color Palettes Petir.....	16
Gambar 3.10 Proses Coloring Petir.....	16
Gambar 3.11 Node View Penambahan Effect Glow.....	17
Gambar 3.12 Proses Mengatur Komposisi Effect Glow	17
Gambar 3.13 Rough Sketch Effect Petir Pada Kedua Tangan Monster.....	18
Gambar 3.14 Color Palettes Petir Pada Kedua Tangan.....	18
Gambar 3.15 Proses Coloring Effect Petir Pada Kedua Tangan.....	19
Gambar 3.16 Node View Penambahan Effect Glow Tangan Clash Monster	19
Gambar 3.17 Proses Mengatur Komposisi Effect Glow Tangan Clash Monster...	20
Gambar 3.18 Rough Sketch Effect Petir Pada Final Clash Monster.....	20
Gambar 3.19 Proses Coloring Pada Kedua Tangan	21
Gambar 3.20 Node View Penambahan Effect Glow Final Clash Monster	22
Gambar 3.21 Proses Mengatur Komposisi Effect Glow Final Clash Monster.....	22
Gambar 3.22 Rough Sketch Effect Speedline dan Smears Kedua Monster.....	23
Gambar 3.23 Color Palettes Effect Speedline dan Smears	23
Gambar 3.24 Proses Coloring Effect Speedline dan Smears	24

Gambar 3.25 Settingan Export Video	24
Gambar 3.26 Proses Render Video	25



INTISARI

Dalam penelitian ini penulis akan membahas *effect* animasi 2D pada adegan “Summon Monster Batu” dalam film “Battle Park”. Film “Battle Park” merupakan film visual *effect* dan *animation* yang mengangkat cerita tentang dua orang dalam memperebutkan spot parkir. Pada salah satu adegan nya terdapat animasi 2D dimana penulis membuat efek animasi air dan petir asap pada adegan “Summon Monster Batu”. Tantangan pada adegan tersebut adalah bagaimana membuat *summon monster* batu menjadi adegan yang dramatis dengan menambahkan *effect* animasi 2D air dan petir asap. Maka dari itu penulis menerapkan teknik *frame by frame*, dengan menggunakan *software* Toon Boom Harmony karena dapat memberikan kontrol maksimal bagi perancang terhadap pembuatan *effect* air dan petir asap. Penggunaan *effect* animasi 2D ini penting karena dapat memperindah visual dan memperkuat efek dramatis pada adegan “Summon Monster Batu”. Penulis berharap penelitian ini menjadi referensi bagi animator dalam menerapkan *effect* 2D yang efektif pada karya animasi.

Kata kunci: animasi 2D, *frame by frame*, Toon Boom Harmony, *summon monster* batu, *effect* animasi

ABSTRACT

In this research, the author will discuss the 2D animation effect in the “Summon Stone Monster” scene in the film “Battle Park”. The film “Battle Park” is a visual effect and animation film that tells the story of two people fighting over a parking spot. In one of the scenes, there is a 2D animation where the author creates water and smoke lightning animation effects in the “Summon Stone Monster” scene. The challenge in this scene is how to make the summon stone monster into a dramatic scene by adding 2D animation effects of water and smoke lightning. Therefore, the author applies the frame by frame technique, using Toon Boom Harmony software because it can provide maximum control for the designer in creating water and smoke lightning effects. The use of this 2D animation effect is important because it can beautify the visuals and strengthen the dramatic effect in the “Summon Stone Monster” scene. The author hopes that this research will be a reference for animators in applying effective 2D effects to animated works.

Keyword: 2D animation, frame-by-frame, Toon Boom Harmony, summon the stone monster, animation effects