

**PENERAPAN FRAME BY FRAME SCENE "CHARACTER FIGHTING"
PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

**SKRIPSI NON REGULER
(CAPSTONE PANDAWA)**

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



Disusun oleh
YONATHAN PRASETYA
21.82.1346

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PENERAPAN FRAME BY FRAME SCENE "CHARACTER FIGHTING"
PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

**SKRIPSI NON REGULER
(CAPSTONE PANDAWA)**

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



Disusun oleh
YONATHAN PRASETYA
21.82.1346

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PENERAPAN FRAME BY FRAME SCENE “CHARACTER FIGHTING”
PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”**

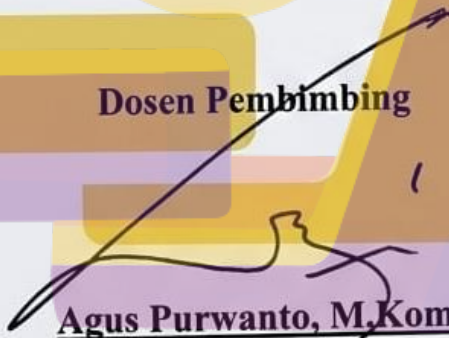
yang disusun dan diajukan oleh

YONATHAN PRASETYA

21.82.1346

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal Selasa, 24 Juni 2025

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PENERAPAN FRAME BY FRAME SCENE "CHARACTER FIGHTING"
PADA IKLAN SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

yang disusun dan diajukan oleh

YONATHAN PRASETYA

21.82.1346

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Selasa, 24 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Selasa, 24 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yonathan Prasetya
NIM : 21.82.1346

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENERAPAN FRAME BY FRAME SCENE "CHARACTER FIGHTING"
PADA IKLAN SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, Selasa, 24 Juni 2025 Yang
Menyatakan


Yonathan Prasetya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada TUHAN YESUS sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME DALAM PEMBUATAN EFFECT BACKGROUND ANIMASI 2D "CHARACTER FIGHTING PADA IKLAN SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"" dengan baik. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Tekonologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak/Ibu Rektor Universitas Amikom.
2. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak/Ibu Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
4. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf pengajar di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral maupun material yang tidak ternilai harganya.
7. Terimakasih untuk adik saya Yohana Oktavia dalam membantu, mensupport pada tahap penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca pada umumnya.

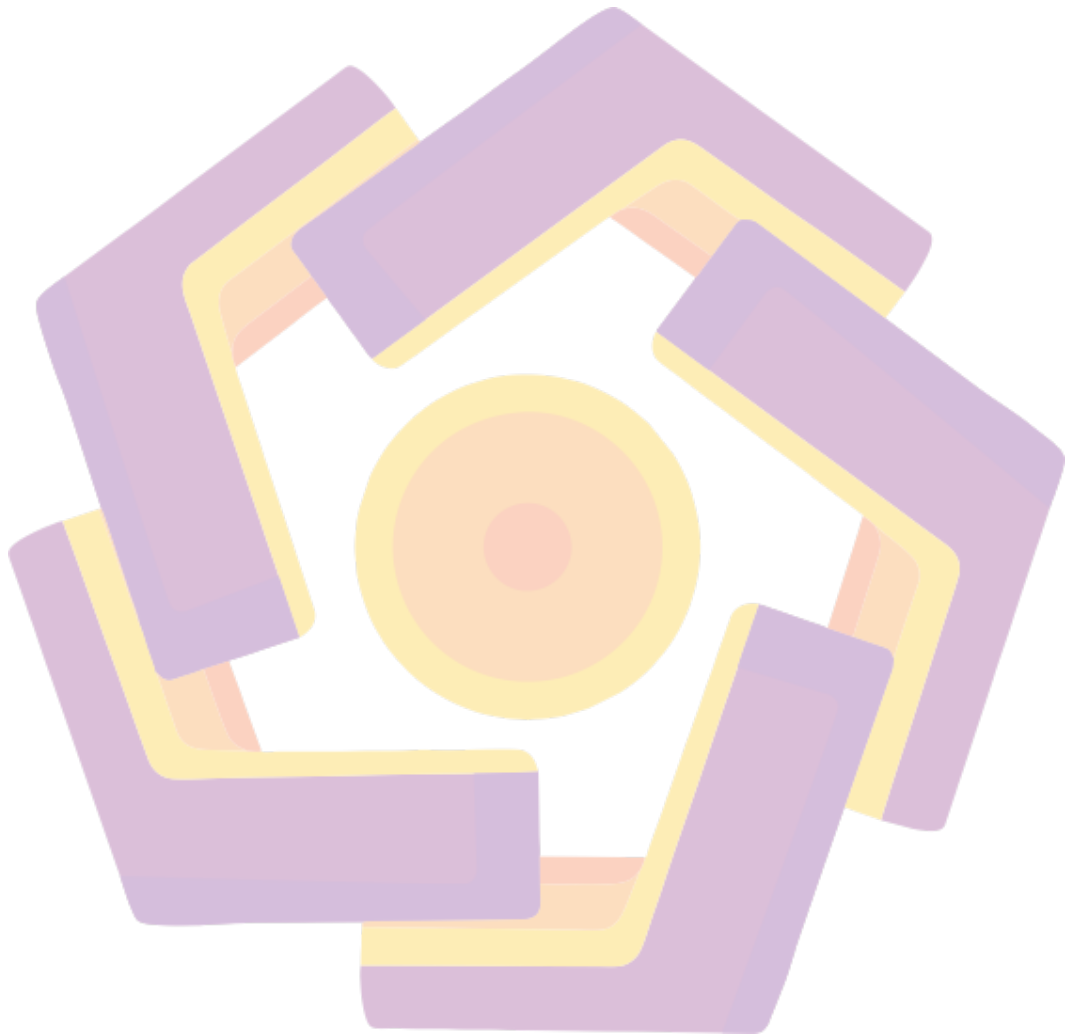
2 April 2026

Yonathan Prasetya

DAFTAR ISI

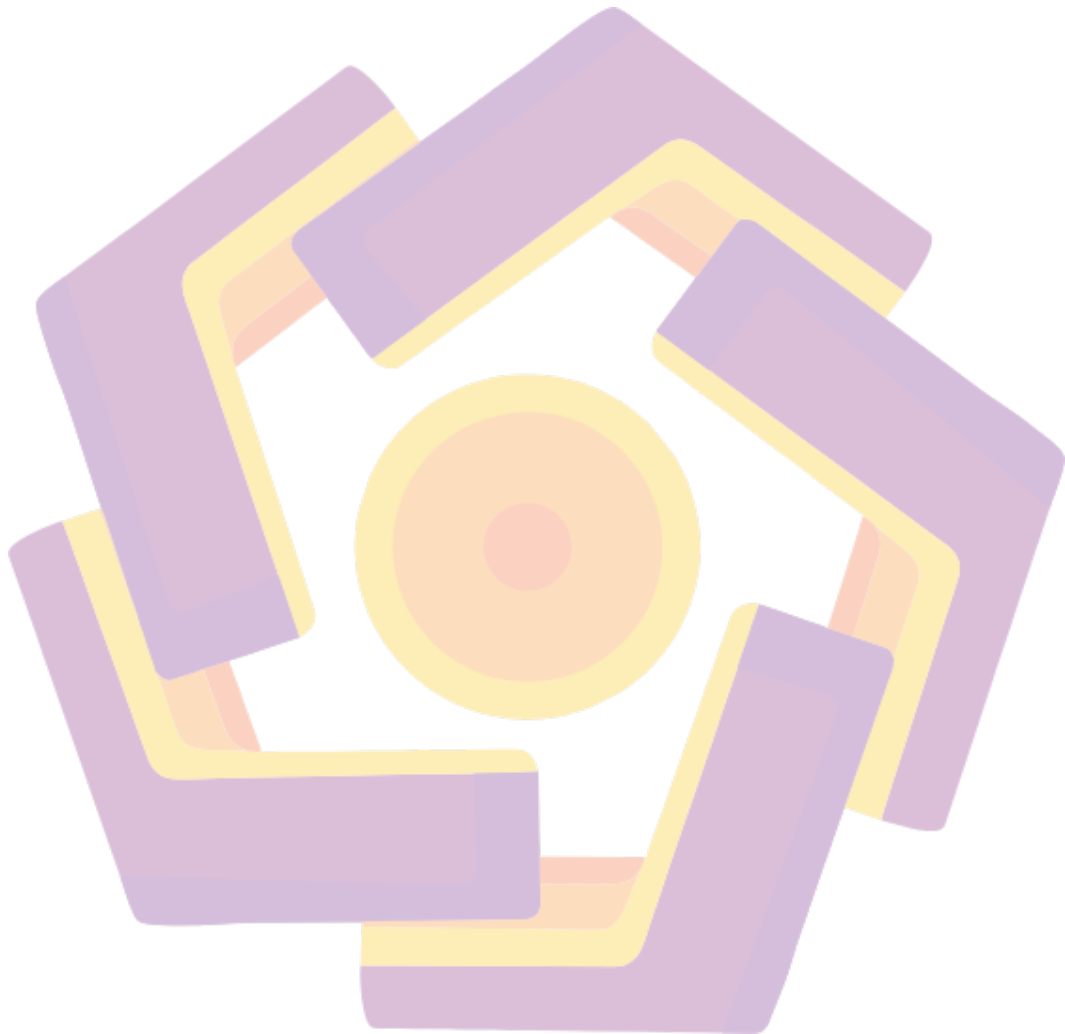
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	1
1.3. BATASAN MASALAH	1
1.4. TUJUAN PENELITIAN	1
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	2
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS	2
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	2
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	2
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	2
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	2
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	2
2.3.1. ASPEK KREATIF	2
2.3.2. ASPEK TEKNIS	2
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	3
2.4.1. IDE DAN KONSEP	3
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	3
2.4.3. DESAIN	3
BAB III	
PEMBAHASAN	4
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI	4
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN	4
3.1.2. PRODUKSI VISUAL	4
3.1.3. PASCA PRODUKSI	4
3.2. EVALUASI	4

BAB IV	
PEMBAHASAN	5
4.1. KESIMPULAN	5
4.2. SARAN	5
DAFTAR PUSTAKA	6
LAMPIRAN	7



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	20
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak...	20
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis	39
Tabel 3.2 Hasil Indeks	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard...	24
Gambar 2.2 character utama	25
Gambar 2.3 character villian	26
Gambar 2.4 background...	27
Gambar 3.1 Animasi Pembuatan Staging karakter	28
Gambar 3.2 Proses Adegan Karakter Utama dengan Karakter Villain Sedang Berhantaman	29
Gambar 3.3 Tools Pencil dan Paint Di Aplikasi Toonboom	30
Gambar 3.4 Layer Drawing Pada Aplikasi Toonboom	31
Gambar 3.5 Pembuatan Layer Pada Aplikasi Toonboom	31
Gambar 3.6 Pallete Warna Pada Aplikasi Toonboom	32
Gambar 3.7 Keyframe Karakter Utama Yang Sedang Berlari	33
Gambar 3.8 Adegan Karakter Utama Melompat Kearah Villain...	33
Gambar 3.9 Adegan Karakter Utama Meninju Tanah	34
Gambar 3.10 Proses Adegan Karakter Utama Berlari Ke Arah Villain...	35
Gambar 3.11 Penerapan prinsip arc dalam adegan pertarungan	36
Gambar 3.12 Adegan karakter utama melompat diudara dan menendang villain.	36
Gambar 3.13 Penerapan prinsip timing pada adegan bertarung...	37
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Efek Serpihan Batu Saat Meninju Tanah	38

INTISARI

Penerapan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan adegan '**character fighting**' untuk iklan '**Portal Adventure**' S1 Teknologi Informasi. Teknik ini merupakan metode fundamental dalam **animasi 2D**, di mana **gambar hidup** dihasilkan dari susunan **gambar yang berbeda** dalam setiap *Frame*. Proses produksi dimulai dengan penentuan *Keyframe*—gambar-gambar kunci yang menandai posisi utama karakter—semua diatur berdasarkan *time chart* yang telah dirancang untuk menciptakan transisi gerakan yang cukup halus.

Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk memahami secara mendalam penerapan teknik animasi *Frame by Frame* yang telah menjadi standar industri dalam dunia animasi yang terus berkembang. Dokumen ini menggambarkan detail prosesnya, seperti *staging karakter* dan penggunaan *impact effects*, untuk mencapai visualisasi adegan pertarungan yang efektif. Dengan menganalisis bagaimana *Keyframe* diimplementasikan, pembaca dapat memperoleh wawasan tentang kompleksitas dan presisi yang dibutuhkan dalam menciptakan animasi 2D yang cukup baik.

Secara keseluruhan, dokumen ini memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana teknik *Frame by Frame* yang melibatkan *Frame* dan *Keyframe* digunakan secara praktis. Evaluasi akhir yang menyatakan hasil "Baik" menegaskan keberhasilan penerapan teknik ini dalam mencapai tujuan visual dan fungsional iklan, memperkuat posisinya sebagai metode krusial dalam animasi 2D modern.

Kata Kunci : penerapan, *Frame by frame*, *Character fighting*, *Portal Adventure*, animasi 2D, gambar hidup, gambar yang berbeda, *frame*, *keyframe*, penerapan teknik animasi *Frame by Frame*, *Staging karakter*, *impact effect*, adegan pertarungan

ABSTRACT

*The Application of the **Frame-by-Frame** Technique in Creating '**Character Fighting**' Scenes for the '**Portal Adventure**' Commercial, First Semester of Information Technology.* This technique is a fundamental method in **2D animation**, where live-action imagery is generated from a sequence of distinct drawings in each **frames**. The production process begins with establishing **keyframes** pivotal drawings that mark the character's primary positions all arranged based on a pre-designed time chart to create reasonably **smooth motion transitions**.

The primary objective of this discussion is to gain a profound understanding of the application of the **frame-by-frame** animation technique, which has become an industry standard in the continuously evolving animation world. This document details the process, such as **character staging** and the use of **impact effects**, to achieve an effective visualization of the **fight scene**. By analyzing how **keyframes** are implemented, readers can gain insight into the complexity and precision required to create quite well-crafted **2D animation**.

Overall, this document provides a comprehensive overview of how the **frame-by-frame** technique involving **frames** and **keyframes** is utilized in practice. A final evaluation resulting in a "Good" rating confirms the success of this technique's application in achieving the commercial's visual and functional objectives, reinforcing its position as a crucial method in modern **2D animation**.

Keywords : The application, frame-by-frame, 2D animation, Portal Adventure, character fighting, 2D animation, smooth motion transitions, keyframes, character staging, impact effects, frames, fight scene