

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA VIDEO PEMBUKA
PENGHARGAAN KATEGORI ANIMASI AVC 2024 DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ELDY NURCAHYA

21.82.1087

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA VIDEO PEMBUKA
PENGHARGAAN KATEGORI ANIMASI AVC 2024 DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ELDY NURCAHYA

21.82.1087

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA VIDEO PEMBUKA
PENGHARGAAN KATEGORI ANIMASI AVC 2024 DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

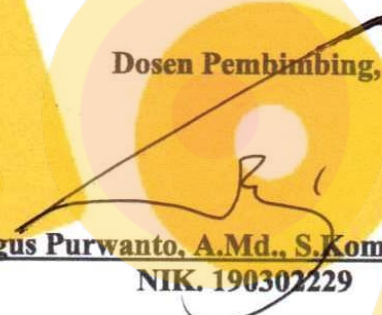
yang disusun dan diajukan oleh

Eldy Nurcahya

21.82.1087

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2026

Dosen Pembimbing,


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

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA VIDEO PEMBUKA
PENGHARGAAN KATEGORI ANIMASI AVC 2024 DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Eldy Nurcahya

21.82.1087

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 April 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eldy Nurcahya
NIM : 21.82.1087

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA VIDEO PEMBUKA PENGHARGAAN
KATEGORI ANIMASI AVC 2024 DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., 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, 23 April 2026

Yang Menyatakan,



Eldy Nurcahya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Implementasi Animasi 2D pada Video Pembuka Penghargaan Kategori Animasi AVC 2024 dengan Teknik Frame by Frame”.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas pula bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

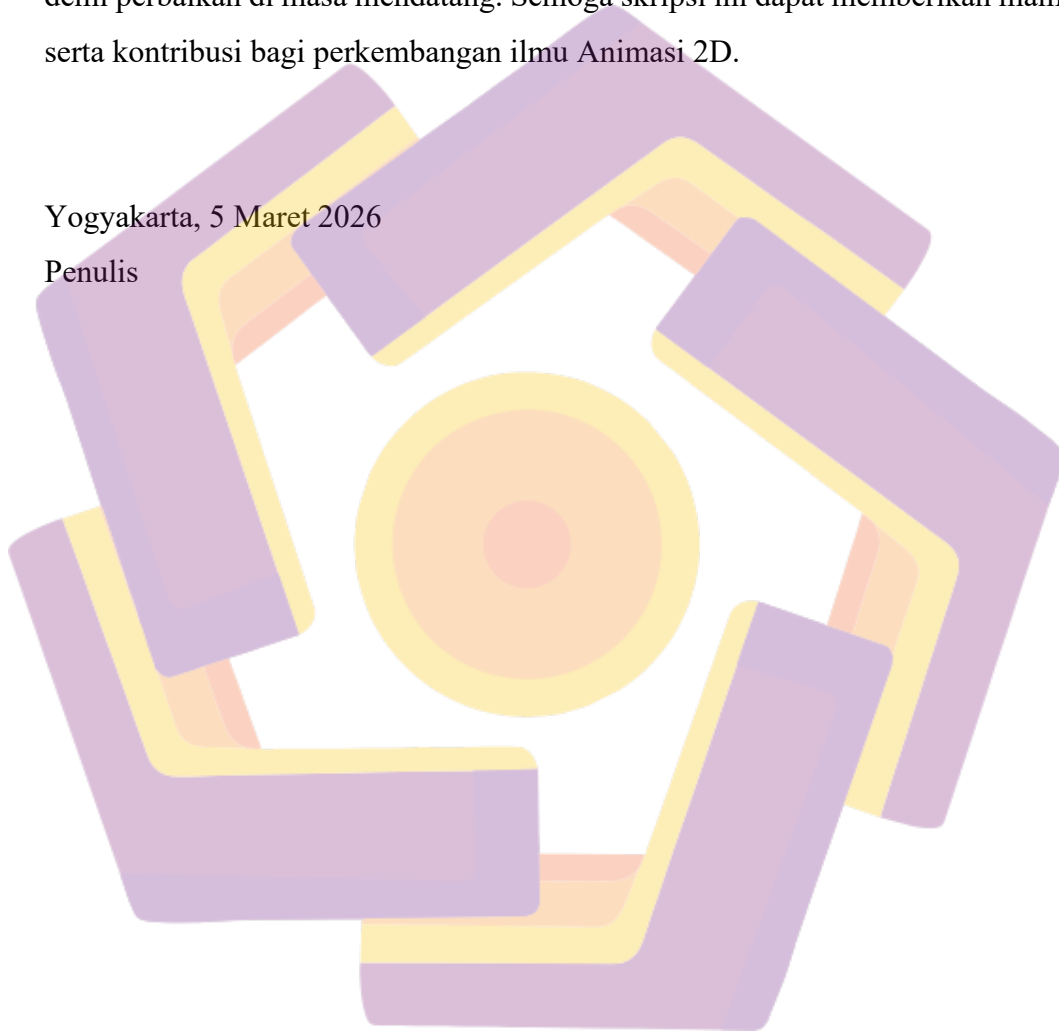
1. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Nurwidiyanto dan ibu Elis Surya Ningsih yang selalu memberikan doa, dan segala dukungan kepada penulis.
2. Bapak Djijono dan Ibu Sukini selaku wali penulis yang dengan tulus berperan sebagai orang tua kedua sejak awal hingga selesainya masa perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Teman – teman yang selalu menemani dan mendukung selama perkuliahan.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung melalui doa dan motivasi hingga tersusunnya laporan akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi perkembangan ilmu Animasi 2D.

Yogyakarta, 5 Maret 2026

Penulis



DAFTAR ISI

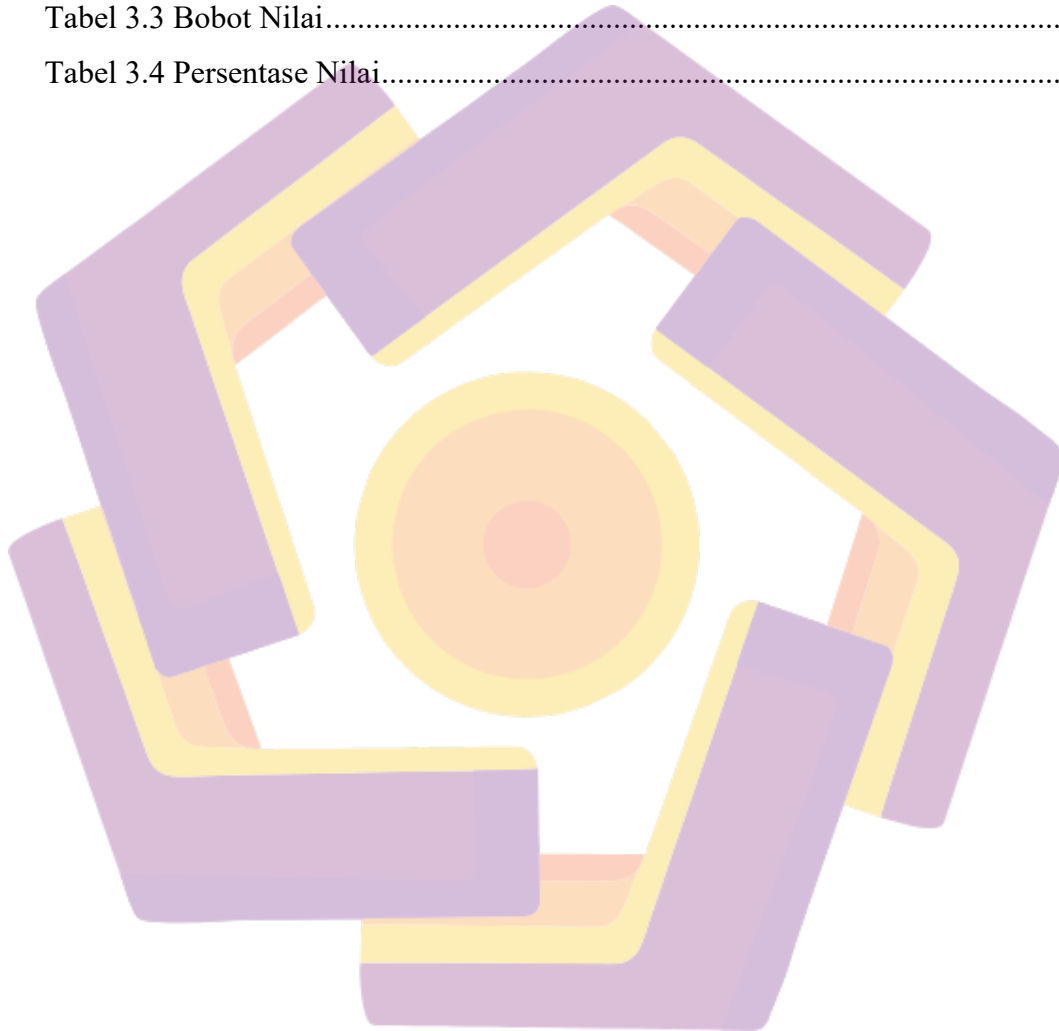
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN PEMBAHASAN	4
2.1. Teori khusus Teknik.....	4
2.1.1. Multimedia	4
2.1.2. Animasi	4
2.1.3. Animasi 2D	4
2.1.4. Prinsip Animasi.....	4
2.1.5. Teknik <i>Frame by Frame</i>	10

2.1.6.	Pipeline Animasi 2D	11
2.2.	Pengumpulan Data	12
2.2.1.	Briefing Produksi	12
2.2.2.	Observasi.....	12
2.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	15
2.3.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	16
2.4.	Analisis Aspek Produksi	16
2.4.1.	Aspek Kreatif.....	16
2.4.2.	Aspek Teknis	17
2.5.	Pra-Produksi	19
2.5.1.	Pembuatan Naskah.....	19
2.5.2.	Pembuatan <i>Storyboard</i>	19
BAB III PEMBAHASAN.....		21
3.1.	Produksi.....	21
3.1.1.	Proses Membuat Animasi Karakter Sasuke Melompat dan Berputar	21
3.1.2.	Proses Membuat Animasi Adegan Karakter Levi Berayun	24
3.1.3.	Proses Membuat Animasi Karakter Itadori Terjun lalu Melompat serta Berputar	26
3.1.4.	Proses Membuat Animasi Adegan Karakter Zoro Melompat dan Berputar.....	27
3.1.5.	Proses Membuat Animasi Adegan Karakter Zenitsu Melakukan Kuda-kuda Mengumpulkan Kekuatan dan Melesat Kedepan.....	29
3.1.6.	Proses Membuat Animasi Adegan Karakter Zenitsu Melesat dan Berputar lalu Mendarat	30

3.2.	Evaluasi	31
3.2.1.	Uji Evaluasi Ahli.....	32
3.2.2.	Uji Kelayakan Industri	33
3.2.3.	Penilaian Skala Likert	34
3.2.3.1.	Perhitungan Uji Evaluasi Ahli	34
3.2.3.1.	Perhitungan Uji Kelayakan Industri.....	35
3.3.	Implementasi	37
BAB IV PENUTUP		38
4.1.	Kesimpulan.....	38
4.2.	Saran.....	38
REFERENSI		39
LAMPIRAN.....		40

DAFTAR TABEL

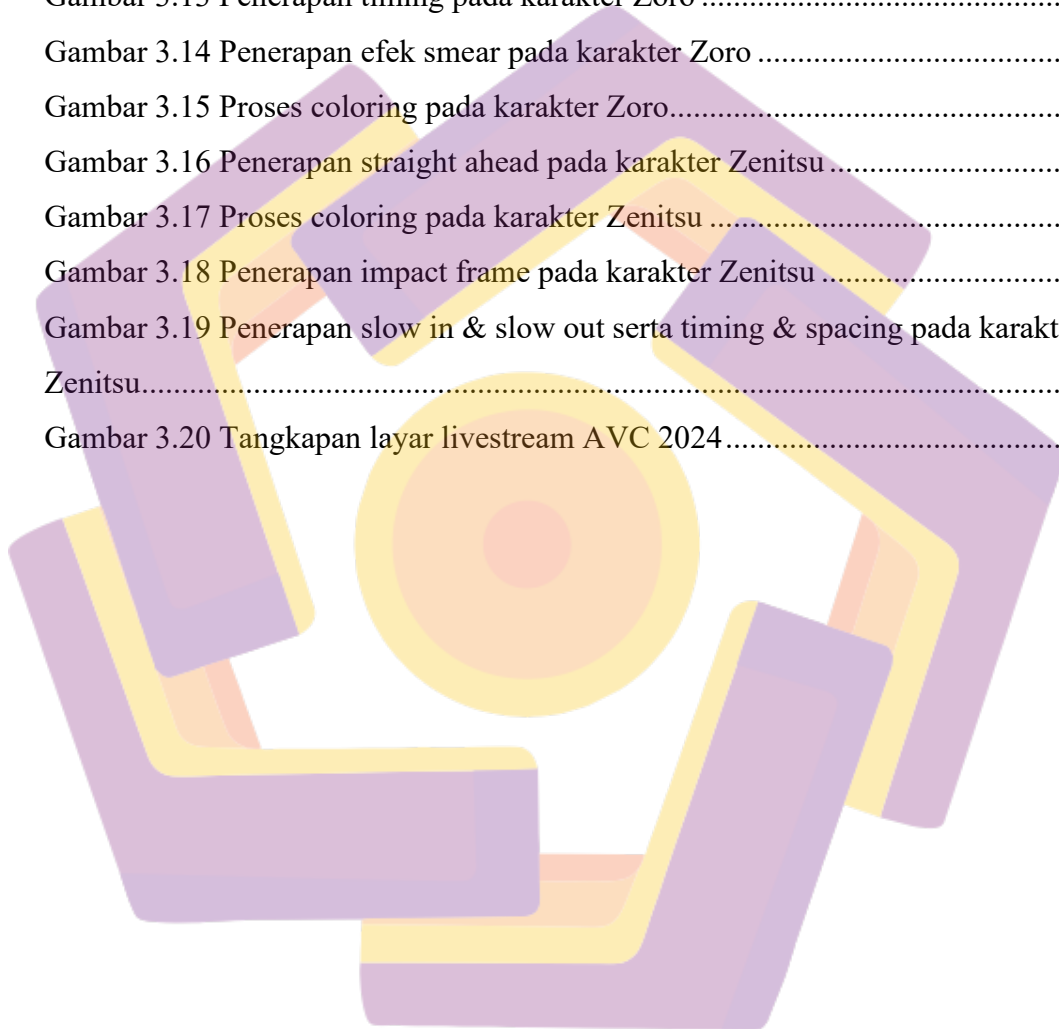
Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	16
Tabel 2. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Software).....	16
Tabel 3.1 Uji Evaluasi Ahli	32
Tabel 3.2 Uji Kelayakan Industri	33
Tabel 3.3 Bobot Nilai.....	34
Tabel 3.4 Persentase Nilai.....	34



DAFTAR GAMBAR

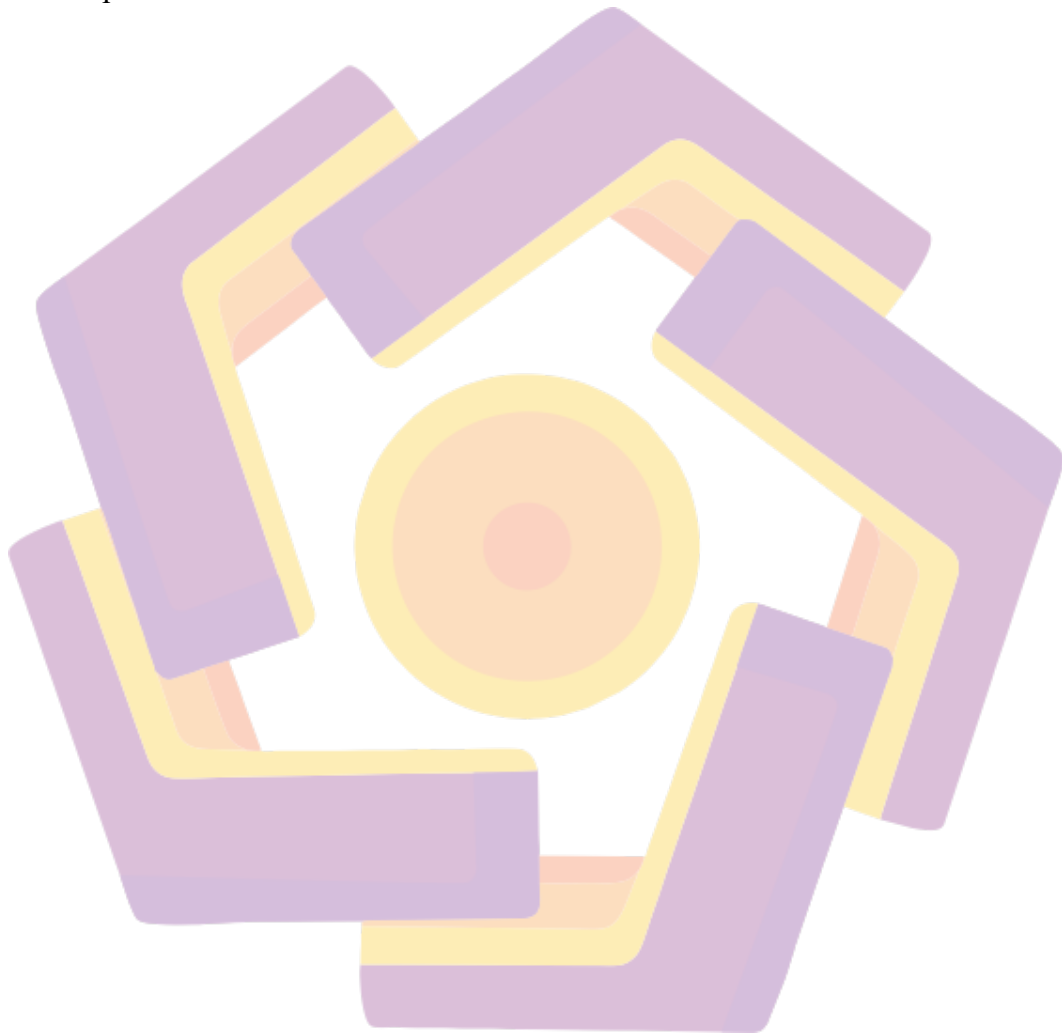
Gambar 2.1 Squash and Stretch	5
Gambar 2.2 Anticipation.....	5
Gambar 2.3 Staging	6
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose.....	6
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action.....	7
Gambar 2.6 Slow-in and Slow-in.....	7
Gambar 2.7 Arcs	8
Gambar 2.8 Secondary Action.....	8
Gambar 2.9 Timing.....	9
Gambar 2.10 Exaggeration	9
Gambar 2.11 Solid Drawing	10
Gambar 2.12 Appeal	10
Gambar 2.13 Pipeline Animasi 2D	11
Gambar 2.14 Tangkapan gambar Naruto Shippuden Episode 215.....	12
Gambar 2.15 Tangkapan gambar Attack on Titan.....	13
Gambar 2.16 Karakter Itadori dari Jujutsu Kaisen	13
Gambar 2.17 Karakter Zoro dari One Piece	14
Gambar 2.18 Tangkapan gambar Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Episode 12.....	15
Gambar 2.19 Tangkapan layar hasil naskah.....	19
Gambar 2.20 Tangkapan layar hasil storyboard	20
Gambar 3.1 Penerapan pose to pose secara rough sketch.....	21
Gambar 3. 2 Penerapan anticipation pada karakter Sasuke	22
Gambar 3. 3 Penerapan follow through & overlapping action pada karakter Sasuke	22
Gambar 3.4 Proses clean up pada karakter Sasuke.....	23
Gambar 3.5 Proses Coloring dan Shadow pada karakter Sasuke	23
Gambar 3.6 Penerapan detail efek listrik pada karakter Sasuke	24
Gambar 3.7 Penerapan arcs pada karakter Levi.....	24

Gambar 3.8 Penerapan prinsip secondary action pada karakter Levi	25
Gambar 3.9 Proses clean up dan coloring pada karakter Levi.....	25
Gambar 3.10 Penerapan arcs pada karakter Itadori	26
Gambar 3.11 Proses clean up dan coloring pada karakter Itadori	27
Gambar 3.12 Animasi hembusan tanah dan efek kilat pada karakter Itadori	27
Gambar 3.13 Penerapan timing pada karakter Zoro	28
Gambar 3.14 Penerapan efek smear pada karakter Zoro	28
Gambar 3.15 Proses coloring pada karakter Zoro.....	29
Gambar 3.16 Penerapan straight ahead pada karakter Zenitsu	29
Gambar 3.17 Proses coloring pada karakter Zenitsu	30
Gambar 3.18 Penerapan impact frame pada karakter Zenitsu	30
Gambar 3.19 Penerapan slow in & slow out serta timing & spacing pada karakter Zenitsu.....	31
Gambar 3.20 Tangkapan layar livestream AVC 2024.....	37



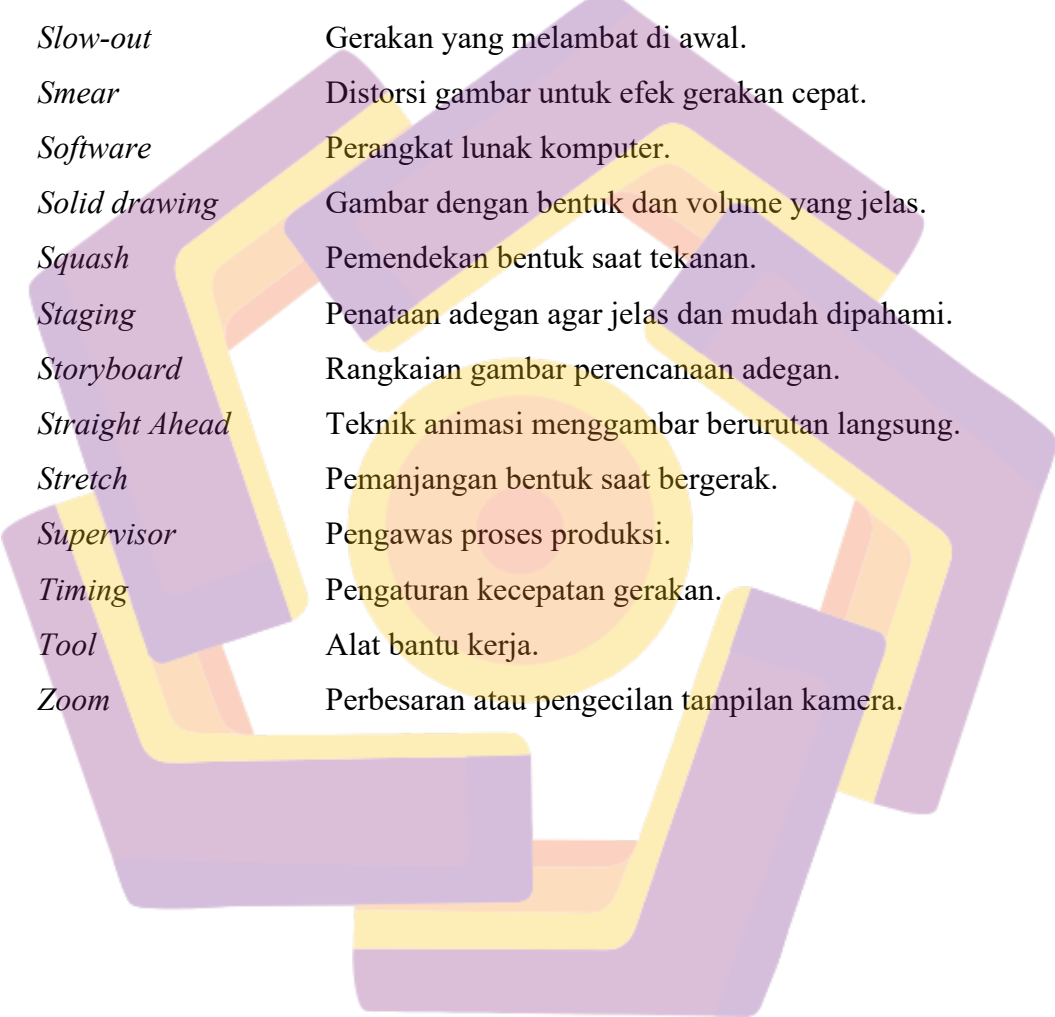
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterlibatan Project Amikom Video Competition 2024	40
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Uji Kelayakan Industri dan Uji Evaluasi Ahli	41
Lampiran 3 Dokumentasi Produksi	42



DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

<i>2D</i>	Dua dimensi.
<i>Animate</i>	Proses pembuatan animasi.
<i>Animation</i>	Hasil dari rangkaian gambar yang bergerak.
<i>Anticipation</i>	Gerakan persiapan sebelum gerakan utama.
<i>Appeal</i>	Daya tarik visual karakter atau objek.
<i>Arcs</i>	Jalur gerakan melengkung yang alami.
<i>Clean up</i>	Merapikan gambar sketsa animasi.
<i>Close Up</i>	Pengambilan gambar jarak dekat.
<i>Coloring</i>	Proses pewarnaan gambar.
<i>Compositing</i>	Penggabungan berbagai elemen visual.
<i>Editing</i>	Proses penyusunan dan pemotongan video.
<i>Exaggeration</i>	Gerakan yang dilebih-lebihkan.
<i>Extreme Long Shot</i>	Pengambilan gambar sangat jauh.
<i>Follow Through</i>	Gerakan lanjutan setelah aksi utama.
<i>Format</i>	Bentuk atau jenis media.
<i>Frame</i>	Satu gambar dalam animasi.
<i>Frame by Frame</i>	Teknik animasi per gambar.
<i>Hardware</i>	Perangkat keras komputer.
<i>Impact Frame</i>	Frame penekanan saat terjadi benturan.
<i>In-between</i>	Gambar penghubung antar pose utama.
<i>Key</i>	Pose kunci dalam animasi.
<i>Light Trail</i>	Efek jejak cahaya dari gerakan.
<i>Live Shot</i>	Pengambilan gambar objek nyata.
<i>Long Shot</i>	Pengambilan gambar jarak jauh.
<i>Medium Full Shot</i>	Pengambilan dari kepala sampai lutut.
<i>Overlapping Action</i>	Gerakan yang saling mengikuti.
<i>Pen Tablet</i>	Alat menggambar digital.
<i>Pose to Pose</i>	Teknik animasi dari pose utama ke pose utama lainnya.



<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan output akhir visual.
<i>Scene</i>	Satu bagian adegan dalam cerita
<i>Secondary action</i>	Gerakan tambahan pendukung aksi utama.
<i>Shadow</i>	Bayangan objek.
<i>Shot</i>	Satu pengambilan gambar tanpa cut.
<i>Slow-in</i>	Gerakan yang melambat di akhir.
<i>Slow-out</i>	Gerakan yang melambat di awal.
<i>Smear</i>	Distorsi gambar untuk efek gerakan cepat.
<i>Software</i>	Perangkat lunak komputer.
<i>Solid drawing</i>	Gambar dengan bentuk dan volume yang jelas.
<i>Squash</i>	Pemendekan bentuk saat tekanan.
<i>Staging</i>	Penataan adegan agar jelas dan mudah dipahami.
<i>Storyboard</i>	Rangkaian gambar perencanaan adegan.
<i>Straight Ahead</i>	Teknik animasi menggambar berurutan langsung.
<i>Stretch</i>	Pemanjangan bentuk saat bergerak.
<i>Supervisor</i>	Pengawas proses produksi.
<i>Timing</i>	Pengaturan kecepatan gerakan.
<i>Tool</i>	Alat bantu kerja.
<i>Zoom</i>	Perbesaran atau pengecilan tampilan kamera.

INTISARI

Animasi 2D merupakan sebuah teknik penyampaian pesan visual dengan menggunakan gambar yang digerakan dan dihubungkan sehingga menghasilkan ilusi gerakan. Animasi 2D dapat dikerjakan secara digital menggunakan *pen tablet* serta perangkat lunak khusus animasi pada komputer. Hal ini memungkinkan animator menghasilkan karya yang lebih presisi dan inovatif, menjadikan animasi sebagai salah satu bentuk karya seni yang sangat populer dan relevan dengan perkembangan zaman.

Amikom Video Competition (AVC) 2024 hadir sebagai wadah kompetisi film dan animasi tingkat SMA/Sederajat. Pada video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024, elemen animasi 2D digunakan untuk memvisualisasikan transisi karakter nyata menjadi tokoh-tokoh anime populer. Penggunaan animasi ini bertujuan memvisualisasikan gerakan-gerakan aksi dan memperkuat suasana adegan tersebut.

Dalam mewujudkan visual yang kompleks, penulis menerapkan teknik animasi *frame by frame*, dimana setiap gerakan digambar secara individual untuk menghasilkan ilusi gerak yang halus. Teknik ini dipilih agar gerakan-gerakan aksi dapat divisualisasikan secara detail dan ekspresif.

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

ABSTRACT

2D animation is a visual communication technique that utilizes sequences of moved and interconnected images to create the illusion of motion. It can be executed digitally using pen tablets and specialized animation software on a computer. This technology enables animators to produce more precise and innovative works, establishing animation as a highly popular art form that remains relevant to contemporary advancements.

Amikom Video Competition (AVC) 2024 serves as a film and animation competition platform for high school students and their equivalents. In the award opening video for the AVC 2024 animation category, 2D animation elements are utilized to visualize the transition from live-action characters into popular anime figures. The use of this animation aims to visualize action movements and enhance the overall atmosphere of the scenes.

To realize these complex visuals, the author implements the frame-by-frame animation technique, in which every movement is drawn individually to produce a smooth illusion of motion. This technique was selected to ensure that action movements could be visualized with high detail and expressive quality.

Keywords: Animation, 2D, Animation Technique, Frame by Frame