

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME ASSET*
SPRITE CHARACTER DALAM PEMBUATAN GAME SCHIZO
SHADOW OF THE MIND**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *SI-Teknologi Informasi*



disusun oleh

MUHAMMAD DZAKI FALIQUL ISHBAH

22.60.0163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY FRAME ASSET*
SPRITE CHARACTER DALAM PEMBUATAN GAME SCHIZO
SHADOW OF THE MIND**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *SI-Teknologi Informasi*



disusun oleh

MUHAMMAD DZAKI FALIQL ISHBAH

22.60.0163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME ASSET SPRITE
CHARACTER DALAM PEMBUATAN GAME SCHIZO SHADOW OF
THE MIND**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD DZAKI FALIQL ISHBAH

22.60.0163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.kom.

NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME ASSET SPRITE
CHARACTER DALAM PEMBUATAN GAME SCHIZO SHADOW OF
THE MIND

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD DZAKI FALIQL ISHBAH

22.60.0163

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Muhammad Misbahul Munir, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302497

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMMAD DZAKI FALIQUUL ISHBAH
NIM : 22.60.0163

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME ASSET SPRITE CHARACTER DALAM PEMBUATAN GAME SCHIZO SHADOW OF THE MIND

Dosen Pembimbing: Muhammad Fairul Filza, 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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Dzaki Faliqul Ishbah

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang sarjana.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara konsisten selama proses penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Tim Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi demi penyempurnaan skripsi ini.

Selain itu, terima kasih disampaikan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun material, serta kepada pihak-pihak lain yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

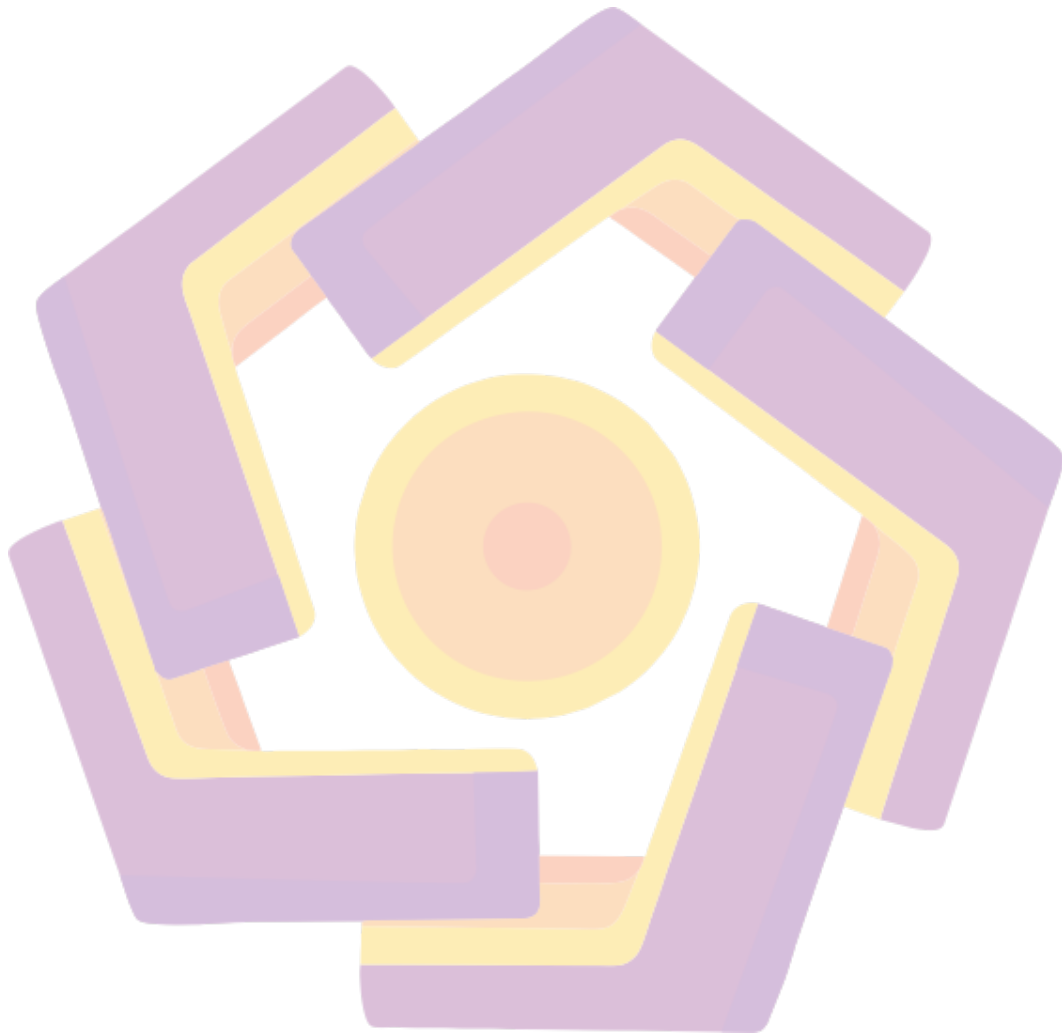
Muhammad Dzaki Faliqul Ishbah

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
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	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1 Teori Pendukung.....	3
2.1.1 Animasi 2D	3
2.1.2 Game	3

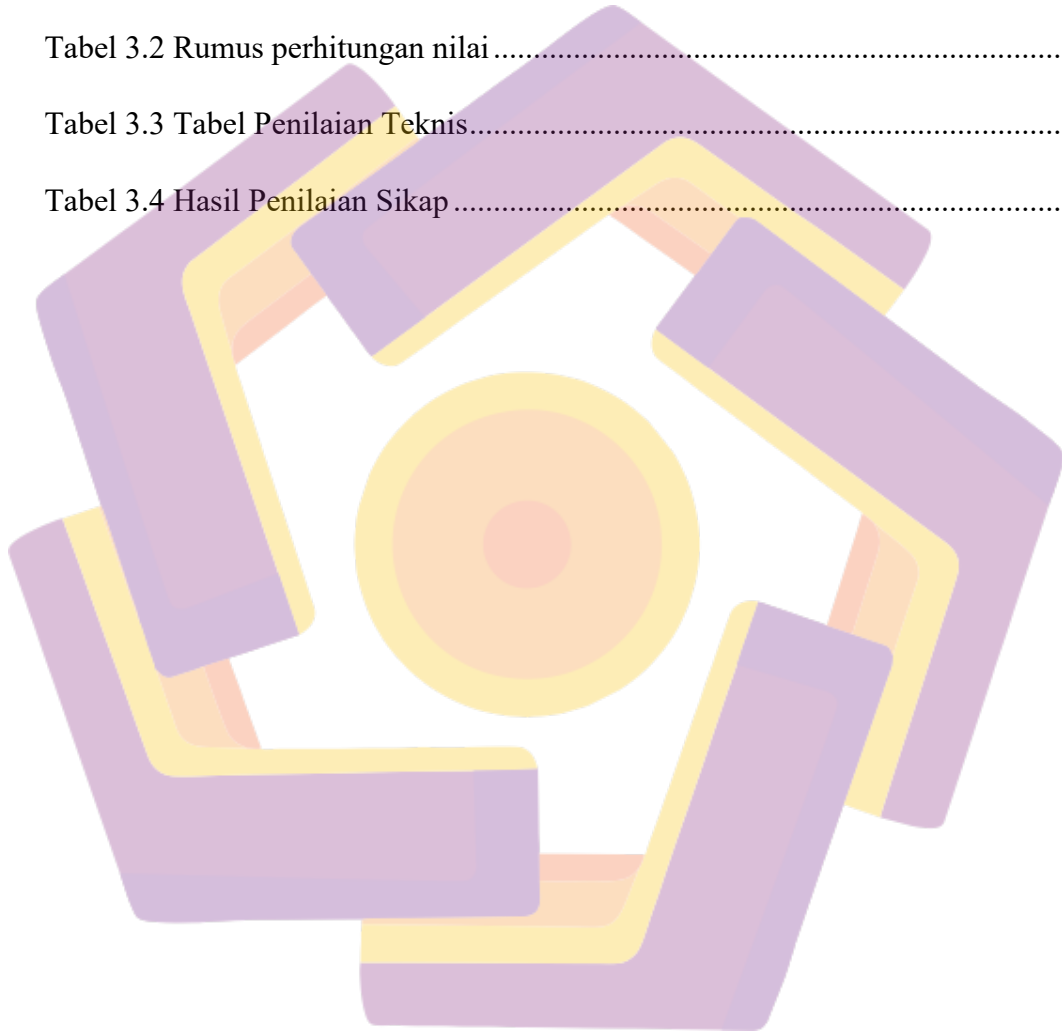
2.1.3	Frame by frame	3
2.1.4	Procreate	4
2.1.5	Unity	4
2.1.6	Prinsip Animasi.....	4
2.2	Teori Analisi Kebutuhan.....	13
2.2.1	Brief Produksi	13
2.2.2	Teori Kebutuhan Fungsional.....	13
2.2.3	Kebutuhan Non Fungsional	14
2.3	Analisis Aspek Produksi	14
2.3.1	Aspek Kreatif.....	14
2.3.2	Aspek Teknis	15
2.4	Tahapan Pra-Produksi.....	16
2.4.1	Ide dan Konsep	17
2.4.2	Naskah.....	17
2.4.3	Desain	18
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Produksi	21
3.1.1	Pembuatan Bahan.....	21
3.1.2	Produksi Visual.....	21
3.1.3	Pasca Produksi	31
3.2	Evaluasi.....	32
BAB IV PENUTUP		36

4.1	Kesimpulan	36
4.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN.....		38



DAFTAR TABEL

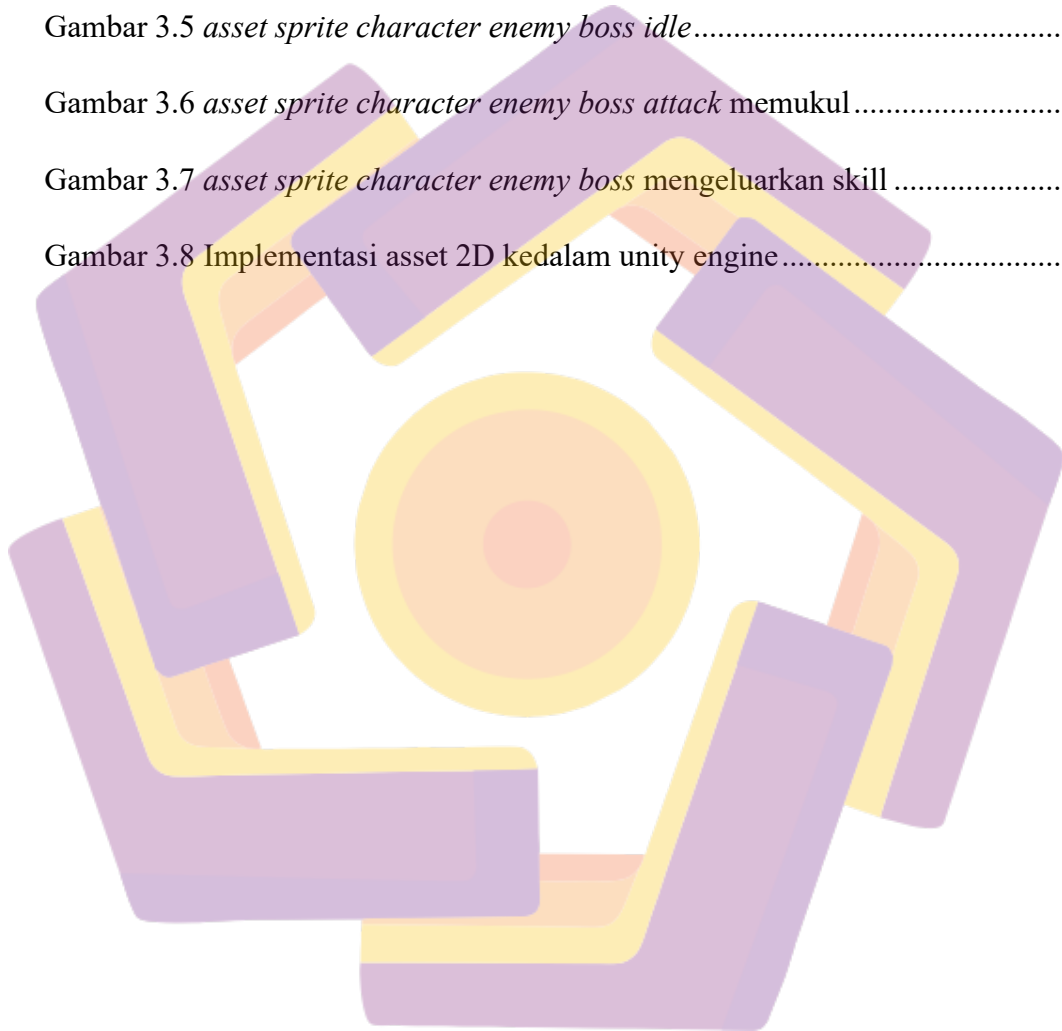
Tabel 2.1 <i>Software dan Hardware</i>	14
Tabel 3.1 Tabel Indeks.....	33
Tabel 3.2 Rumus perhitungan nilai	33
Tabel 3.3 Tabel Penilaian Teknis.....	34
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Sikap	35



DAFTAR GAMBAR

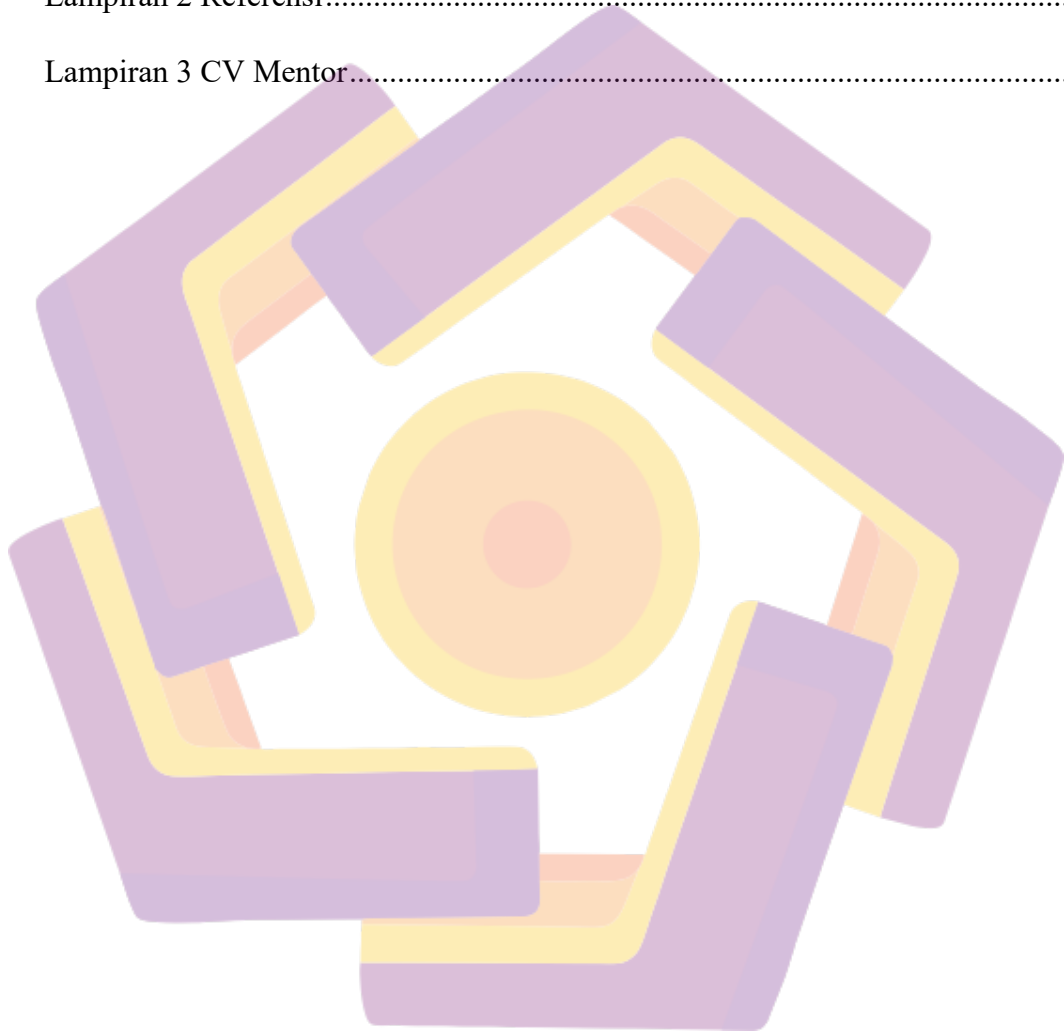
Gambar 2.1 contoh gambar Squash and stretch.....	5
Gambar 2.2 contoh gambar anticipation	5
Gambar 2.3 contoh gambar staging	6
Gambar 2.4 contoh gambar Straight ahead and pose to pose	7
Gambar 2.5 contoh Follow through and overlapping action	8
Gambar 2.6 contoh gambar slow in and slow out.....	8
Gambar 2.7 contoh gambar arcs	9
Gambar 2.8 contoh gambar Secondary action	10
Gambar 2.9 contoh gambar timing	10
Gambar 2.10 contoh gambar Exaggeration.....	11
Gambar 2.11 contoh gambar solid drawing.....	12
Gambar 2.12 contoh gambar Appeal	12
Gambar 2.13 Referensi dari game ori and the blind forest	17
Gambar 2.14 referensi dari game hollow knight, rain world, ori and the blind forest	18
Gambar 2.15 design character.....	18
Gambar 2.16 Referensi senjata scythe dari game after image	19
Gambar 2.17 Design weapon character	19
Gambar 2.18 Referensi dari game limbo	20
Gambar 2.19 Design enemy boss.....	20

Gambar 3.1 asset sprite character <i>idle</i>	22
Gambar 3.2 asset sprite character <i>walk</i>	24
Gambar 3.3 asset sprite character <i>jump</i>	25
Gambar 3.4 <i>asset sprite character attack</i> menggunakan scythe.....	27
Gambar 3.5 <i>asset sprite character enemy boss idle</i>	28
Gambar 3.6 <i>asset sprite character enemy boss attack</i> memukul	29
Gambar 3.7 <i>asset sprite character enemy boss</i> mengeluarkan skill	31
Gambar 3.8 Implementasi asset 2D kedalam unity engine.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Game Design Document	38
Lampiran 2 Referensi.....	40
Lampiran 3 CV Mentor.....	41



INTISARI

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia hiburan, khususnya industri permainan video (Game). Walaupun sekarang banyak industri game membuat game 3D, game 2D masih memiliki daya tariknya sendiri bagi pembuat atau pemain game. teknologi animasi 2D dalam industri game Salah satu teknik yang banyak digunakan adalah *frame by frame* animasi yaitu proses menggambar setiap gerakan karakter secara berurutan pada tiap layer untuk menghasilkan animasi yang jelas. Berdasarkan hal tersebut skripsi ini dilakukan untuk menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan *asset sprite character* pada game 2D yang berjudul Schizo shadow of the mind. Untuk mengetahui penerapan teknik *frame by frame* berpengaruh terhadap visual dan pergerakan yang lebih detail dalam game yang akan dimainkan nanti. Dalam pembuatan animasi *frame by frame* menggunakan *software* Procreate dan implementasi animasi menggunakan game engine Unity. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *frame by frame* dapat menghasilkan animasi yang lebih jelas pada visual saat kita memainkan gamenya.

Kata kunci: *Frame by frame*, Animasi 2D, *Sprite Character*, Game 2D, Procreate

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes to the entertainment world, particularly the video game industry. Although many game industries now produce 3D games, 2D games still hold their own appeal for both creators and players. 2D animation technology in the gaming industry. One widely used technique is frame-by-frame animation, the process of sequentially drawing each character's movement on each layer to produce clear animation. Based on this, this thesis aims to apply the frame-by-frame technique to create character sprite assets in the 2D game Schizo: Shadow of the Mind. To determine how the application of the frame-by-frame technique affects the visuals and more detailed movements in the game, the frame-by-frame animation was created using Procreate software and the animation implementation using the Unity game engine. This study demonstrates that using frame-by-frame can produce clearer animations in the visuals during gameplay.

Keyword: *Frame by frame, 2D Animation, Sprite Character, Game 2D, Procreate*