

**PENGGUNAAN TEKNIK TWEENING
DALAM PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D
“STOP MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN”**

SKRIPSI



disusun oleh
Eficie Gunanda Mardius
17.82.0199

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PENGGUNAAN TEKNIK TWEENING
DALAM PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D
“STOP MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Program Sarjana - Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
Efrie Gunanda Mardius
17.82.0199

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

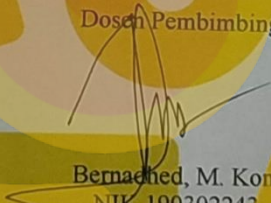
**PENGUNAAN TEKNIK TWEENING DALAM PERANCANGAN IKLAN
ANIMASI 2D “STOP MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Efrie Gunanda Mardius
17.82.0199

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 30 September 2022

Dosen Pembimbing


Bernadeth, M. Kom
NIK 190302243

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGUNAAN TEKNIK TWEENING DALAM PERANCANGAN IKLAN
ANIMASI 2D “STOP MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Efrie Gunanda Mardius
17.82.0199

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, M. Kom
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S. Kom, M. Cs
NIK 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

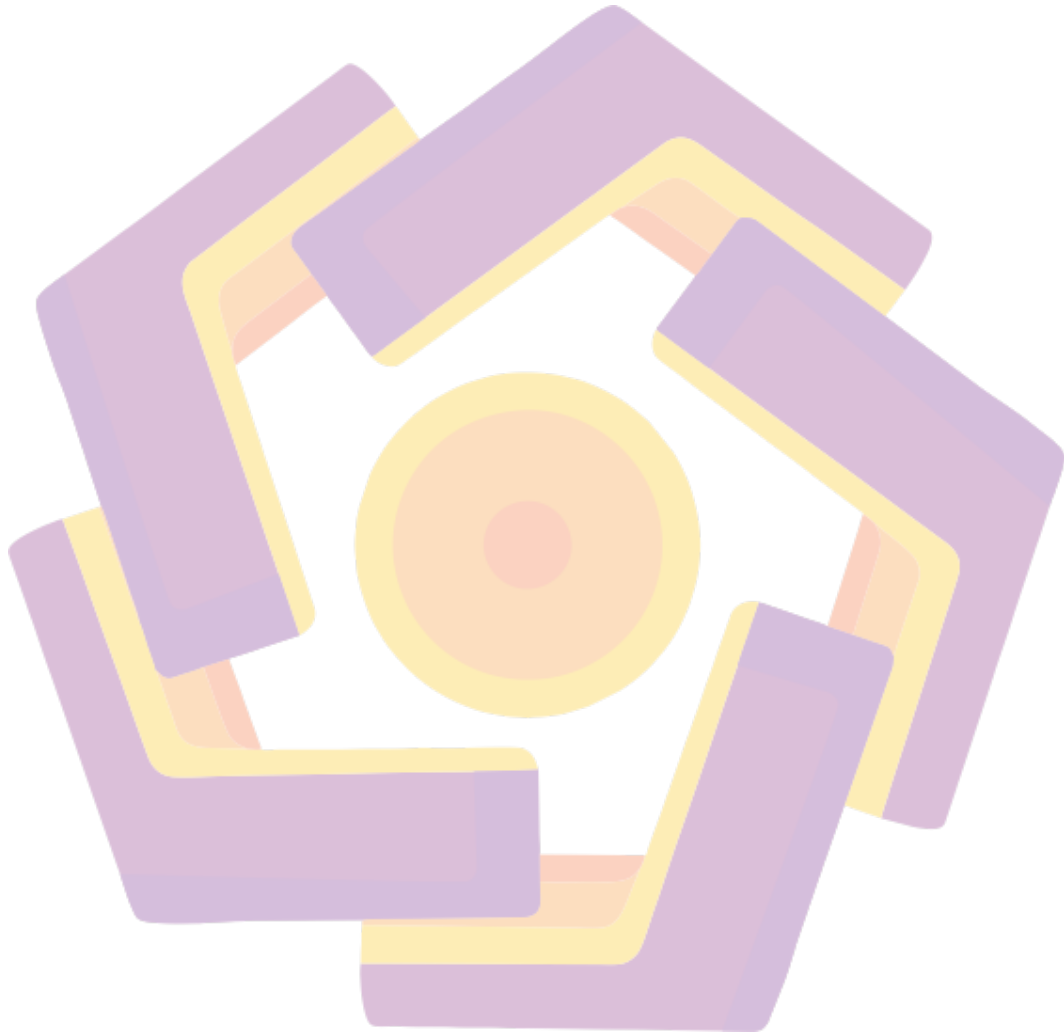
Yogyakarta, 04 Maret 2023



Efrie Gunanda Mardius
17.82.0199

MOTTO

“Bajalan batolan, bakato baiyo, baiak runding jo mufakat. Turuik panggaja urang
tuo, supayo badan nak salamaik~”



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang selalu penulis haturkan kepada Allah SWT, berkat limpahan nikmat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Teknik *Tweening* Dalam Perancangan Iklan Animasi 2D "Stop Membuang Sampah Sembarangan"”. Selama dalam masa penulisan, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, dan dengan rasa syukur dan bahagia, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ayah dan Ibu dan juga saudara laki-laki saya yang senantiasa memberikan bantuan berupa doa dan masukan.
3. Bapak Benadhed, M.Kom selaku dosen pembimbingan skripsi saya, yang telah mengarahkan dan juga selalu memberikan motivasi penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini.
4. Tunangan saya Mellinda Fredicca Susanti yang juga selalu mensupport penulis dalam segala hal, baik dukungan waktu, tenaga, maupun moril.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberi kekuatan dan kesehatan jasmani dan rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini, serta sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda besar kita Muhammad SAW dan juga para keluarganya.

Skripsi dengan judul “Penggunaan Teknik *Tweening* dalam Perancangan Iklan Animasi 2D "Stop Membuang Sampah Sembarangan."” diajukan untuk memenuhi persyaratan wajib kelulusan S1 pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan serta membagi ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti kegiatan perkuliahan.

5. Semua keluarga besar penulis. Khususnya orang tua yang selalu memberikan motivasi, dukungan moral, waktu, dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman penulis yang telah meluangkan waktu untuk memberi bantuan berupa informasi, dukungan, dan masukan kepada penulis.

Yogyakarta, 04 Maret 2023

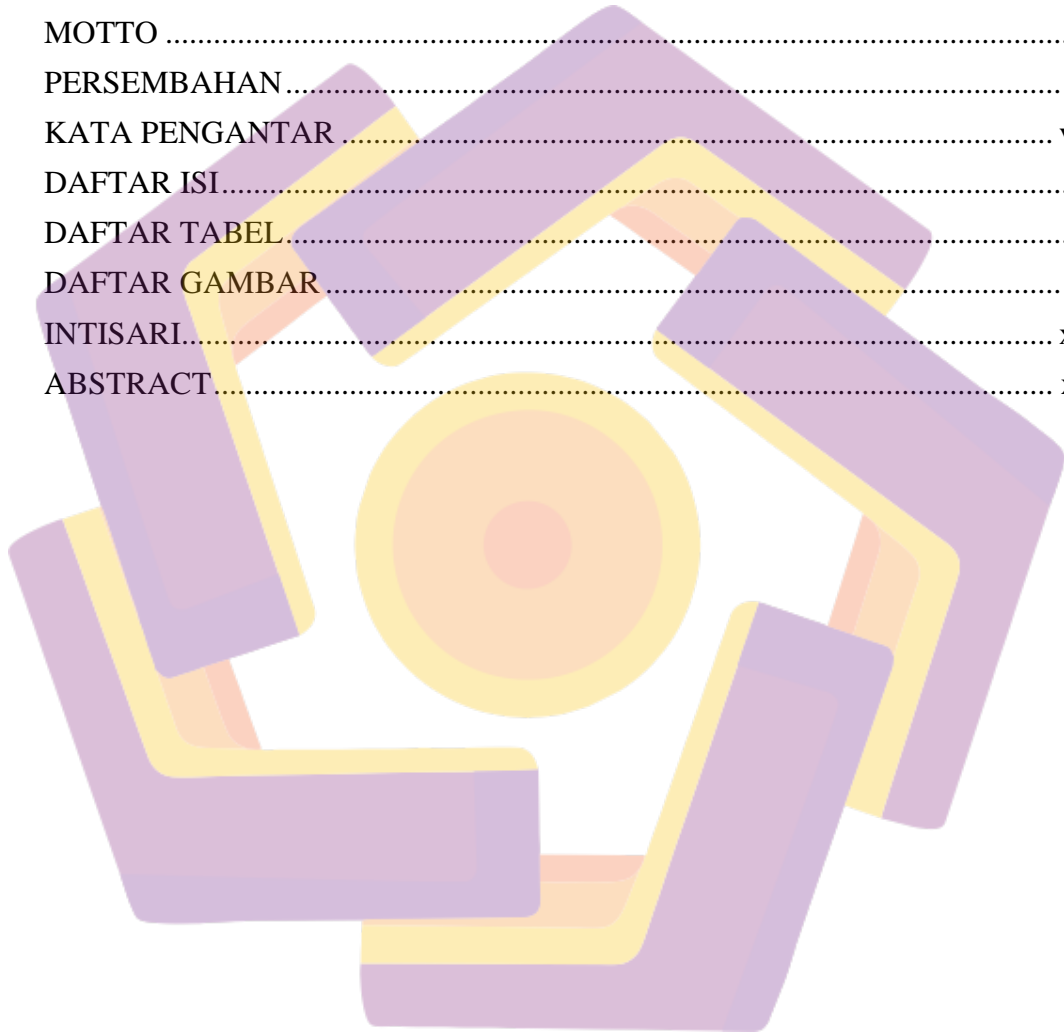
Penulis,

Efrie Gunanda Mardius

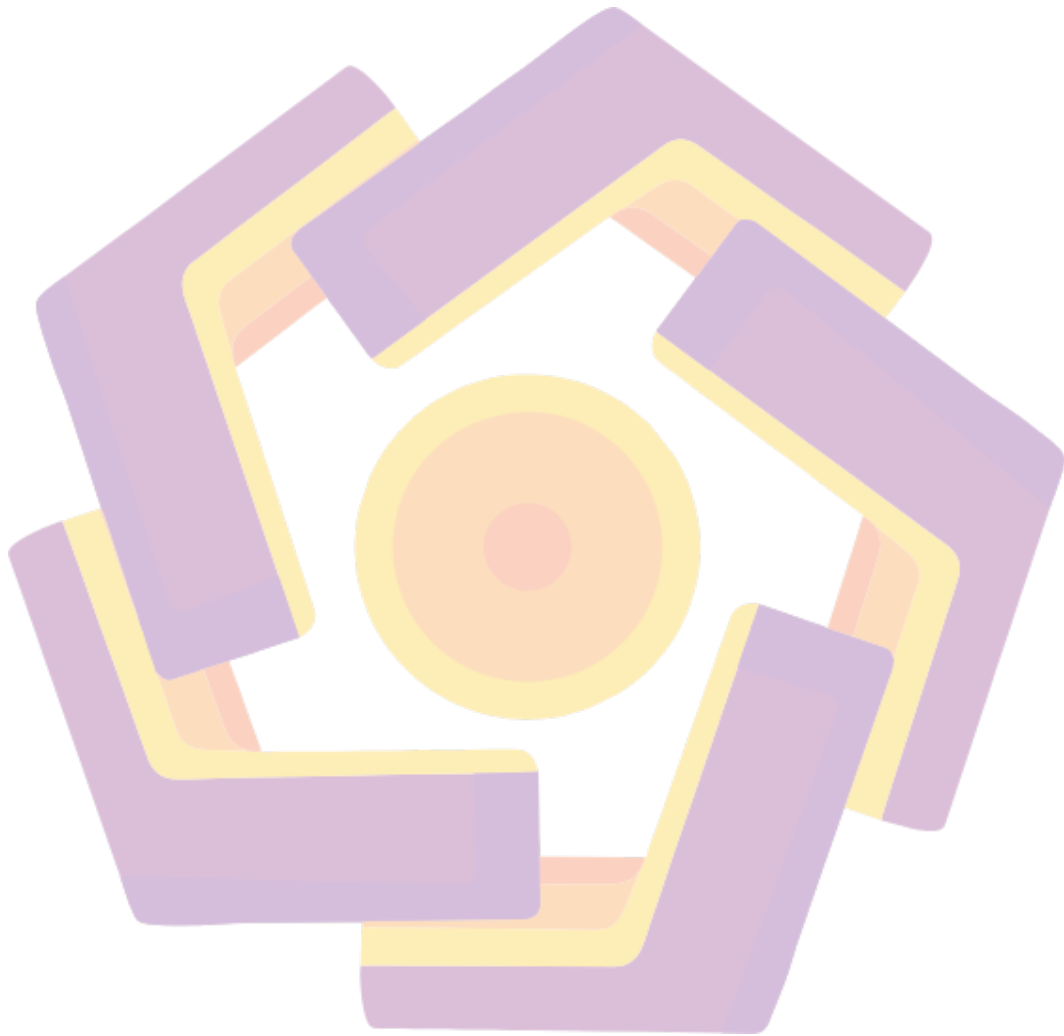
17.82.0199

DAFTAR ISI

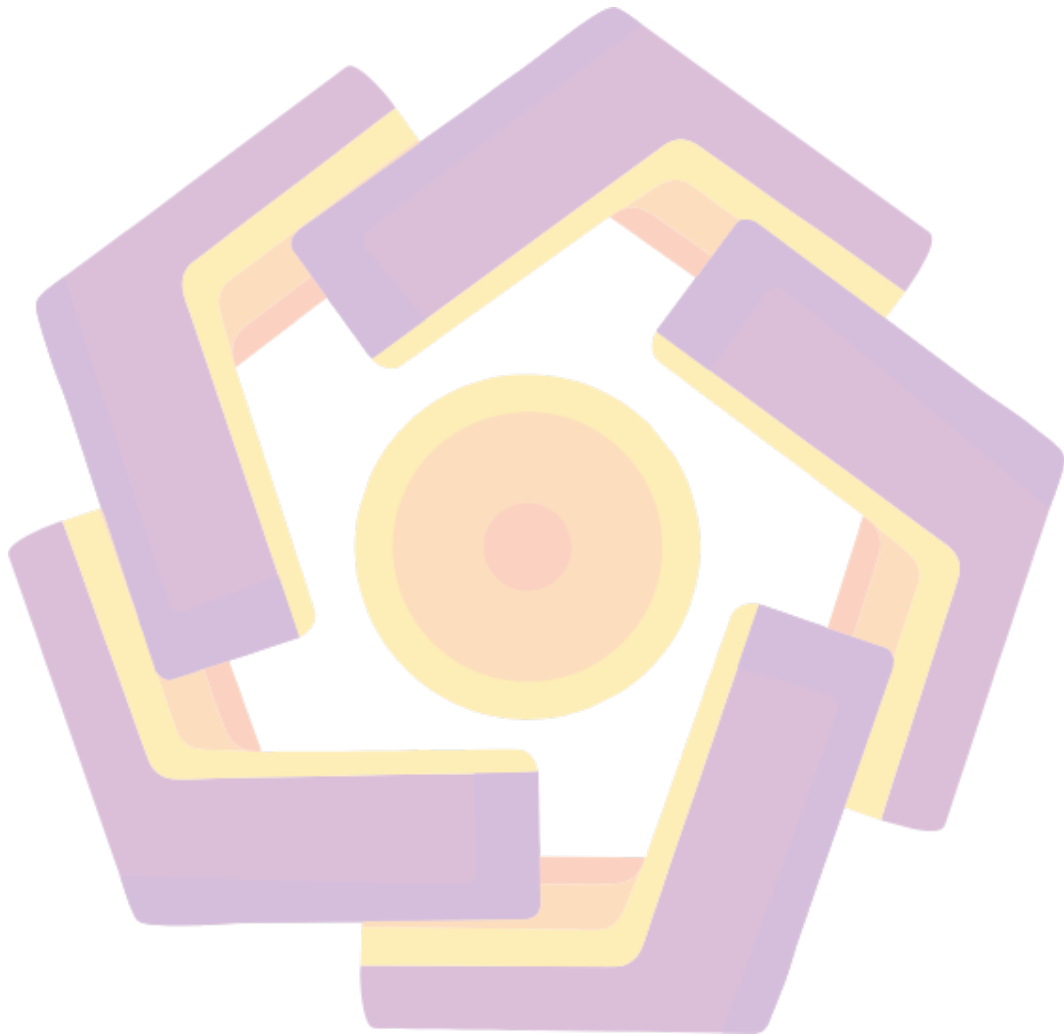
“STOP MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN”	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv



DAFTAR TABEL



DAFTAR GAMBAR



INTISARI

Animasi 2 dimensi merupakan gambar bergerak yang dibuat dalam bidang visual. Animasi 2 dimensi digunakan untuk mengilustrasikan sebuah cerita dalam sebuah gambar yang bergerak yang mana tidak bisa dilakukan dengan cara live shoot, pembuatannya dapat dilakukan dengan beberapa teknik, salah satunya yaitu dengan teknik *Tweening*. Konsep animasi 2D memiliki keunggulan dalam cerita yang bersifat imajinatif. Alur cerita yang ada tidak mampu divisualisasikan menggunakan konsep visual seperti live shoot, sehingga salah satu cara yang tepat adalah melalui animasi. Teknik *Tweening* merupakan teknik menggabungkan gambar satu dengan gambar yang lainnya sehingga dapat membentuk sebuah gerakan yang diinginkan. Animasi “stop membuang sampah sembarangan” ini dibuat menggunakan teknik tersebut. Metode yang digunakan yaitu dengan berbagai macam metode sesuai dengan metode yang ada. Metode kepustakaan yaitu dengan mencari data-data yang berkaitan dengan animasi 2d, metode observasi yaitu dengan mengamati animasi yang sudah ada dan dijadikan referensi, metode analisis yaitu dengan menganalisa apa saja yang dibutuhkan dan metode produksi yaitu langkah langkah memproduksi sebuah animasi. Hasil akhirnya adalah membuat dan menampilkan video animasi yang sudah dibuat dengan tahapan-tahapan dan video animasi yang dihasilkan tersebut memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Tweening*, Animasi Pendek

ABSTRACT

2D animation is a moving image created in the visual field. 2D animation is used to illustrate a story in a moving image which cannot be done by live shooting, it can be made using several techniques, one of which is the Tweening technique. The concept of 2D animation has advantages in imaginative stories. The existing storyline cannot be visualized using visual concepts such as live shoots, so one of the best ways is through animation. The Tweening technique is a technique of combining one image with another so that it can form a desired movement. This “stop littering” animation was created using this technique. The method used is a variety of methods in accordance with existing methods. The library method is to find data related to 2D animation, the observation method is to observe existing animations and use them as references, the analytical method is to analyze what is needed and the production method is the steps to produce an animation. The end result is to create and display an animated video that has been made in stages and the resulting animated video fulfills the required information needs.

Keyword : 2D Animation, Tweening, Short Animation

