

**IMPLEMENTASI PRESPECTIVE VIEW PADA ANIMASI 2 DIMENSI  
"E-LIFE" MENGGUNAKAN TEKNIK FAKE 3D DENGAN JOYSTICK N  
SLIDERS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anugerah Nirwan Firdaus**

**18.21.1143**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**IMPLEMENTASI PRESPECTIVE VIEW PADA ANIMASI 2 DIMENSI  
“E-LIFE” MENGGUNAKAN TEKNIK FAKE 3D DENGAN JOYSTICK N  
SLIDERS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
**Anugerah Nirwan Firdaus**  
**18.21.1143**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI PRESPECTIVE VIEW PADA ANIMASI 2 DIMENSI  
"E-LIFE" MENGGUNAKAN TEKNIK FAKE 3D DENGAN JOYSTICK N  
SLIDERS**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

**Anugerah Nirwan Firdaus**

**18.21.1143**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Februari 2020

**Dosen Pembimbing**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI PRESPECTIVE VIEW PADA ANIMASI 2 DIMENSI  
"E-LIFE" MENGGUNAKAN TEKNIK FAKE 3D DENGAN JOYSTICK DAN  
SLIDERS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anugerah Nirwan Firdaus**

**18.21.1143**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

pada tanggal 17 Maret 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Rizqy Sukma Kharisma, M.Kom

**NIK. 190302215**

Bayu Setlaji, M.Kom

**NIK. 190302216**

Bernadhed, M.Kom

**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 September 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

Krisnawati, S.Si., M.T.

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi 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, 05 September 2020



Anugerah Nirwana Firdaus

NIM. 16.21.1143

## MOTTO

*"Cara terbaik untuk menemukan dirimu sendiri adalah dengan kehilangan dirimu dalam melayani orang lain"*

**(Mahatma Gandhi)**

*"Waktumu terbatas. Jangan menyia-nyiakannya dengan menjalani hidup orang lain"*

**(Steve Jobs)**

*"Jangan tanyakan apa yang negara ini berikan kepadamu tapi tanyakan apa yang telah kamu berikan kepada negaramu"*

**(Jhon F. Kennedy)**

*"Life is short, and it is up to you to make sweet"*

**(Anugerah Nirwan F)**

Penulis: Anugerah Nirwan Firdaus

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia yang telah diberikan, dan karena atas izin-Nya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga (ayah dan ibu) – Arifin dan Wardi Ningsih, terima kasih atas limpahan do'a dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik untuk saya.
3. Dosen pembimbing - Bapak Bernadhed, M.Kom terima kasih atas ilmu yang diberikan dan dukungan dalam membimbing tugas akhir kami.
4. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta terima kasih atas ilmu yang diberikan dalam perkuliahan.
5. Teman – teman Alumni D3 TI Amikom yang senantiasa memberi semangat dalam mengerjakan Skripsi.
6. Rekan 18-IET-01 senasib dan seperjuangan, terima kasih atas canda tawa, solidaritas dan dukungannya semasa kuliah. Kalian luar biasa.
7. Rekan Jemaah Warung Kopi, Adi, Febri, Rangga, Anjar, Dika, Cak Karpin dan lainnya. terima kasih atas ilmu yang telah diberikan dan canda tawa yang membuat hari-hari lebih berwarna.

Penulis : Anugerah Nirwan Firdaus

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, atas rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Implementasi Prespective View Pada Animasi 2 Dimensi “E-Life” Menggunakan Teknik Fake 3D Dengan Joystick n Sliders ”** dengan segala kelebihan dan kekurangannya, yang semua itu tidak lepas dari keterbatasan penulis.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Sarjana (S1) pada jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Dan dalam pembuatannya penulis dibantu oleh banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebanyak – banyaknya kepada :

1. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan petunjuk selama proses penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Tim Penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.

Akhir kata semoga pembuatan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan khususnya tentang pembuatan game.

Yogyakarta, 02 Juli 2017

Peneliti



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xviii
ABSTRAK .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Evaluasi .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2 Perkembangan Multimedia .....	11
2.2.3 Elemen Multimedia .....	11
2.3 Pengertian Animasi .....	14

2.4	Jenis Film Animasi .....	15
2.4.1	Animasi Dengan Komputer .....	16
2.5	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	20
2.6	Keuntungan Menggunakan Animasi.....	27
2.7	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	27
2.8	<i>Rigging</i> .....	29
2.9	<i>Joystick n Sliders</i> .....	30
2.9.1	<i>Joystick</i> .....	30
2.9.2	<i>Sliders</i> .....	31
2.10	Konsep Dasar Video .....	32
2.10.1	Pengertian Video .....	32
2.10.2	Standart Video.....	32
2.11	Seputar Shot Kamera.....	33
2.12	Tahapan Pembuatan .....	38
2.12.1	Pra – Produksi .....	38
2.12.2	Produksi .....	42
2.12.3	Pasca Produksi .....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>49</b>
3.1	Gambaran Awal .....	49
3.1.1	Ide Penelitian .....	49
3.1.2	Sinopsis.....	49
3.2	Analisis .....	49
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	50
3.2.2	Kebutuhan Fungsional .....	50
3.2.3	Kebutuhan Non Fungsional .....	50
3.3	Perancangan.....	53
3.3.1	Alur Kerja Proses Produksi.....	53
3.4	Pra Pproduksi.....	54
3.4.1	Penentuan Ide Cerita.....	54
3.4.2	Sinopsis.....	55
3.4.3	Character Development.....	55
3.4.4	Desain Environment.....	59
3.4.5	Rancangan Naskah.....	62
3.4.6	Storyboard.....	67

3.5	Persiapan Teknik <i>Fake</i> 3D dan Rancangan .....	73
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>78</b>
4.1	Alur Produksi .....	78
4.2	Tahap Produksi .....	79
4.2.1	Desain Karakter .....	79
4.2.2	<i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	81
4.2.3	Coloring .....	83
4.2.4	Dubbing .....	85
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	89
4.3.1	Compositing .....	89
4.3.2	<i>Rendering AE</i> .....	107
4.3.3	<i>Penggabungan Audio Video Project</i> .....	108
4.3.4	<i>Rendering Project Premier Pro</i> .....	111
4.4	Evaluasi .....	112
4.4.1	Kuisisioner .....	113
4.4.2	Hasil Kuisisioner .....	114
4.4.3	Implementasi Melalui Sosial Media Instagram .....	123
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>126</b>
5.1	Kesimpulan .....	126
5.2	Saran .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>128</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>130</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Animasi dan Video .....	15
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	51
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	52
Tabel 3. 4 Konsep Karakter Jonah.....	55
Tabel 3. 5 Konsep Karakter Olympuss .....	56
Tabel 3. 6 Konsep Karakter Kawamatsu .....	56
Tabel 3. 7 Konsep Karakter Slime.....	57
Tabel 3. 8 Konsep Karakter Berlin .....	57
Tabel 3. 9 Konsep Karakter witch.....	58
Tabel 3. 10 Konsep Karakter Hodor.....	58
Tabel 3. 11 Storyboard.....	67
Tabel 3. 12 Rancangan Teknik.....	73
Tabel 4. 1 Kuisisioner.....	113
Tabel 4. 2 Interval Skor .....	115
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner.....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teks.....	12
Gambar 2. 2 Image.....	12
Gambar 2. 3 Animasi.....	13
Gambar 2. 4 Audio.....	13
Gambar 2. 5 Video.....	14
Gambar 2. 6 Animasi Komputer.....	16
Gambar 2. 7 Animasi Path.....	17
Gambar 2. 8 Animasi 2.5 Dimensi.....	18
Gambar 2. 9 Animasi 3 Dimensi.....	18
Gambar 2. 10 Konsep Animasi Cell.....	19
Gambar 2. 11 Animasi Cell.....	20
Gambar 2. 12 <i>Squash and Stretch</i> .....	21
Gambar 2. 13 <i>Anticipation</i> .....	21
Gambar 2. 14 <i>Stragging</i> .....	22
Gambar 2. 15 <i>Follow Through and Overlappin</i> .....	22
Gambar 2. 16 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	23
Gambar 2. 17 <i>Arcs</i> .....	23
Gambar 2. 18 <i>Secondary Action</i> .....	24
Gambar 2. 19 <i>Timing and Spacing</i> .....	24
Gambar 2. 20 <i>Exaggeration</i> .....	25
Gambar 2. 21 <i>Solid Drawing</i> .....	26
Gambar 2. 22 <i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2. 23 Contoh <i>Motion Graphic</i> .....	29
Gambar 2. 24 <i>Character Rigging</i> .....	30
Gambar 2. 25 <i>Joystick Adobe After Effect</i> .....	31
Gambar 2. 26 <i>Sliders Adobe After Effect</i> .....	31
Gambar 2. 27 <i>Extreme Close Up</i> .....	33
Gambar 2. 28 <i>Very Close Up</i> .....	34
Gambar 2. 29 <i>Big Close Up</i> .....	34
Gambar 2. 30 <i>Close Up</i> .....	35
Gambar 2. 31 <i>Medium Close Up</i> .....	35
Gambar 2. 32 <i>Medium Shot</i> .....	36
Gambar 2. 33 <i>Three Quarter Shot</i> .....	36
Gambar 2. 34 <i>Full Length Shot</i> .....	37
Gambar 2. 35 <i>Long Shot</i> .....	37
Gambar 2. 36 <i>Extreme Long Shot</i> .....	38
Gambar 2. 37 Contoh Naskah.....	40
Gambar 2. 38 Contoh <i>Storyboard</i> .....	42
Gambar 2. 39 <i>Key Animation</i> .....	43



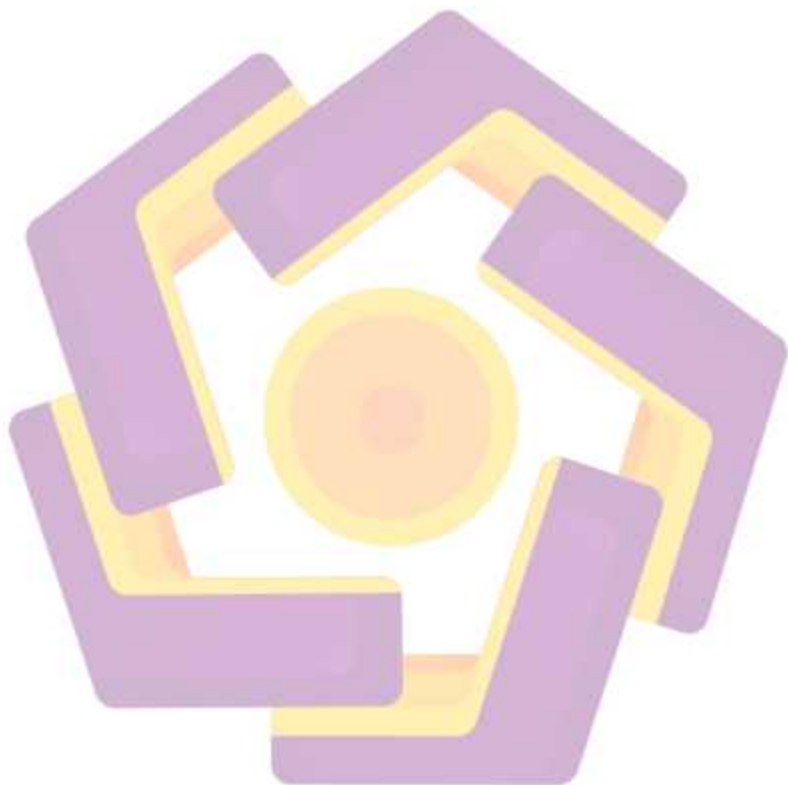
Gambar 2. 40 <i>Inbetween Animation</i> .....	43
Gambar 2. 41 <i>Coloring</i> .....	44
Gambar 2. 42 <i>Background dan Foreground</i> .....	45
Gambar 2. 43 <i>Dubbing</i> .....	46
Gambar 2. 44 <i>Composite</i> .....	46
Gambar 2. 45 <i>Editing</i> .....	47
Gambar 2. 46 Pemberian Efek.....	47
Gambar 2. 47 Penggabungan audio dan Video.....	48
Gambar 2. 48 <i>Rendering</i> .....	48
Gambar 3. 1 Diagram Alur Kerja Proses Produksi.....	54
Gambar 3. 2 Konsep Bukit.....	59
Gambar 3. 3 Konsep Kota Dunwall.....	60
Gambar 3. 4 Konsep Steampunk.....	61
Gambar 3. 5 Konsep Golden sky.....	62
Gambar 3. 6 Rancangan Naskah "E-Life".....	67
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	78
Gambar 4. 2 <i>Icon Direct Selection Tool</i> .....	79
Gambar 4. 3 <i>Icon Shape Tool</i> .....	79
Gambar 4. 4 <i>Icon Pen Tool</i> .....	80
Gambar 4. 5 Pembuatan File Baru.....	80
Gambar 4. 6 Pembuatan Karakter Jonah.....	81
Gambar 4. 7 <i>Background</i> .....	82
Gambar 4. 8 <i>Gradient Color</i> .....	82
Gambar 4. 9 <i>Foreground</i> Bukit.....	83
Gambar 4. 10 <i>Coloring</i> Karakter Jonah.....	83
Gambar 4. 11 <i>Coloring Foreground</i> Bukit.....	84
Gambar 4. 12 <i>Fill Color</i> .....	84
Gambar 4. 13 <i>File Awal</i> .....	85
Gambar 4. 14 <i>Noise Reduction / Restoration</i> .....	86
Gambar 4. 15 <i>Multiband Copressor</i> .....	87
Gambar 4. 16 <i>Ptch Shifter</i> .....	87
Gambar 4. 17 <i>Eksport</i> Rekaman.....	88
Gambar 4. 18 Tahap Akhir <i>Eksport</i> .....	88
Gambar 4. 19 <i>Composition Settings</i> .....	89
Gambar 4. 20 <i>Import File</i> .....	90
Gambar 4. 21 <i>Import File</i> .....	91
Gambar 4. 22 <i>Convert to Layered Comp.</i> .....	92
Gambar 4. 23 <i>Convert Shape from Layer Vector.</i> .....	92
Gambar 4. 24 <i>Pen Behind Tool</i> .....	93
Gambar 4. 25 <i>Set Anchor Point Character.</i> .....	93
Gambar 4. 26 Seleksi <i>Riging</i> Kepala.....	94
Gambar 4. 27 Pengaturan <i>Keyframe</i> Kepala.....	94
Gambar 4. 28 <i>Tool Origin Joystick</i> .....	95
Gambar 4. 29 <i>New Joystick Tool</i> .....	95

Gambar 4. 30 Set Name Joystick Controller .....	95
Gambar 4. 31 Joystick Controller Kepala.....	96
Gambar 4. 32 Pengaturan Controller Joystick .....	96
Gambar 4. 33 Pengaturan Keyframe Controller Joystick.....	96
Gambar 4. 34 Composition Fire .....	97
Gambar 4. 35 Penambahan Effect Glow .....	98
Gambar 4. 36 Composition Scene 1 .....	99
Gambar 4. 37 Pengaturan Keyframe Scene1 .....	99
Gambar 4. 38 Visual Scene1 .....	100
Gambar 4. 39 Composite Device.....	100
Gambar 4. 40 Penggunaan Effect Set Matte.....	101
Gambar 4. 41 Penggunaan Effect Glow .....	101
Gambar 4. 42 Animasi 3D Rotation Device .....	102
Gambar 4. 43 Pengaturan Keyframe Composite Device .....	102
Gambar 4. 44 Visual Composite Device .....	103
Gambar 4. 45 Composite Rig Mulut .....	103
Gambar 4. 46 Composite Rig Mulut .....	104
Gambar 4. 47 Pengaturan Alpha matte Squence Rig Mulut .....	104
Gambar 4. 48 Pengaturan Keyframe Rig Mulut .....	104
Gambar 4. 49 Visual Composite Mulut .....	105
Gambar 4. 50 Composition Pada Scene 6 Cut 2 .....	105
Gambar 4. 51 Composite Transition .....	106
Gambar 4. 52 Composite Transition Full .....	106
Gambar 4. 53 Add to Render Queue .....	107
Gambar 4. 54 Atur Quicktime .....	108
Gambar 4. 55 Save and Render Video .....	108
Gambar 4. 56 Setting New Project.....	109
Gambar 4. 57 Setting Sequence .....	109
Gambar 4. 58 Import File .....	110
Gambar 4. 59 Penyusunan Video dan Audio .....	110
Gambar 4. 60 Export Video .....	111
Gambar 4. 61 Setting Rendering .....	112
Gambar 4. 62 Proses Rendering .....	112
Gambar 4. 63 Implementasi Video pada Media Sosial Instagram .....	123
Gambar 4. 64 Insight Postingan Video pada Media Sosial Instagram.....	124
Gambar 4. 65 Interaksi Video pada Media Sosial Instagram.....	124
Gambar 4. 66 Penemuan Video pada Media Sosial Instagram .....	125

Gambar 2. 1 Teks	12
Gambar 2. 2 Image	12
Gambar 2. 3 Animasi	13
Gambar 2. 4 Audio	13
Gambar 2. 5 Video	14
Gambar 2. 6 Animasi Komputer	16
Gambar 2. 7 Animasi Path	17
Gambar 2. 8 Animasi 2,5 Dimensi	18
Gambar 2. 9 Animasi 3 Dimensi	18
Gambar 2. 10 Konsep Animasi Cell	19
Gambar 2. 11 Animasi Cell	20
Gambar 2. 12 Squash and Stretch	21
Gambar 2. 13 Anticipation	21
Gambar 2. 14 Staggering	22
Gambar 2. 15 Follow Through and Overlappin	22
Gambar 2. 16 Slow In and Slow Out	23
Gambar 2. 17 Arcs	23
Gambar 2. 18 Secondary Action	24
Gambar 2. 19 Timing and Spacing	24
Gambar 2. 20 Exaggeration	25
Gambar 2. 21 Solid Drawing	26
Gambar 2. 22 Appeal	26
Gambar 2. 23 Contoh Motion Graphic	29
Gambar 2. 24 Character Rigging	30
<b>Gambar 2. 25 Joystick Adobe After Effect</b>	31
Gambar 2. 26 Sliders Adobe After Effect	31
Gambar 2. 27 Extreme Close Up	33
Gambar 2. 28 Very Close Up	34
Gambar 2. 29 Big Close Up	34
Gambar 2. 30 Close Up	35
Gambar 2. 31 Medium Close Up	35
Gambar 2. 32 Medium Shot	36
Gambar 2. 33 Three Quarter Shot	36
Gambar 2. 34 Full Length Shot	37
Gambar 2. 35 Long Shot	37
Gambar 2. 36 Extreme Long Shot	38
Gambar 2. 37 Contoh Naskah	40
Gambar 2. 38 Contoh Storyboard	42
Gambar 2. 39 Key Animation	43
Gambar 2. 40 Inbetween Animation	43
Gambar 2. 41 Coloring	44
Gambar 2. 42 Background dan Foreground	45
Gambar 2. 43 Dubbing	46
Gambar 2. 44 Composite	46



Gambar 2. 45 <i>Editing</i> .....	47
Gambar 2. 46 Pemberian Efek.....	47
Gambar 2. 47 Penggabungan audio dan Video.....	48
Gambar 2. 48 <i>Rendering</i> .....	48



## INTISARI

Animasi pada dasarnya tidak melalui proses yang sederhana. Sebagai bentuk seni, animasi 2D membutuhkan banyak keterampilan dan kreativitas untuk menghasilkan objek, karakter, dan Dunia yang menarik bagi khalayak dan secara akurat menyampaikan cerita dan pesan. Animasi 2D disisi lain dapat membuat dunia yang mungkin baru. Misalnya melalui animasi animator dapat membuat animasi yang tidak ada dalam dunia nyata.

Namun dalam pembuatan animasi memerlukan banyak gambar untuk membuat sebuah gerakan dalam satu Frame. Serta membutuhkan keahlian khusus, diperlukan mereka yang bisa sketsa dan gambar. Dalam penerapan joystick n slider bahwa script ini memiliki fungsi untuk me Rig suatu objek dan dapat digerakan selayaknya Joystick yang membuat Animasi tidak memerlukan banyak Gambar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Animasi 2D yang dapat menampilkan sudut pandang berbeda dari animasi 2D agar Nilai dari animasi yang dibuat akan terlihat lebih Hidup, yang nantinya Animasi 2D seakan akan adalah animasi 3D maka dari itu penulis mengajukan Judul "Implementasi *Perspective View* pada Animasi 2 Dimensi " *E-Life*" menggunakan Teknik *Fake 3D* dengan *Joysticks n Sliders*".

**Kata kunci** : -animasi 2D, -Joysticks n Sliders

## ABSTRAK

*Animation is basically not through a simple process. As an art form, 2D animation requires a lot of skill and creativity to produce objects, characters, and the world that appeal to audiences and accurately convey stories and messages. 2D animation on the other hand can make the world possible. For example, through animation animators can create animations that do not exist in the real world*

*But in making animation requires a lot of images to make a movement in one frame. As well as needing special skills, they need those who can sketch and draw. In applying the joystick n slider that this script has a function to rig an object and can be moved like a Joystick that makes animations do not require a lot of images.*

*The purpose of this study is to create 2D animations that can display different points of view from 2D animation so that the value of the animation made will look more alive, which will be 2D animation as if it were a 3D animation so the author submits the title 2 Dimensions "E-Life" using the Fake 3D Technique with Joysticks and Sliders".*

**Keyword :** *2D animation, -Joysticks n Sliders*