

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT SCENE ATAP
GEDUNG PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

HAFIDH NAUFAL ADHITYA

19.82.0788

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT SCENE ATAP
GEDUNG PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
HAFIDH NAUFAL ADHITYA
19.82.0788

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT SCENE ATAP GEDUNG
PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

HAFIDH NAUFAL ADHITYA

19.82.0788

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Januari 2025

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT SCENE ATAP GEDUNG
PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh
HAFIDH NAUFAL ADHITYA

19.82.0788

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom
NIK. 1903002208

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Hafidh Naufal Adhitya
: 19.82.0788

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT SCENE ATAP GEDUNG PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing

: Bhanu Sri Nugraha, 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, 3 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Hafidh Naufal Adhitya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan pengetahuan, kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu serta dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Animasi Aset Effect Scene atap gedung Remake Jingle Amikom”.

Skripsi ini disusun dengan rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Pengalaman ini tidak luput dari doa serta dukungan yang menjadi pendorong utama selama proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang terlibat yaitu:

1. Kedua orang tua penulis serta saudara-saudara penulis yang tidak henti-hentinya telah memberikan dukungan serta doa yang menjadi salah satu kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom., selaku ketua Program Studi teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan sehingga skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman penulis diantaranya, Anggara Dia Nita, Mochammad Fazry Setiawan, I dewa ayu, Aldi Triantoro, selaku teman yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi.
7. Seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

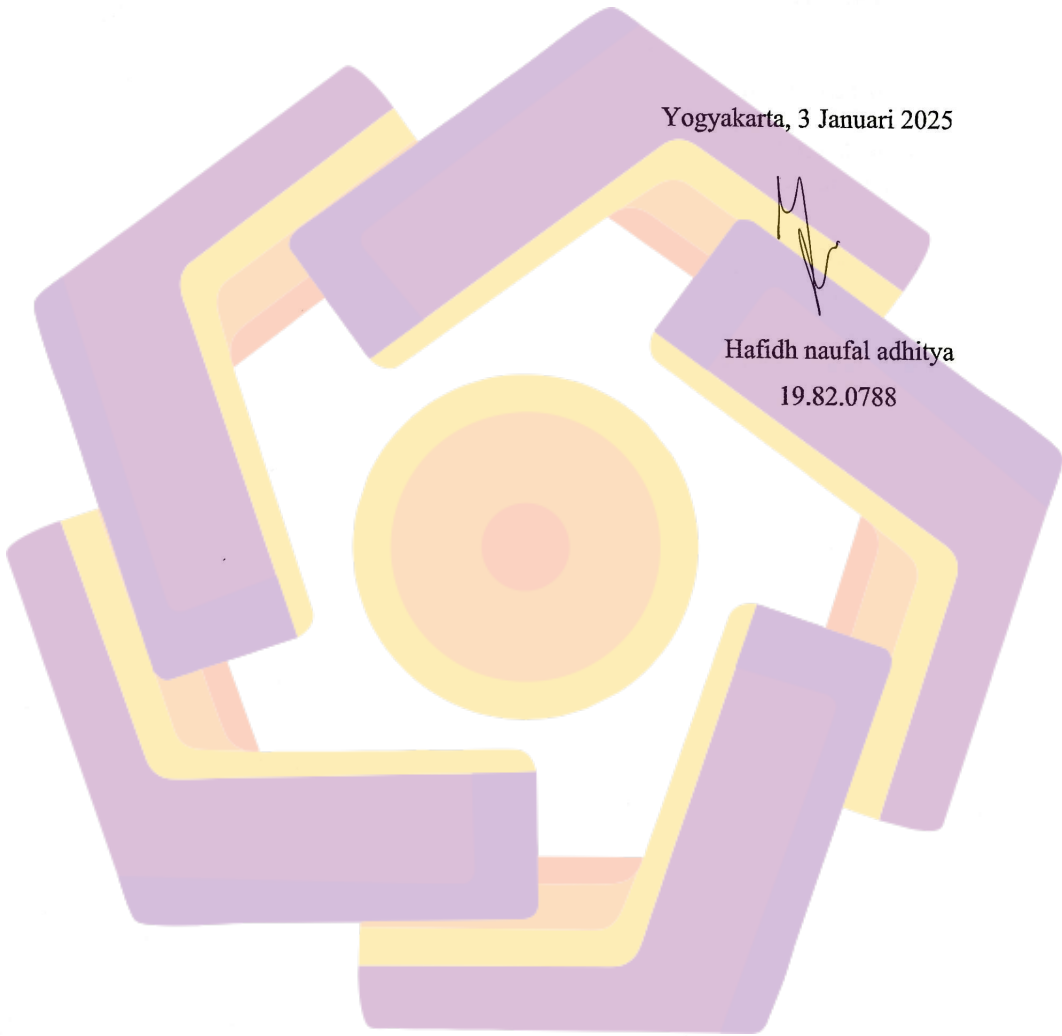
Penulis menyadari bahwa, dalam pembuatan skripsi masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menyadari kekurangannya dan bertanggung jawab sepenuhnya terhadap tugas akhir ini. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak

terima kasih dan berharap skripsi ini dapat menjadi langkah awal penulis dalam menyelesaikan kewajiban memenuhi tugas akhir.

Yogyakarta, 3 Januari 2025



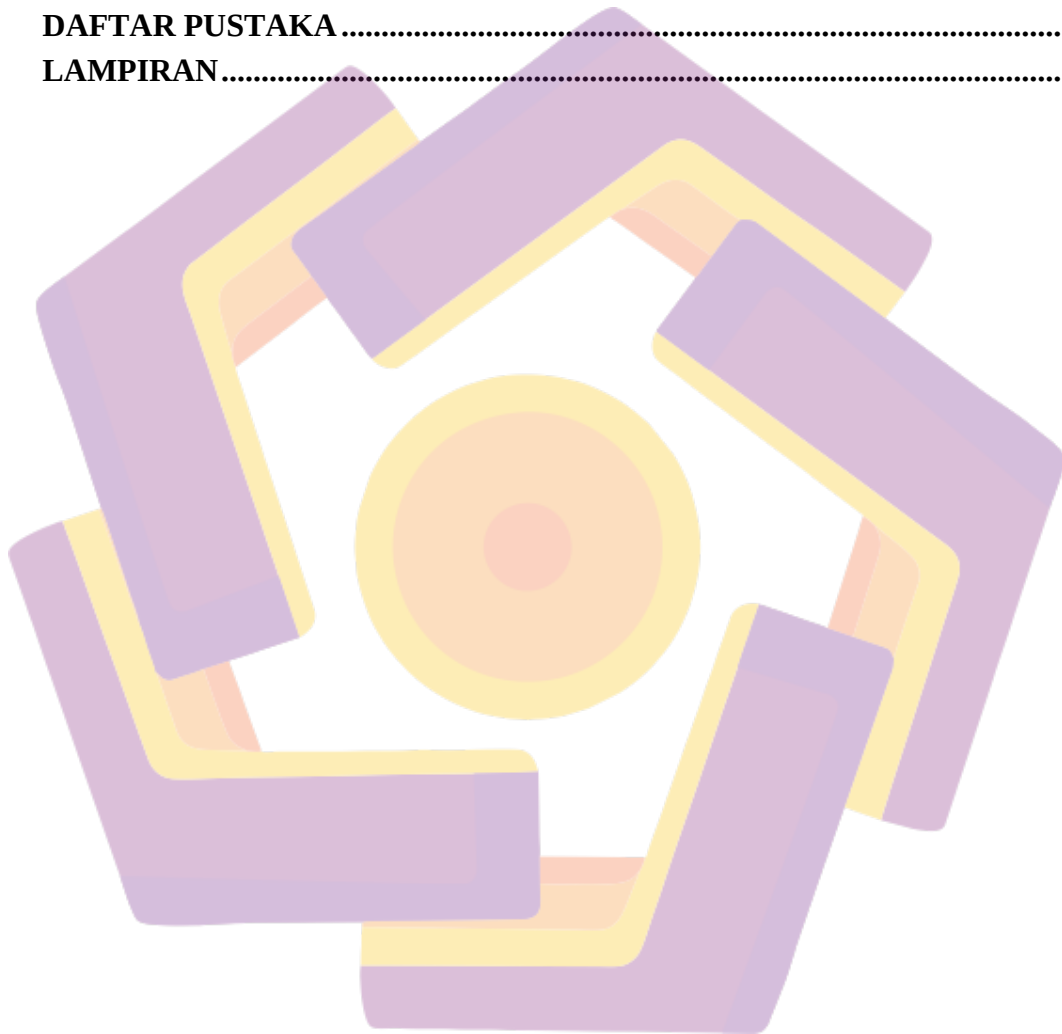
Hafidh naufal adhitya
19.82.0788



DAFTAR ISI

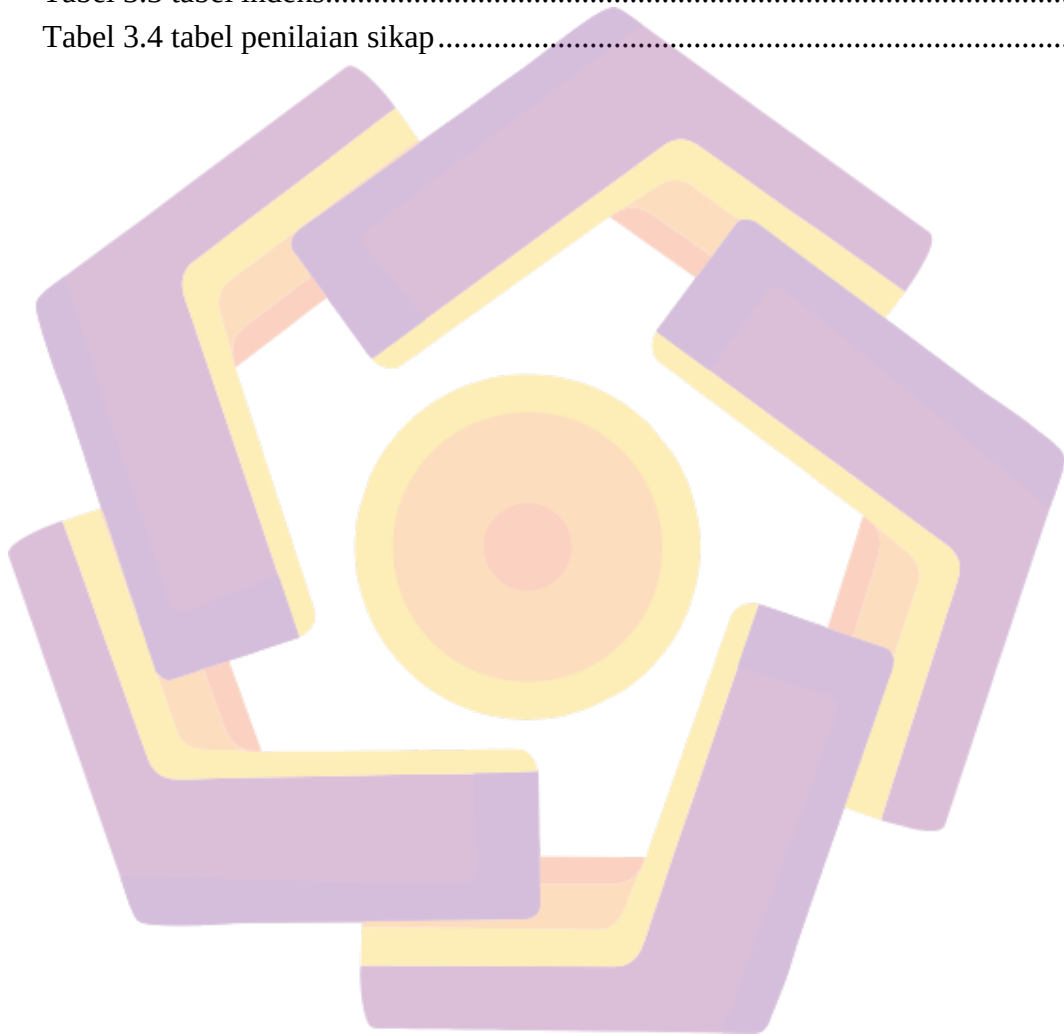
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT	xi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Metodologi Penelitian	3
2.1.1. Visual Effect.....	3
2.2. PENGUMPULAN DATA	4
2.2.1. OBSERVASI.....	4
2.3. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	5
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	5
2.2.3. Teori Kebutuhan Non-Fungsional.....	6
2.4. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	7
2.3.1. ASPEK KREATIF	7
2.3.2. ASPEK TEKNIS	8
2.5. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	8
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	8
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	9
2.4.3. DESAIN	10
BAB III	
PEMBAHASAN	12
3.1. PRODUKSI.....	12
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	12

3.1.2. PASCA PRODUKSI.....	19
3.1.2.1 Proses Rendering.....	19
3.2. EVALUASI.....	21
BAB IV	
PENUTUP.....	23
4.1. KESIMPULAN	23
4.2. SARAN	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	24



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	6
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	7
Tabel 3.3 tabel indeks.....	21
Tabel 3.4 tabel penilaian sikap	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi bintang jatuh	4
Gambar 2.2 Storyboard scene atap gedung Remake pada jingle amikom	9
Gambar 2.3 Gambar background scene atap gedung pada Remake Jingle Amikom	10
Gambar 2.5 Desain bintang bintang bercahaya.....	11
Gambar 3.1 solid color	12
Gambar 3.3 efek fractal noise	13
Gambar 3.4 efek glow	13
Gambar 3.5 pen tool.....	14
Gambar 3.6 trim paths.....	14
Gambar 3.7 trim paths.....	14
Gambar 3.8 mengatur keyframe menggunakan graph editor.....	15
Gambar 3.9 efek glow	15
Gambar 3.10 fractal noise	16
Gambar 3.12 keyframe durasi	18
Gambar 3.13 gambar pengaturan glow	18
Gambar 3.14 bintang bercahaya.....	19
Gambar 3.15 Proses Rendering	21
Gambar 3.16 Tahap Akhir Proses Rendering	21
Gambar 3.17 Final Rendering	22

INTISARI

Dalam pembuatan Animasi Asset Effect bertujuan untuk menambahkan elemen visual yang menarik dalam proyek Animasi 2D. Pada proses pembuatan Asset Effect mencakup beberapa tahapan perancangan desain Effect, pembuatan Asset Effect seperti *trim path*, *glow* dan *custom shape layer* untuk diterapkan dalam pembuatan animasi.

Perancangan Animasi Asset Effect, untuk animasi “Remake Animasi Jingle Amikom” pada Scene atap Gedung Penulis menggunakan Software Adobe After Effect untuk menciptakan berupa efek seperti Bintang jatuh dan Bintang bercahaya Dengan menggunakan beberapa fitur yang terdapat pada *Software Adobe After Effect*.

Hasil karya tulis berupa pembuatan animasi asset effect yang menggunakan fitur yang terdapat pada software adobe after effect. Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat sebagai bahan pembelajaran dalam pembuatan animasi maupun sebagai referensi.

Kata kunci : *trim path, glow dan shape layer*

ABSTRACT

In making Asset Effect Animation, the aim is to add interesting visual elements to 2D Animation projects. The process of creating Asset Effects includes several stages of designing Effect designs, creating Asset Effects such as trim paths, glows and custom shape layers to be applied in creating animations.

Asset Effect Animation Design, for the animation "Remake of Jingle Amikom Animation" on the roof scene of the Writer's Building using Adobe After Effect Software to create effects such as shooting stars and shining stars using several features found in Adobe After Effect Software.

The results of the written work are in the form of creating asset effect animations that use the features found in Adobe After Effects software. The author hopes that the results of this work can be used as learning material in making animations or as a reference.

Keywords: trim path, glow and shape layer.