

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT PADA SCENE KASTIL
REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

I DEWA AYU DIAR PANGESTUTI

19.82.0818

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT PADA SCENE KASTIL
REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

I DEWA AYU DIAR PANGESTUTI

19.82.0818

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT PADA SCENE KASTIL
REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

I DEWA AYU DIAR PANGESTUTI
19.82.0818

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT PADA SCENE KASTIL
REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh
I DEWA AYU DIAR PANGESTUTI
19.82.0818

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Desember 2024

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 : I Dewa Ayu Diar Pangestuti
NIM : 19.82.0818

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

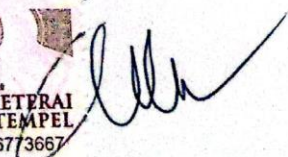
IMPLEMENTASI ANIMASI ASSET EFFECT PADA SCENE KASTIL REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 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, 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
9FAMX106773667

I Dewa Ayu Diar Pangestuti

KATA PENGANTAR

Om swastiastu

Puji dan syukur penulis sembahkan 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 pada Scene Kastil 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 yaitu, Bapak I Dewa Putu Raka Teja dan Ibu Rensinae 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 Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan sehingga skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman penulis diantaranya, Anggara Dia Nita, Mochammad Fazry Setiawan, Hafidh Naufal Adhitya, Aldi Triantoro, selaku teman seperjuangan 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 ini 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.

Om Santih, Santih, Santih Om

Yogyakarta, 16 Desember 2024



I Dewa Ayu Diar Pangestuti

19.82.0818

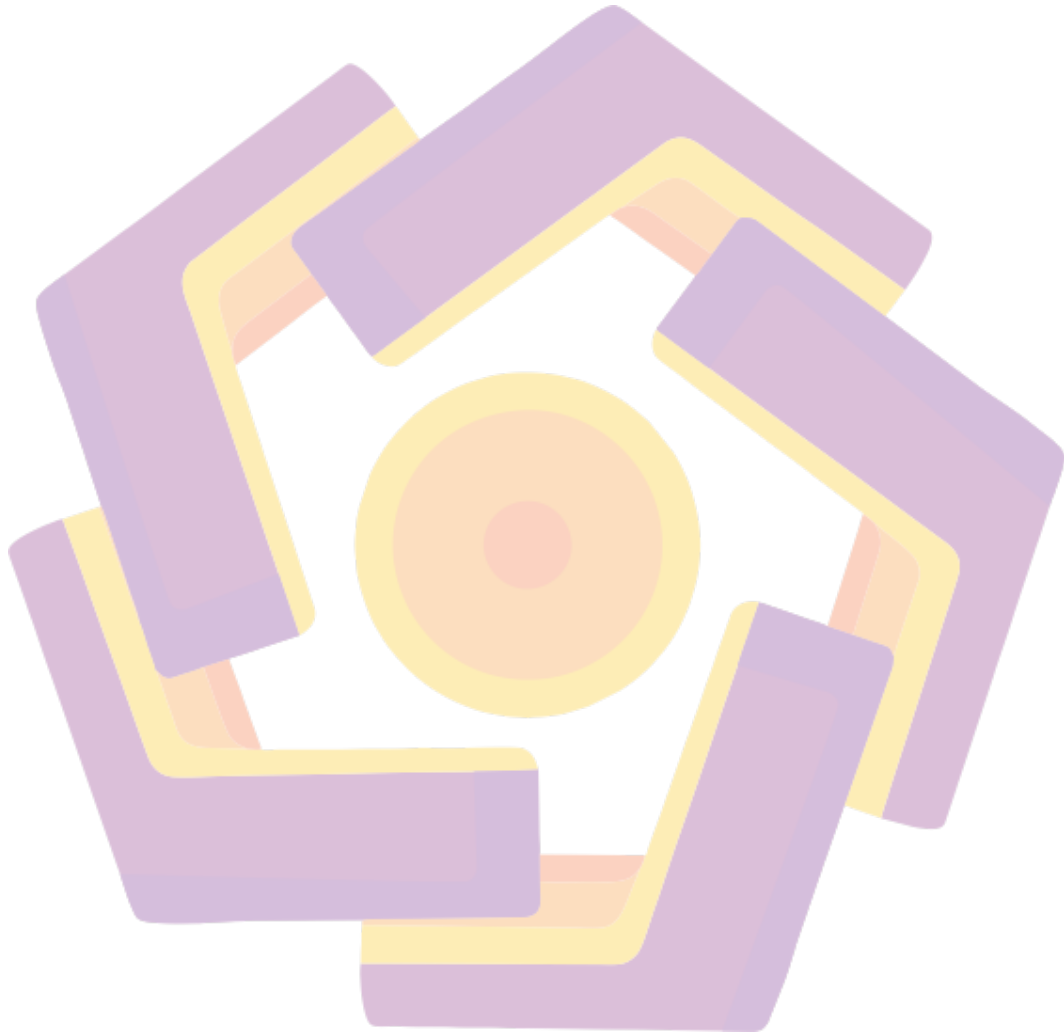
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
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. Dasar Teori	3
2.1.1. Pengertian Animasi Asset	3
2.1.2. Pembuatan Animasi Asset	3
2.1.3. Pengertian Animasi	4
2.1.4. Adobe After Effect	4
2.1.4.1. Terminologi dalam Adobe After Effect	4
2.2. Pengumpulan Data	6
2.2.1. Observasi	6
2.2.2. Wawancara	9
2.3. Analisis Kebutuhan Sistem	9
2.3.1. Brief Produksi	9
2.3.2. Kebutuhan Fungsional	10
2.3.3. Kebutuhan Non Fungsional	10
2.4. Analisis Aspek Produksi	11
2.4.1. Aspek Kreatif	11

2.4.2. Aspek Teknis.....	12
2.5. Tahapan Pra Produksi	12
2.5.1. Ide dan Konsep.....	12
2.5.2. Naskah.....	13
2.5.3. Storyboard.....	13
2.5.4. Desain.....	14
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
3.1. Produksi.....	19
3.1.1. Pembuatan Animasi Aset Air Terjun	19
3.1.2. Pembuatan Animasi Aset Kabut	21
3.1.3. Pembuatan Animasi Aset Asap.....	24
3.1.4. Pembuatan Animasi Aset Hembusan Angin.....	25
3.2. Pasca Produksi.....	26
3.2.1. Penggabungan Animasi aset efek pada background.....	27
3.3. Evaluasi	29
BAB IV	
PENUTUP.....	30
4.1. Kesimpulan.....	30
4.2. Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hardware	11
Tabel 2.2. Software	11
Tabel 3.3 Tabel indeks	29
Tabel 3.4 hasil penilaian sikap	39

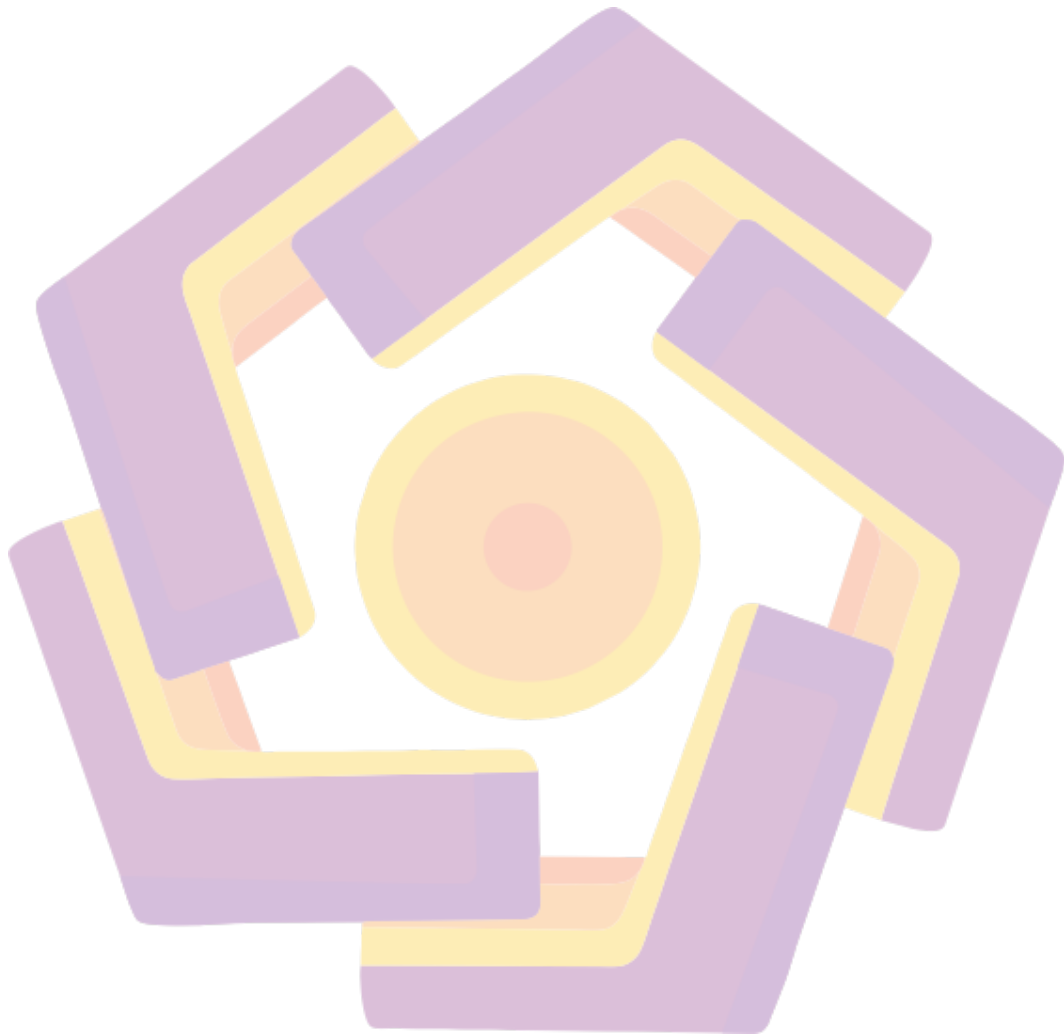


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 2D Smoke-Animation.....	6
Gambar 2.2 Waterfall	7
Gambar 2.3. Kabut	8
Gambar 2.4 Hembusan angin	8
Gambar 2.5 Storyboard	14
Gambar 2.6 Desain karakter naga	15
Gambar 2.7 Desain karakter burung	15
Gambar 2.8 Desain Environment	16
Gambar 2.9 Desain air terjun	16
Gambar 2.10 Desain kabut	17
Gambar 2.11 Desain kepulan asap	17
Gambar 2.12 Desain hembusan angin	18
Gambar 3.13 efek CC Particle World	19
Gambar 3.14 CC Particle World, Velocity dan Gravity.....	20
Gambar 3.15 pengaturan Birth Rate dan Time Stretch	20
Gambar 3.16 efek fractal	21
Gambar 3.17 evaluation	21
Gambar 3.18 offset turbulence	22
Gambar 3.19 efek turbulent displace.....	22
Gambar 3.20 offset turbulence	23
Gambar 3.21 efek fast box blur.....	23
Gambar 3.22 efek wave warp.....	24
Gambar 3.23 efek wave warp - wave speed.....	25
Gambar 3.24 Trim Paths, Start dan End.....	25
Gambar 3.25 Gaussian Blur,Fast Box Blur.....	26
Gambar 3.26 Penggabungan aset air terjun.....	27
Gambar 3.27 Penggabungan aset kabut	27
Gambar 3.28 Penggabungan aset asap	28
Gambar 3.29 Penggabungan hembusan angin	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	33
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan.....	35



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 Particle, Texture dan cahaya untuk diterapkan pada animasi.

Perancangan Animasi Asset Effect, untuk animasi “Remake Animasi Jingle Amikom” pada Scene Kastil. Penulis menggunakan Software Adobe After Effect untuk menciptakan efek seperti air terjun, asap, kabut dan hembusan angin. Dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada Software Adobe After Effect.

Hasil karya tulis merupakan sebuah dokumentasi pada pembuatan Animasi Asset Effect yang menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada Software Adobe After Effect. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat digunakan sebagai media pelajaran maupun referensi dalam pembuatan Animasi Asset Effect.

Kata Kunci: Animasi, Asset Effect, Particle, Texture

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 Particles, Textures and light to be applied to animation.

Asset Effect Animation Design, for the animation "Amikom Jingle Animation Remake" in the Castle Scene. The author used Adobe After Effects software to create effects such as waterfalls, smoke, fog and gusts of wind. By using the features available in Adobe After Effects Software.

The result of the written work is documentation on the creation of Asset Effect Animations that use the features available in Adobe After Effect Software. The author hopes that this paper can be used as a learning medium or reference in creating Asset Effect Animations.

Keywords: Animation, Asset Effect, Particle, Texture