

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2 DIMENSI “ASMAUL HUSNA”
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE AFTER EFFECT*
DAN *SOFTWARE PHOTOSHOP***

SKRIPSI



disusun oleh

Nursafazria Kelirey

17.82.0222

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2 DIMENSI “ASMAUL HUSNA”
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE AFTER EFFECT*
DAN *SOFTWARE PHOTOSHOP***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Nursafazria Kelirey

17.82.0222

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2 DIMENSI “ASMAUL HUSNA” DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE AFTER EFFECT* DAN *SOFTWARE PHOTOSHOP*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nursafazria Kelirey

17.82.0222

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2 DIMENSI “ASMAUL HUSNA” DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE AFTER EFFECT* DAN *SOFTWARE PHOTOSHOP*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nursafazria Kelirey

17.82.0222

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFattah, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

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, 21 Februari 2022



Nursafazria Kelirey

NIM. 17.82.0222

MOTTO

”Maha Suci Allah Yang Menguasai (Segala) Kerajaan, Dan Dia Maha Kuasa Atas Segala Sesuatu”

Q.S Al-Mulk (Ayat Ke 1)

”Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

Q.S Asy-Syarh (Ayat ke 6)

”Lakukan segala sesuatu dengan niat ibadah kepada ALLAH”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA, atas segala kenikmatan, rahmat, hidayah, rezeki, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan sebaik-baiknya

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ☐ ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA yang telah memberikan hidayah, kelapangan jalan, dan kemurahan rezeki kepada saya sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
- ☐ Bapak Mahamud Kelirey dan Ibu Djaleha Rumaday kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi *support system* terbaik dalam hidup saya, yang memberikan kasih sayang, do'a yang tiada henti selama ini.
- ☐ Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu serta bimbingan kepada saya
- ☐ Bapak Bernadhed, M.Kom yang sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini
- ☐ Abang Husni Rais Kelirey dan Abang Elwan Abdullah Kelirey yang siap sedia membantu dalam banyak hal
- ☐ Anisa Ayu Insani Marua, M.Kom, Ida Larasati Fauth, Sri Melati Wulandari, Str., Kes, Diana Saputri Pelu, Rezalya Arianti Ialahun, Halija Rumuar, dan GKK sahabat tersayang yang selalu ada membantu menemani berproses dalam banyak hal
- ☐ Keluarga besar PERMATA, IKPM SBT, SEMMI, KAMMI, BEM yang banyak membekali ilmu dan selalu membuat kenyamanan tersendiri
- ☐ Ayu Amalia Nasution, M.Kom, Mutiara Pandan Wangi, M.Kom, Aulia Anisa, Steven, M.Kom, dan teman-teman seperjuangan S1TI 04 yang sering membantu dalam masa-masa study di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

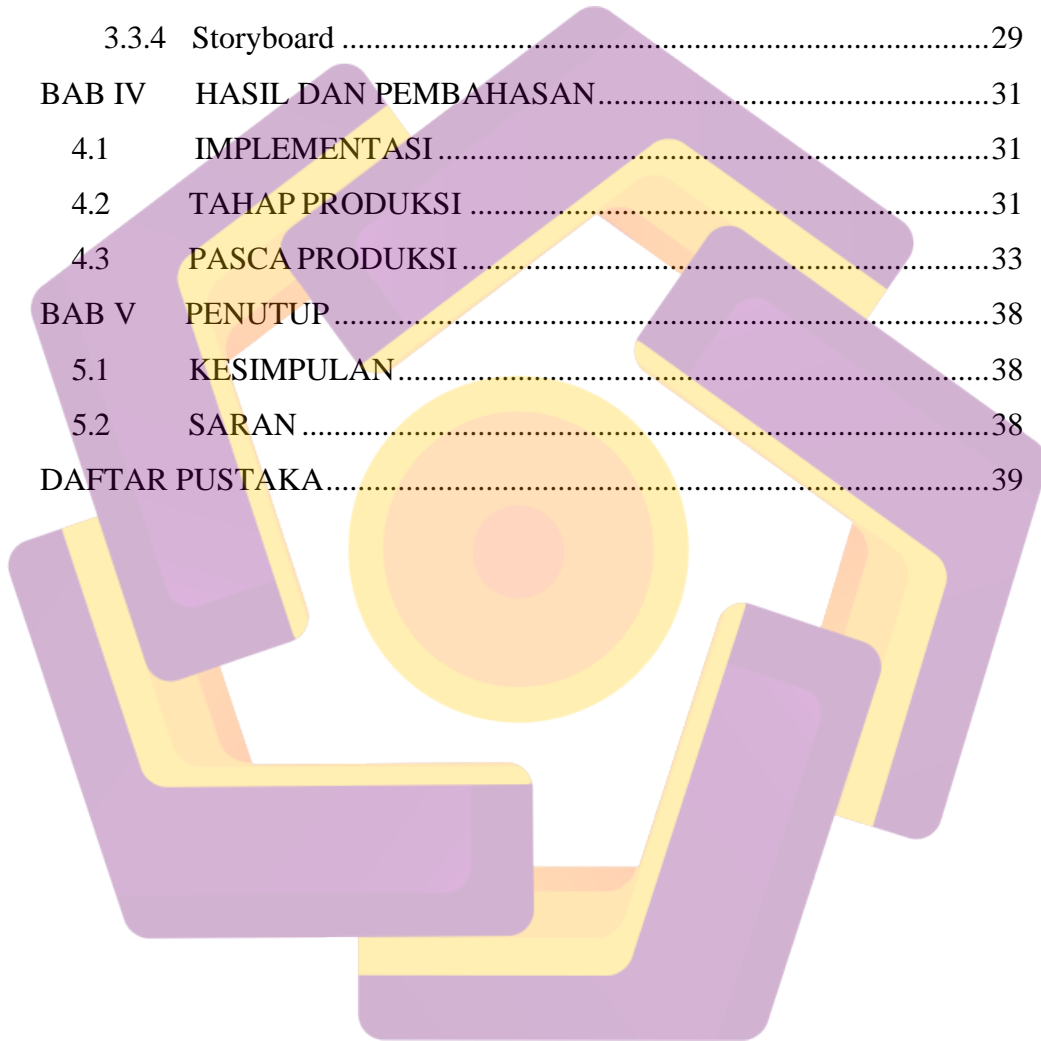
Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas berkat dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, semoga dapat bernilai ibadah sekaligus untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat dalam kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, dan penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

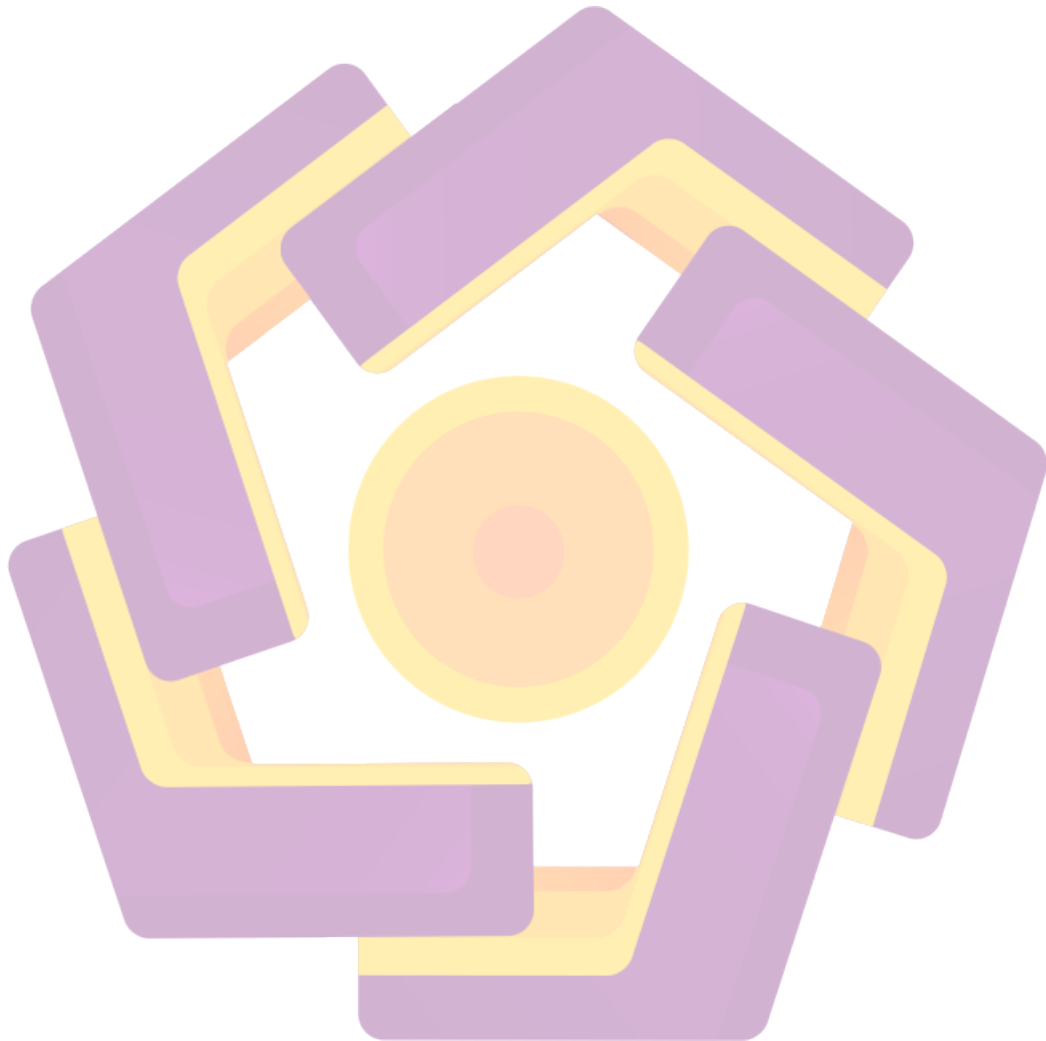
JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.2 MULTIMEDIA	9
2.3 PENGERTIAN ANIMASI	10
2.4 DEFINISI ANIMASI EDUKASI 2D ASMAUL HUSNA	18
2.5 PENGERTIAN FRAME	18
2.6 <i>MOTION GRAPHIC</i>	19
2.7 PENGGUNAAN SOFTWARE	19
2.8 STORYBOARD	20

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN	21
3.1 TINJAUAN UMUM	21
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN	21
3.3 PERANCANGAN ANIMASI	23
3.3.1 Konsep Animasi	24
3.3.2 Naskah Animasi 99 Asmaul Husna	24
3.3.3 Karakter Animasi	29
3.3.4 Storyboard	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 IMPLEMENTASI	31
4.2 TAHAP PRODUKSI	31
4.3 PASCA PRODUKSI	33
BAB V PENUTUP	38
5.1 KESIMPULAN	38
5.2 SARAN	38
DAFTAR PUSTAKA	39



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan referensi	9
Tabel 3.1 Perangkat keras.....	22
Tabel 3.2 Perangkat lunak	22
Tabel 4.1 Hasil Wawancara.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh animasi <i>motion path</i>	14
Gambar 2.2	Contoh animasi <i>margin</i>	15
Gambar 2.3	Contoh animasi transparan	15
Gambar 2.4	Contoh animasi <i>fade</i>	16
Gambar 2.5	Contoh animasi rotasi	16
Gambar 2.6	Contoh animasi berkedip atau berkelip	17
Gambar 2.7	Contoh animasi <i>shape</i>	17
Gambar 2.8	Contoh animasi <i>masking</i>	18
Gambar 3.1	Diagram perancangan animasi 2d Asmaul Husna.....	23
Gambar 3.2	Karakter	29
Gambar 3.3	<i>Storyboard</i>	29
Gambar 4.1	Proses Produksi.....	31
Gambar 4.2	Lembar kerja photoshop	32
Gambar 4.3	<i>Coloring</i>	33
Gambar 4.4	Penyimpanan file	33
Gambar 4.5	Tahapan pasca produksi.....	34
Gambar 4.6	Penggabungan file	35
Gambar 4.7	Proses <i>rendering frame by frame</i>	36
Gambar 4.8	Proses <i>rendering after effect</i>	36
Gambar 4.9	Anak-anak menonton animasi Asmaul Husna	37

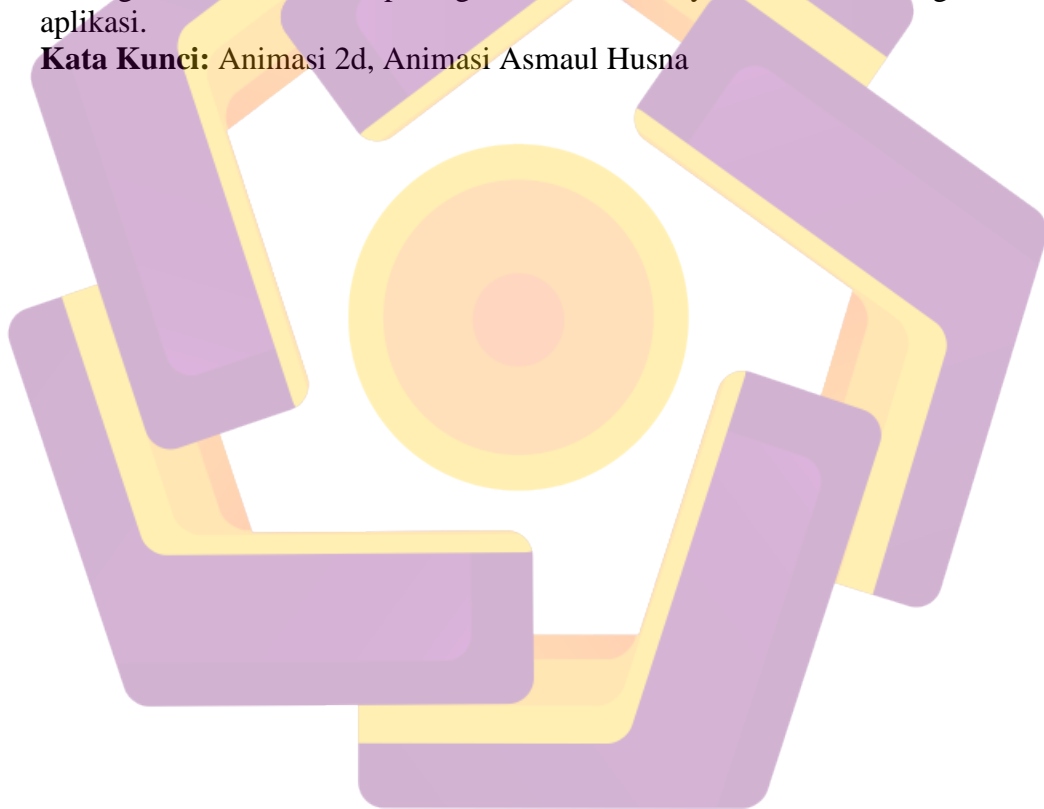
INTISARI

Animasi adalah sekumpulan gambar diam yang digabung sehingga membentuk gambar yang bergerak. Animasi 2d adalah sekumpulan gambar yang dibuat menggunakan sketsa kemudian sketsa tersebut diolah sehingga terlihat lebih nyata dan dapat dikatakan animasi 2d karena dibuat dari banyak sketsa yang membentuk suatu pergerakan sehingga terlihat seperti gambar yang hidup atau bergerak.

Adapun beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membuat animasi baik manual maupun digital. Animasi banyak ditemukan seperti yang sering kita lihat pada film-film kartun pada umumnya.

Pada pembuatan animasi biasanya terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi seperti hardware maupun software. Hardware maupun software ini sering dikenali dengan perangkat keras seperti komputer, keyboard, dan lain sebagainya. Sedangkan software atau perangkat lunak biasanya kita kenali dengan sebutan aplikasi.

Kata Kunci: Animasi 2d, Animasi Asmaul Husna



ABSTRACT

Animation is a collection of still images that are combined to form a moving image. 2d animation is a collection of images made using sketches and then the sketches are processed so that they look more real and can be said to be 2d animation because they are made from many sketches that form a movement so that it looks like a living or moving image.

There are several techniques that can be used to create animations both manually and digitally. Animation is widely found as we often see in cartoon films in general.

In making animation there are usually several requirements that must be met such as hardware and software. Hardware and software are often identified with hardware such as computers, keyboards, and so on. While software or software we usually recognize as applications.

Keyword: *2d Animation, Asmaul Husna Animation*

