

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D *SCENE* "DINO MENGEJAR" PADA
IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ILYAS BAGUS AFWAN FAUZAN

21.82.1340

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**PEMBAHASAN ANIMASI 2D SCENE "DINO MENGEJAR" PADA
IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ILYAS BAGUS AFWAN FAUZAN

21.82.1340

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ANIMASI 2D SCENE "DINO MENGEJAR" PADA
IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"

yang disusun dan diajukan oleh

ILYAS BAGUS AFWAN FAUZAN

21.82.1340

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2025

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ANIMASI 2D *SCENE* "DINO MENGEJAR" PADA
IKLAN SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"

yang disusun dan diajukan oleh
ILYAS BAGUS AFWAN FAUZAN
21.82.1340

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

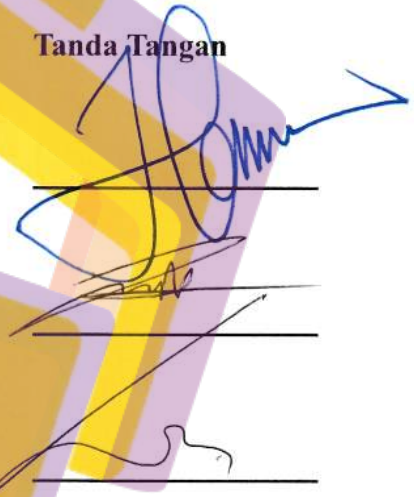
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom
NIK. 190302467

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ilyas Bagus Afwan Fauzan
NIM : 21.82.1340

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI 2D SCENE "DINO MENGEJAR" PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, A.Md., 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, 1 Juli 2025
Yang Menyatakan,



Ilyas Bagus Afwan Fauzan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan penulis berkat, rahmat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Pembahasan Animasi 2D *Scene* “Dino Mengejar” pada Iklan S1 Teknologi Informasi “Portal Adventure” sebagai hasil dari produk program Pandawa yang dicangkokkan. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

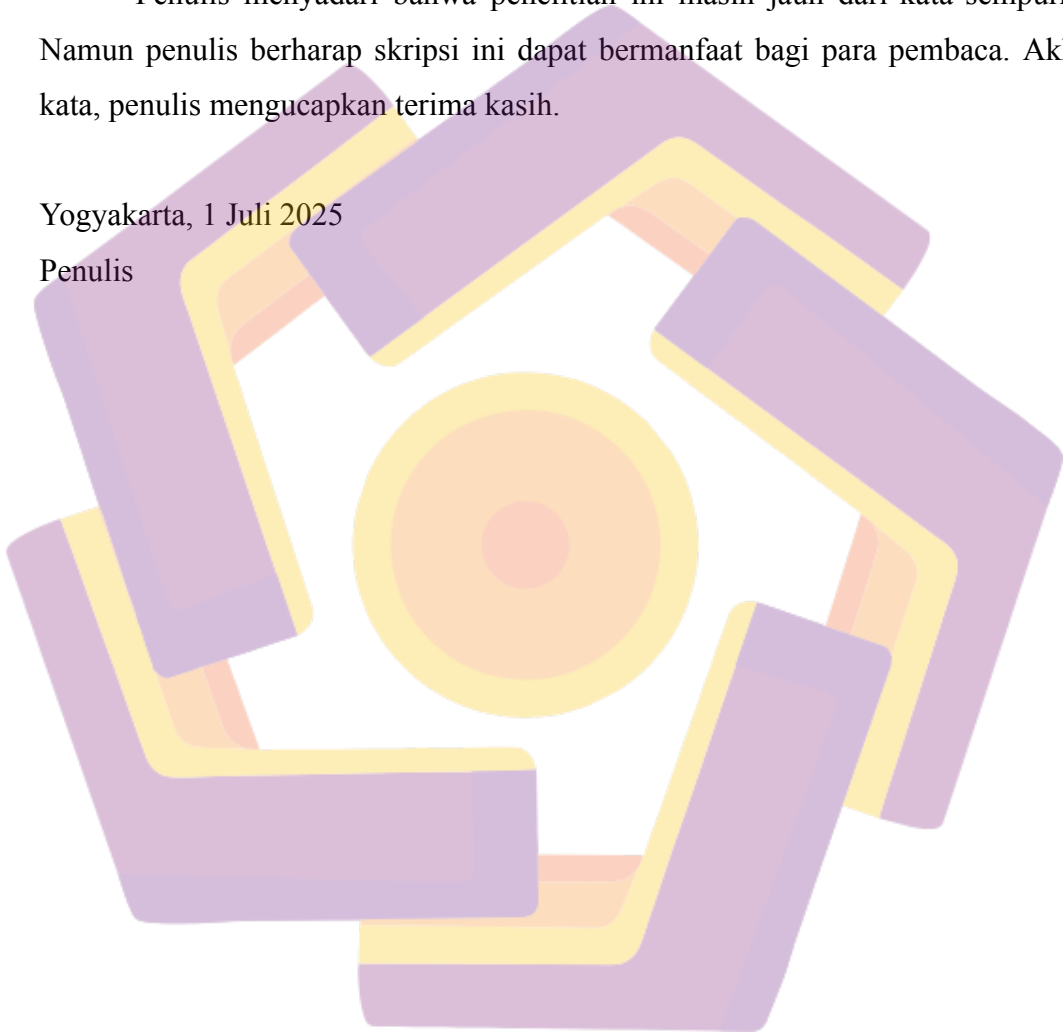
1. Orang tua penulis yaitu Ibu Titik Suharni dan Bapak H. Munadi, yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Mentor magang selama program Pandawa
7. Seluruh pengajar Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
8. Seluruh anggota tim Scene 4 yang telah bekerja keras bersama-sama dalam pembuatan *Scene* “Dino Mengejar” pada Iklan Teknologi Informasi “Portal Adventure”.
9. Teman-teman Kafka’s Daycare yang sudah berjuang bersama melewati masa-masa perkuliahan

10. Teman-teman Motion Design yang sudah berjuang bersama melewati masa-masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 1 Juli 2025

Penulis



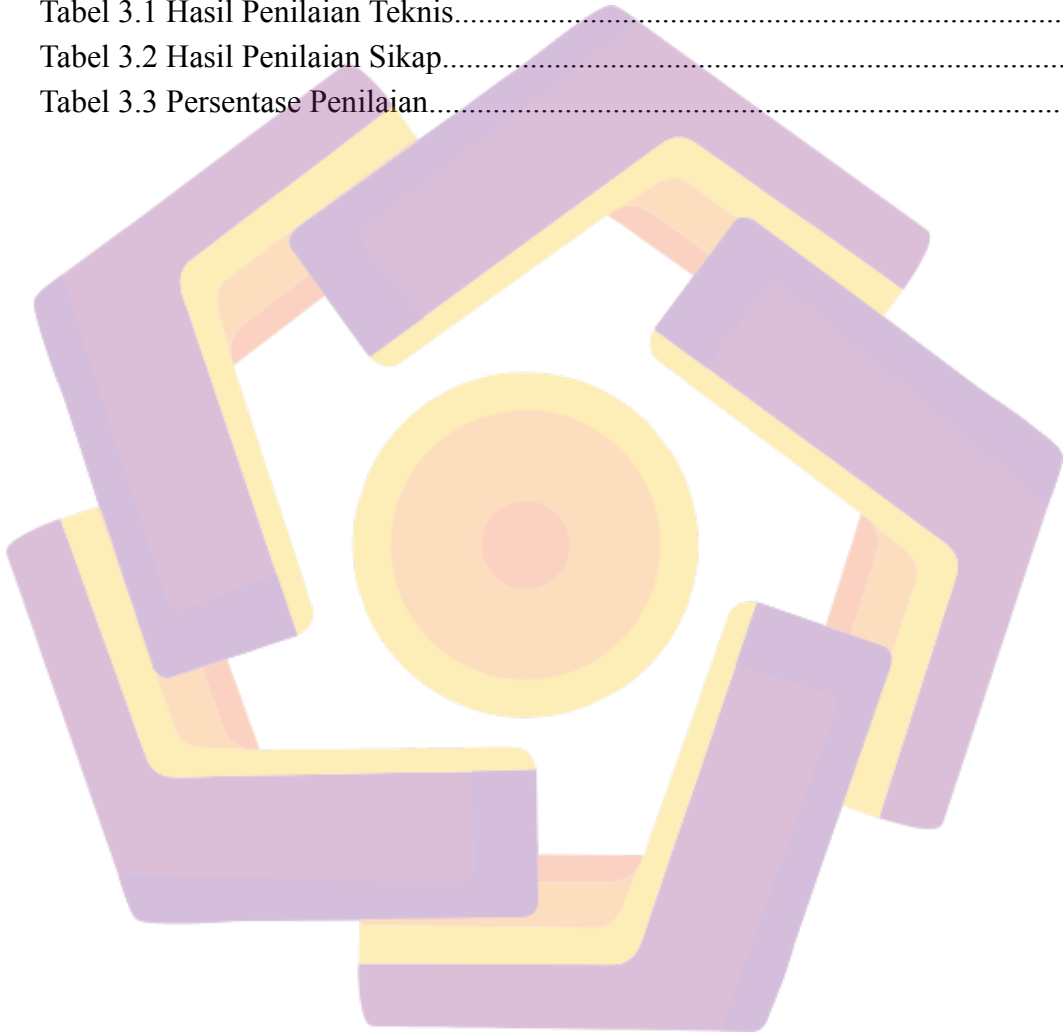
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
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 ANALISIS.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	3
2.1.1. ANIMASI.....	3
2.1.2. TEKNIK <i>MOTION</i>	3
2.1.3. TEKNIK <i>FRAME BY FRAME</i>	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	4
2.2.1. <i>BRIEF</i> PRODUKSI.....	4
2.2.2. PENGUMPULAN DATA.....	4
2.2.3. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	7
2.2.4. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	8
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	9
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	9
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	10
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	11
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	11
2.4.2. NASKAH DAN <i>STORYBOARD</i>	11
2.4.3. DESAIN.....	12

BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
3.1. PRODUKSI.....	15
3.1.1. Adegan Dino Kecil Sedang Berjalan Mengejar Karakter Utama.....	15
3.1.2. Adegan Dino Kecil Sedang Berlari Mengejar Karakter Utama.....	17
3.1.3. Adegan Dino Besar Sedang Marah dengan Membuka Mulut.....	18
3.1.4. Adegan Jeep Sedang Bergerak Menjauhi Dino.....	19
3.1.5. Adegan <i>Machine Gun</i> Sedang Menembak.....	20
3.1.6. Adegan Efek Peluru yang Menembakkan ke Arah Dino.....	20
3.1.7. Adegan Cangkang Peluru yang Terlempar Saat Ditembakkan.....	22
3.2. PASCA PRODUKSI.....	24
3.3. EVALUASI.....	25
BAB IV	
PENUTUP.....	29
4.1. KESIMPULAN.....	29
4.2. SARAN.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis.....	26
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	27
Tabel 3.3 Persentase Penilaian.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi Badan Dino Kecil dan Dino Besar.....	5
Gambar 2.2 Pokemon “Marowak”	5
Gambar 2.3 Referensi Jeep.....	6
Gambar 2.4 Referensi <i>Machine Gun</i> , Peluru dan Cangkang Peluru.....	6
Gambar 2.5 Chixia Wuthering Waves.....	7
Gambar 2.6 Referensi <i>Mark</i>	7
Gambar 2.7 <i>Storyboard</i>	12
Gambar 2.8 Desain Karakter Dino Kecil.....	12
Gambar 2.9 Desain Karakter Dino Besar.....	12
Gambar 2.10 Desain <i>Machine Gun</i>	13
Gambar 2.11 Desain Jeep.....	13
Gambar 2.12 Desain Peluru.....	13
Gambar 2.13 Desain Cangkang Peluru.....	13
Gambar 2.14 Desain Efek Tembakan.....	14
Gambar 3.1 <i>Layer</i> Betis <i>Parent</i> ke Paha.....	15
Gambar 3.2 <i>Layer</i> Telapak <i>Parent</i> ke Betis.....	15
Gambar 3.3 <i>Keyframing</i> kaki.....	16
Gambar 3.4 <i>Keyframing</i> <i>Puppet Pin</i> Ekor.....	17
Gambar 3.5 Gerakan <i>Dash</i> Saat Lari.....	18
Gambar 3.6 <i>Keyframing</i> Dino Besar.....	18
Gambar 3.7 <i>Shape Layer Property</i>	19
Gambar 3.8 <i>Background Scene</i> “Dino Mengejar”.....	19
Gambar 3.9 <i>Expression Rotation</i>	20
Gambar 3.10 <i>Expression loopOut</i> (“pingpong”).....	20
Gambar 3.11 Ukuran dan Jenis <i>Brush</i>	21
Gambar 3.12 <i>Release Clipping Mask</i>	22
Gambar 3.13 <i>Timeline</i> Tembakan <i>Machine Gun</i>	22
Gambar 3.14 <i>Graph Editor Position</i> dan <i>Rotation</i>	23
Gambar 3.15 <i>Expression Position</i> dan <i>Rotation loopOut</i> (“cycle”).....	24
Gambar 3.16 <i>Motion Blur</i> pada <i>Switch Panel Timeline</i>	24
Gambar 3.17 Hasil Jadi <i>Compositing VFX (Visual Effects)</i>	25
Gambar 3.18 <i>Editing Scene</i> “Dino Mengejar”.....	25

INTISARI

Scene “Dino Mengejar” dalam animasi berperan sebagai pengantar yang memperkenalkan latar, suasana, dan tema cerita kepada penonton. Penelitian ini membahas proses pembuatan dan analisis *scene* “Dino Mengejar” dalam animasi iklan berjudul “Portal Adventure” yang ditujukan untuk mempromosikan Program Studi S1 Teknologi Informasi menggunakan teknik animasi *motion* dan *frame by frame*. *Scene* ini menampilkan gambaran kota hancur di dalam *game* yang diserang oleh dinosaurus.

Proses produksi tahapan meliputi analisis referensi visual, penyusunan *storyboard*, perancangan aset dan proses animasi menggunakan teknik *motion* dan *frame by frame*. *Scene* “Dino Mengejar” dipilih karena mewakili unsur ketegangan dan dinamika alur cerita yang mencerminkan semangat petualangan dalam dunia Teknologi Informasi. Sementara itu, Adobe Photoshop dan Adobe After Effects sebagai penunjang alur kerja dalam pembuatan gambar dan animasi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggabungan elemen visual seperti latar dunia *game*, karakter utama, karakter dinosaurus, serta gerakan animasi yang berhasil menciptakan sebuah adegan.

Kata Kunci : Animasi, Visual, Teknik, *Motion*, *Frame by Frame*.

ABSTRACT

The “Dino Chase” scene in the animation acts as an introduction that introduces the setting, atmosphere, and theme of the story to the audience. This study discusses the process of creating and analyzing the “Dino Chase” scene in an advertising animation entitled “Portal Adventure” which is intended to promote the SI Information Technology Study Program using motion and frame by frame animation techniques. This scene shows a picture of a destroyed city in the game that is attacked by dinosaurs.

The production process stages include visual reference analysis, storyboard preparation, asset design and animation process using motion and frame by frame techniques. The “Dino Mengejar” scene was chosen because it represents the elements of tension and dynamics of the storyline that reflect the spirit of adventure in the world of Information Technology. Meanwhile, Adobe Photoshop and Adobe After Effects support the workflow in creating images and animations.

The results of the analysis show that the combination of visual elements such as the game world background, main characters, dinosaur characters, and animation movements successfully create a scene.

Keyword : Animation, Visual, Technique, Motion, Frame by Frame..