

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “VAKSINASI COVID-19”
MENGUNAKAN TEKNIK TWEENING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ardin Fajarisma Herman Syah

18.60.0028

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “VAKSINASI COVID-19”
MENGUNAKAN TEKNIK TWEENING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ardin Fajarisma Herman Syah

18.60.0028

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “VAKSINASI COVID-19” MENGUNAKAN TEKNIK TWEENING

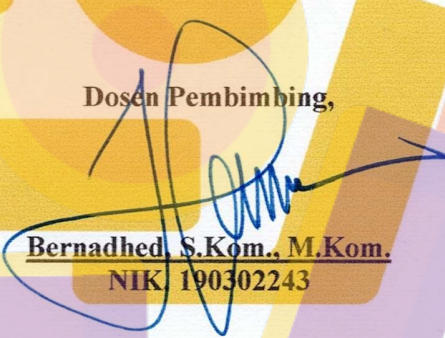
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardin Fajarisma Herman Syah

18.60.0028

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “VAKSINASI COVID-19”
MENGGUNAKAN TEKNIK TWEENING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardin Fajarisma Herman Syah

18.60.0028

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. DR. KUSRINI, M.Kom.
NIK. 190302106

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, 26 Agustus 2025



Ardin Fajarisma Herman Syah

NIM. 18.60.0028

MOTTO

“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses, Tuhan hanya menyuruh kita berjuang tanpa henti.”

(Emha Ainun Nadjib)

"Ketulusan dan kesungguhan adalah pangkal keberhasilan sejati.”

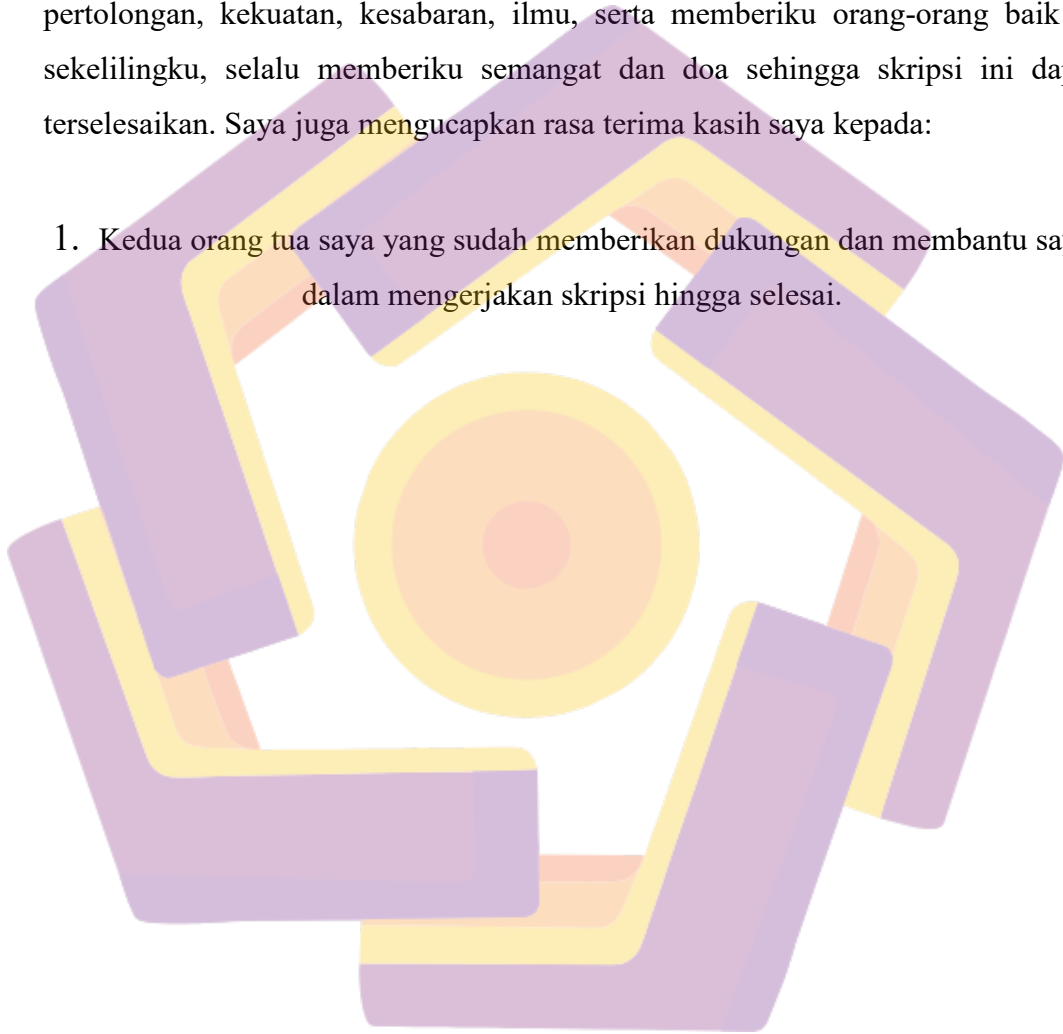
(Martin Luther King Jr)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang selalu membantu saya di masa yang sulit. Saya berterima kasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Allah SWT telah memberi saya pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Saya juga mengucapkan rasa terima kasih saya kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur saya persembahkan untuk Allah SWT telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “pembuatan Film Animasi 2D “vaksinasi Covid-19” Menggunakan teknik tweening” sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Dengan menyelesaikan skripsi “Pembuatan Film Animasi 2D “vaksinasi Covid-19”. Skripsi ini adalah salah satu syarat kelulusan dan juga bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1.

Dengan selesainya skripsi ini, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Agus Purwanto, M. Kom dan dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
3. Kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada saya.
4. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun material, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan masih banyak kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu saya berharap bisa mendapatkan kritik dan saran sehingga saya bisa menambah kesempurnaan skripsi ini.

Terakhir, saya tetap berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2025

Ardin Fajarisma Herman Syah
18.60.0028

DAFTAR ISI

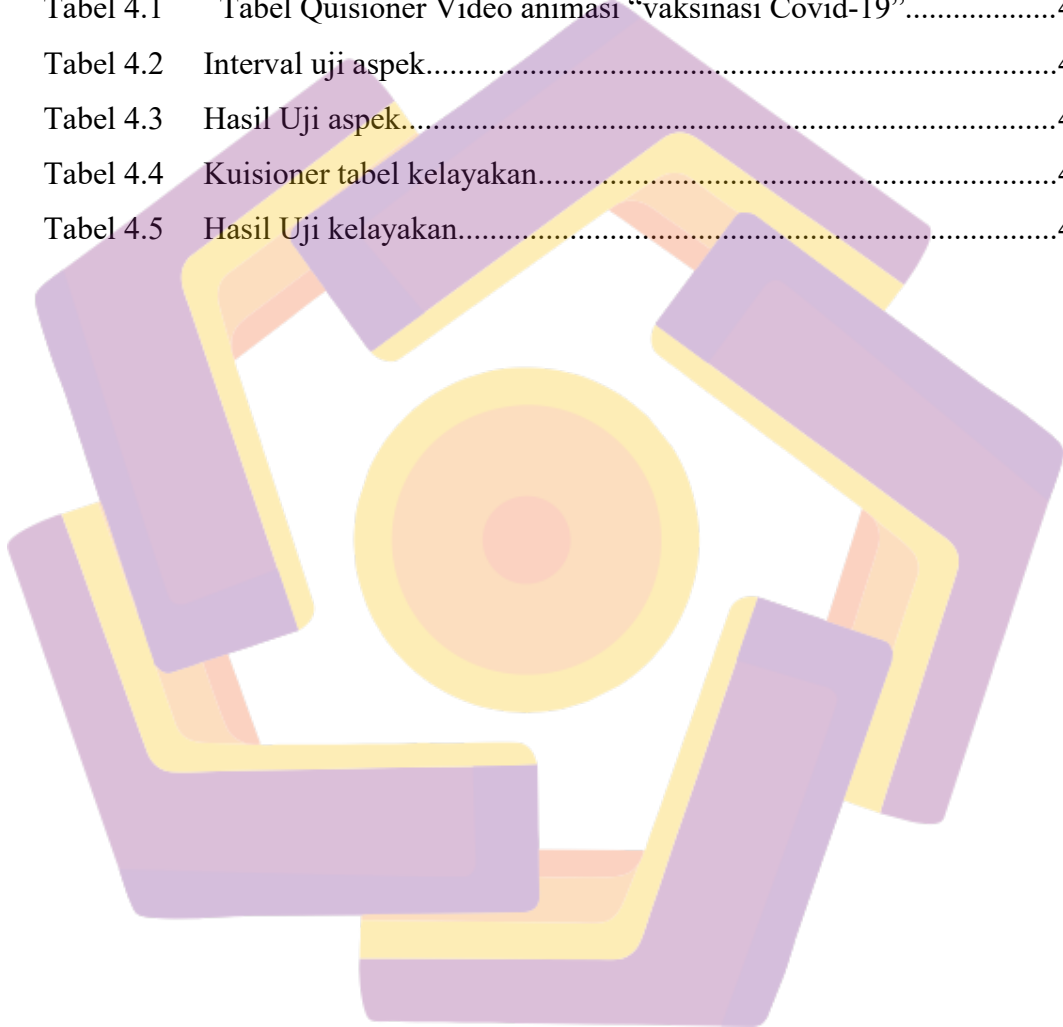
<u>JUDUL</u>	I
<u>PERSETUJUAN</u>	III
<u>PENGESAHAN</u>	IV
PERNYATAAN	VII
MOTTO	VIII
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	2
1.5.1 Pengumpulan Data	2
2.3.2 Bagi Akademik	2
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1.1 Metode Observasi	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan	3
1.6.4 Metode Evaluasi	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 DASAR TEORI 1	8
2.2.1 Covid-19	8

2.2.2	Animasi.....	8
2.2.3	Animasi 2D.....	8
2.2.4	Animasi Tweening.....	9
2.2.5	Prinsip DasarAnimasi.....	8
2.2.5.1	Solid Drawing.....	9
2.2.5.2	Timing ans Spacing.....	10
2.2.5.3	Squash and Stretch.....	10
2.2.5.4	Anticipation.....	11
2.2.5.5	Slow in ans Slow out.....	11
2.2.5.6	Arcs.....	12
2.2.5.7	Secondary Action.....	12
2.2.5.8	Follow Through and Overlapping Action.....	13
2.2.5.9	Straight Ahead and Pose to Pose.....	13
2.2.5.10	Staging.....	14
2.2.5.11	Appeal.....	14
2.2.5.12	Exaggeration.....	15
2.3	ANALISIS KEBUTUHAN.....	16
2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	16
2.3.2	Kebutuhan non Fungsional.....	16
2.4	PROSES PEMBUATAN ANIMASI.....	17
2.4.1	Pra Produksi.....	17
2.4.2	Produksi.....	18
2.4.3	Pasca Produksi.....	18
2.5	EVALUASI.....	18
2.5.1	Skala Likert.....	19
2.5.2	Rumusan Presentase Skala Likert.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		21
3.1	TINJAUAN UMUM.....	21
3.2	ANALISIS TUJUAN DAN BATASAN VIDEO ANIMASI.....	21
3.3	ANALISIS DATA OBSERVASI.....	21
3.3.1	Covid-19.....	21
3.3.2	Contoh Animasi.....	22
3.3.2.1	Kurzesagt – In a Nutshell.....	22
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	23

3.4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.5	ANALISIS DATA OBSERVASI.....	24
3.5.1	Perancangan.....	24
3.5.1.1	PERANCANGAN KONSEP.....	24
3.5.2	Pra Produksi.....	25
3.5.2.1	TEMA.....	25
3.5.2.2	NASKAH.....	25
3.5.2.3	DESIGN KARAKTER.....	29
3.5.2.4	STORYBOARD.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	PRODUKSI.....	40
4.1.1	PEMBUATAN MODEL KARAKTER.....	40
4.1.2	ANIMASI.....	41
4.1.3	PEMBUATAN VOICE NARATOR DAN BACKGROUND MUSIK.....	41
4.1.3.1	VOICE NARATOR.....	41
4.1.3.2	BACKGROUND MUSIK.....	41
4.2	PASCA PRODUKSI.....	42
4.2.1	COMPOSITING.....	42
4.2.2	RENDERING.....	43
4.3	HASIL AKHIR PRODUK.....	43
4.3.1	TESTING.....	43
4.3.2	KESIMPILAN TESTING.....	47
BAB V PENUTUP.....		48
5.1	KESIMPULAN.....	48
5.2	SARAN.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan.....	7
Tabel 2.2	Tabel Evaluasi Skala Likert.....	19
Tabel 2.3	Skala hasil nilai aspek.....	20
Tabel 4.1	Tabel Quisioner Video animasi “vaksinasi Covid-19”.....	43
Tabel 4.2	Interval uji aspek.....	44
Tabel 4.3	Hasil Uji aspek.....	44
Tabel 4.4	Kuisisioner tabel kelayakan.....	45
Tabel 4.5	Hasil Uji kelayakan.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Solid Drawing.....	9
Gambar 2.2	Timing and Spacing.....	10
Gambar 2.3	Squash and Stretch.....	10
Gambar 2.4	Anticipation.....	11
Gambar 2.5	Slow in and Slow out.....	11
Gambar 2.6	Arcs.....	12
Gambar 2.7	Secondary Action.....	12
Gambar 2.8	Follow Through and Overlapping Action.....	13
Gambar 2.9	Straight Ahead and Pose to Pose.....	14
Gambar 2.10	Staging.....	14
Gambar 2.11	Appeal.....	15
Gambar 2.12	Exaggeration.....	15
Gambar 3.1	How The Immune System ACTUALLY Works – IMMUNE.....	22
Gambar 3.2	Tabel tahapan pra Produksi.....	25
Gambar 3.3	Design karakter untuk narator.....	29
Gambar 3.4	Design karakter tambahan.....	30
Gambar 3.5	Design karakter untuk petugas.....	30
Gambar 4.1	Tampilan pembuatan model karakter.....	40
Gambar 4.2	Tampilan import suara kedalam Premiere Pro.....	41
Gambar 4.3	Sumber musik dari channel 별 헤는 다락방 <i>Starry Attic</i>	42
Gambar 4.4	Tampilan Compositing scene dengan suara.....	42

INTISARI

Tweening adalah proses pembuatan dari inbetween, yaitu adalah gambar yang berada di antara keyframe. Inbetweening juga merupakan hasil transisi diantara dua keyframe yg memprediksi perbedaan poin dalam sesaat. Tweening sangatlah penting untuk menyampaikan rasa dari sebuah gerakan halus dengan gambar.

Corona Virus Disease 2019 atau COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2, salah satu jenis koronavirus. Penderita COVID-19 dapat mengalami demam, batuk kering, dan kesulitan bernafas.

Untuk penelitian ini, penulis akan membuat animasi dengan tema Covid-19. Dari video animasi ini akan menjelaskan tentang apa saja covid-19 dan bagaimana cara menghindari virus covid-19 dan cara mendapatkan vaksin covid-19. Dari video ini, penulis akan menganalisa betapa efektifnya video animasi ini memberikan edukasi kepada penonton tentang virus Covid-19.

Kata Kunci : Animasi 2D, Covid-19, animasi tweening

ABSTRACT

Tweening is a progress from inbetween, is a drawing inbetween a keyframe. Inbetween is also a result from 2 key frame that give a point prediction for a short time. Tweening is very important for conveying feeling of smooth movement with drawing.

Corona Virus disease 2019 or COVID-19 is a infectious disease that cause by SARS-CoV-2, one of the type of coronavirus. Patients COVID-19 can experience fever, hacking cough, and difficult breathing.

For this study, the writer will make a animation with the theme of Covid-19. From this animation video, this weill explain about Covid-19, how to avoid Covid-19 and how to get a vaccine for covid-19. From this video, thw writerwill analize how effective this animation video giving an knowledge about Covid-19 virus.

Keyword : 2D Animation, Covid-19, Tweening Animation