

**PEMBAHASAN AREA 2D ADEGAN GURUN PADA PEMBUATAN  
ULANG JINGEL AMIKOM  
SKRIPSI NON REGULER**

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



Disusun oleh  
**MUHAMMAD TOMI**  
**19.82.0765**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2026**

**PEMBAHASAN AREA 2D ADEGAN GURUN PADA PEMBUATAN  
ULANG JINGEL AMIKOM  
SKRIPSI NON REGULER**

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



Disusun oleh  
**MUHAMMAD TOMI**  
**19.82.0765**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2026**

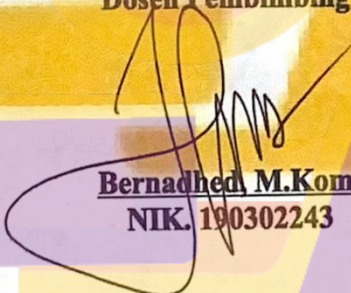
**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN AREA 2D ADEGAN GURUN PADA PEMBUATAN  
ULANG JINGEL AMIKOM**  
yang disusun dan diajukan oleh

**MUHAMMAD TOMI  
19.82.0765**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 November 2024

**Dosen Pembimbing**

  
**Bernadhe M. Kom.**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN AREA 2D ADEGAN GURUN PADA PEMBUATAN  
ULANG JINGEL AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

**MUHAMMAD TOMI**

**19.82.0765**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Januari 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302281**



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



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 : **Muhammad Tomi**  
NIM : **19.82.0765**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN AREA 2D ADEGAN GURUN PADA PEMBUATAN ULANG JINGEL AMIKOM**

Dosen Pembimbing : **Bernadhed, 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,



Muhammad Tomi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bernadhed, S.Kom, M, Kom, selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pengji pertama yang turut hadir atas waktu dan penilaiannya yang konstruktif.
3. Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom, M.Kom, atas waktu dan penilaiannya yang konstruktif.
4. Teman-teman yang telah mendukung, memberikan semangat, serta kebersamaannya dalam berbagai kondisi.
5. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan materiil yang tidak ternilai harganya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Animasi 2D.

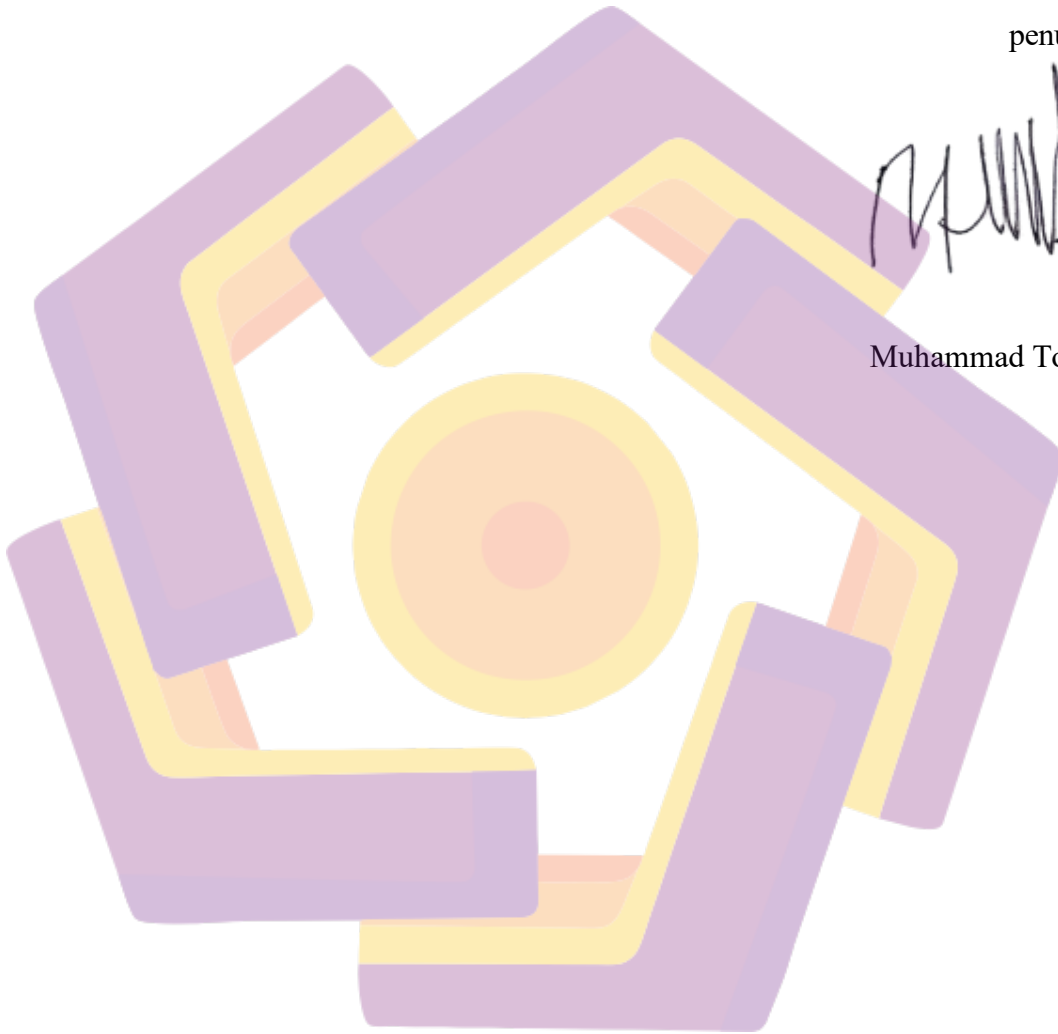
Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 3 Januari 2025

penulis



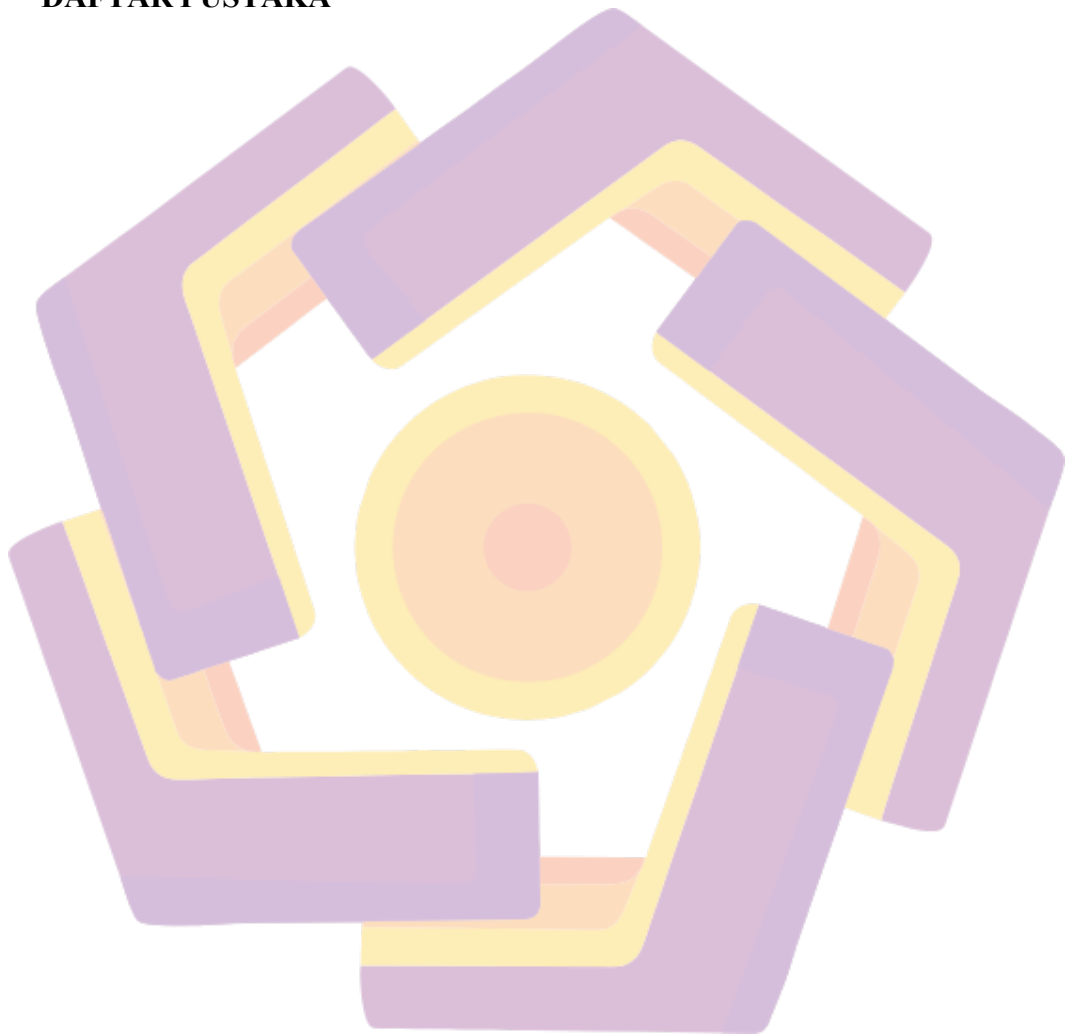
Muhammad Tomi



## DAFTAR ISI

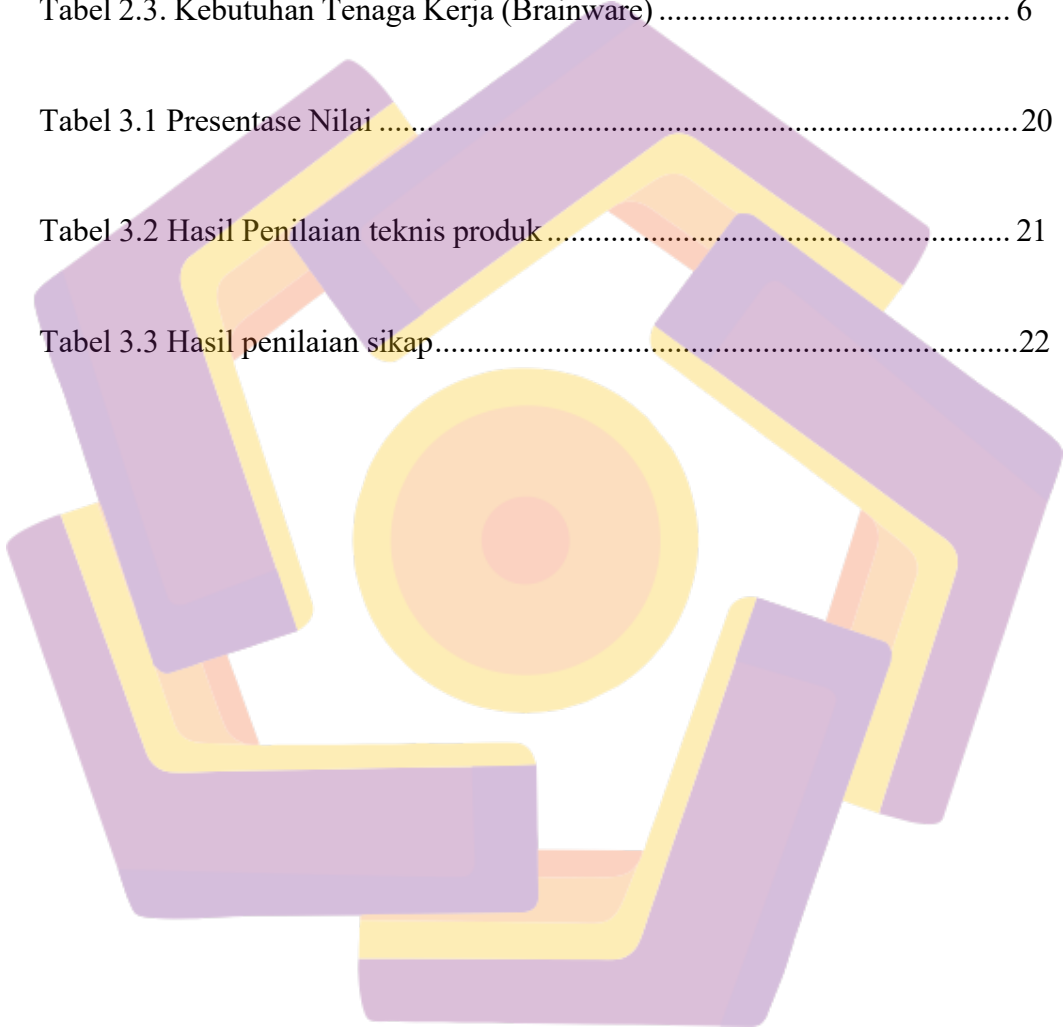
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. LATAR BELAKANG	2
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	3
1.4. TUJUAN PENELITIAN	3
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN PERANCANGAN</b>	<b>4</b>
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	5
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	5
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	5
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	7
2.3.1. ASPEK KREATIF	7
2.3.2. ASPEK TEKNIS	7
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	8
2.4.1. IDE DAN KONSEP	9
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	9
2.4.3. DESAIN	12
<b>BAB III</b>	
<b>PEMBAHASAN</b>	<b>13</b>
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI	13
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN	13

3.1.2. PRODUKSI VISUAL	18
3.1.3. PASCA PRODUKSI	19
3.2. EVALUASI	20
<b>BAB IV</b>	<b>24</b>
4.1. KESIMPULAN	24
4.2. SARAN	24
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>25</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis Perangkat Keras (Hardware).....	6
Tabel 2.2. Jenis Perangkat Lunak (Software).....	6
Tabel 2.3. Kebutuhan Tenaga Kerja (Brainware) .....	6
Tabel 3.1 Presentase Nilai .....	20
Tabel 3.2 Hasil Penilaian teknis produk .....	21
Tabel 3.3 Hasil penilaian sikap.....	22



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naskah Scene Bebatuan.....	10
Gambar 2.2. Storyboard.....	11
Gambar 2.3 Design Environment .....	12
Gambar 3.1 Merupakan referensi dalam membuat bebatuan digurun.....	14
Gambar 3.2 merupakan referensi kaktus dan <i>thumble weed</i> .....	14
Gambar 3.3 Merupakan referensi dari gurun pasir.....	15
Gambar 3.4 merupakan sketsa hasil dari referensi.....	15
Gambar 3.5 Hasil dari layering pada Photoshop .....	16
Gambar 3.6 Hasil grouping layer background.....	17
Gambar 3.7 Hasil Drop aset ke adobe after effect .....	18
Gambar 3.8 Menggerakkan aset awan, tebing dan bebatuan .....	18
Gambar 3.9 menggerakkan thumble weed .....	19
Gambar 3.10 menggerakkan kaktus .....	19
Gambar 3.11 menambahkan cahaya untuk matahari.....	20

## INTISARI

Animasi 2D merupakan salah satu teknik seni visual yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Penggunaan animasi 2D kini tidak hanya terbatas pada film dan kartun, tetapi juga telah merambah ke dalam industri game, pendidikan, periklanan, dan media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembuatan animasi 2D, teknik-teknik yang digunakan, serta penerapannya dalam berbagai media digital dan hiburan.

Skripsi ini mengkaji beberapa teknik utama dalam animasi 2D, termasuk *frame-by-frame animation*, *motion tweening*, dan *parallax scrolling* untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam gambar dua dimensi. Teknik *parallax* khususnya, diterapkan dalam permainan dan film untuk memberikan efek ruang yang lebih dinamis dengan perbedaan kecepatan gerakan objek yang terletak pada jarak yang berbeda. Penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana teknologi perangkat lunak seperti *Adobe Animate* dan *Toon Boom* mempermudah proses produksi animasi 2D, memungkinkan pembuatan karya dengan lebih efisien dan kreatif.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menilai dampak animasi 2D dalam media digital dan pemasaran, di mana animasi digunakan untuk menarik perhatian audiens, menyampaikan pesan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, serta memperkuat brand identity dalam kampanye iklan digital.

Melalui analisis teori dan studi kasus penerapan animasi 2D, penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 2D memiliki peran penting dalam pengembangan industri kreatif dan komunikasi visual, serta potensi untuk terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan tren visual.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Teknik Parallax, Produksi Animasi, Game, Pemasaran Digital

## ABSTRACT

*2D animation is one of the visual art techniques that has developed rapidly along with the advancement of computer technology. The use of 2D animation is no longer limited to films and cartoons, but has expanded into various fields such as the gaming industry, education, advertising, and social media. This study aims to analyze the process of creating 2D animation, the techniques used, and its applications across various digital and entertainment media.*

*This research examines several main techniques in 2D animation, including frame-by-frame animation, motion tweening, and parallax scrolling to create the illusion of depth in two-dimensional images. The parallax technique, in particular, is applied in games and films to produce a more dynamic spatial effect through differences in the movement speed of objects positioned at varying distances. This study also explores how software technologies such as Adobe Animate and Toon Boom facilitate the 2D animation production process, enabling creators to produce works more efficiently and creatively.*

*Furthermore, this research evaluates the impact of 2D animation in digital media and marketing, where animation is used to attract audience attention, deliver messages in a more interactive and engaging way, and strengthen brand identity in digital advertising campaigns.*

*Through theoretical analysis and case studies of 2D animation applications, this study shows that 2D animation plays an important role in the development of the creative industry and visual communication, and has the potential to continue evolving alongside technological advancements and changing visual trends.*

**Keywords:** *2D Animation, Parallax Technique, Animation Production, Games, Digital Marketing*