

**PEMBUATAN ANIMASI WALLPAPER 2D DENGAN  
APLIKASI ADOBE AFTER EFFECT**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**Veron Vernando**  
**200210003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2024**

# **PEMBUATAN ANIMASI WALLPAPER 2D DENGAN APLIKASI ADOBE AFTER EFFECT**

## **SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:  
Veron Vernando  
200210003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2024**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Veron Vernando  
NPM : 200210003  
Fakultas : Teknik dan Komputer  
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

### **Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 18 Juli 2024



**Veron Vernando**

200210003

# **PEMBUATAN ANIMASI WALLPAPER 2D DENGAN APLIKASI ADOBE AFTER EFFECT**

## **SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh:  
Veron Vernando  
200210003**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 18 Juli 2024**



**Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.SI.  
Pembimbing**



## **ABSTRAK**

Di dalam dunia animasi, animasi 2D sangat populer di kalangan masyarakat dari anak-anak sampai dewasa. Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan oleh editor atau animator dalam dunia film saat ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam live film. Definisi dari animasi berasal dari kata ‘to animate’ yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Dalam hal animasi, adapun orang yang masih belum bisa menganimasikan wallpaper. Dikarenakan masih belum paham dengan apa itu animasi dan juga cara menganimasikan wallpaper. Maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk dapat merancang serta mengimplementasikan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects. Dalam animasi terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan untuk pembuatan animasi 2D, di antaranya adalah Animasi Cell, Silhouette, Keyframe, Rotoscope dan Stop Motion. Animasi pun mulai dikenal secara luas sejak media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak. Dalam dunia Animasi terdapat berbagai macam teknik animasi, teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Rigging. Dengan menganimasikan 2D, salah satu aplikasi Adobe pun juga digunakan dalam animasi 2D, yaitu Adobe After Effects. Adobe After Effects biasa digunakan untuk broadcast televisi dan perfilman untuk mendukung perlu dibutuhkan software dan image editing dan animasi 3D. Ibis Paint X adalah aplikasi yang digunakan oleh para pengguna smartphone untuk menganimasikan 2D dengan menggambarkan ilustrasinya. Ibis Paint X adalah aplikasi untuk menggambar atau mengedit gambar dengan berbagai fitur editor yang dapat digunakan, seperti kuas gambar, filter, font huruf dan fitur lainnya yang dapat memudahkan untuk membuat gambar bahkan untuk pemula. Hasil dari penelitian ini berupa pengimplementasian hasil yang dibuat dari animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effect.

Kata Kunci: Animasi, Animasi 2 Dimensi, Adobe After Effect, Ibis Paint X

## **ABSTRACT**

In the world of animation, 2D animation is very popular among people from children to adults. Animation is a technique that is widely used by editors or animators in the film world today, either as a complete unit, part of a film or together in a live film. The definition of animation comes from the word 'to animate' which means to move, bring to life. In terms of animation, there are people who still can't animate wallpapers. Because we still don't understand what animation is and also how to animate wallpaper. So this research aims to be able to design and implement 2D wallpaper animations using the Adobe After Effects application. In animation, there are several techniques that can be used to create 2D animation, including Cell Animation, Silhouette, Keyframe, Rotoscope and Stop Motion. Animation has become widely known since television media was able to present moving images. In the world of animation, there are various kinds of animation techniques, the technique that will be used in this research is Rigging. By animating in 2D, one of the Adobe applications is also used in 2D animation, namely Adobe After Effects. Adobe After Effects is commonly used for television broadcasts and films to support the necessary software and image editing and 3D animation. Ibis Paint X is an application used by smartphone users to animate 2D by drawing illustrations. Ibis Paint The results of this research are in the form of implementing results created from 2D wallpaper animations with the Adobe After Effect application.

Keyword: Animation, 2D Animation, Adobe After Effect, Ibis Paint X

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect”, untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam (UPB).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nul Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Ibu Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan dengan penulis.
6. Semua rekan-rekan kelas Teknik Informatika Nagoya angkatan 2020.

Batam, 18 Juli 2024



Veron Vernando





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Teori Dasar .....	7
2.1.1 Animasi .....	7
2.1.1.1 Teknik Rigging.....	9
2.1.2 Animasi 2D .....	10
2.2 Software.....	11
2.2.1 Adobe After Effects .....	11
2.2.2 IbisPaint X .....	12
2.3 Penelitian Terdahulu .....	13
2.4 Kerangka Pemikiran .....	17

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Desain Penelitian .....	19
3.2 Proses Perancangan Animasi .....	20
3.2.1 Alur Proses Pengerjaan .....	21
3.2.1.1 Use Case Diagram.....	21
3.2.1.2 Activity Diagram.....	22
3.2.1.3 Class Diagram .....	23
3.2.1.4 Sequence Diagram .....	23
3.2.2 Konsep Animasi .....	24
3.2.3 Testing.....	25
3.2.4 Implementasi.....	26
3.3 Metode Perancangan Animasi .....	26
3.3.1 Tampilan Perancangan .....	27
3.4 Lokasi dan Jadwal .....	30
3.4.1 Lokasi Penelitian.....	30
3.4.2 Jadwal Penelitian .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Pemilihan Gambar .....	32
4.1.2 Melakukan Pemisahan Bagian.....	33
4.1.3 Bagian-bagian .....	33
4.1.4 Melakukan Animasi Wallpaper .....	37
4.1.5 Mengkonversi dan Mengekspor.....	44
4.2 Pembahasan .....	46
4.2.1 Pengujian Perangkat .....	46
4.2.2 Pengujian Black Box .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Pemikiran .....	18
<b>Gambar 3.1</b> Desain Penelitian .....	19
<b>Gambar 3.2</b> Use Case Diagram .....	21
<b>Gambar 3.3</b> Activity Diagram User Menggunakan Animasi Wallpaper .....	22
<b>Gambar 3.4</b> Activity Diagram User Melakukan Animasi Wallpaper .....	22
<b>Gambar 3.5</b> Class Diagram.....	23
<b>Gambar 3.6</b> Sequence Diagram User Menggunakan Animasi Wallpaper .....	23
<b>Gambar 3.7</b> Sequence Diagram User Melakukan Animasi Wallpaper.....	24
<b>Gambar 3.8</b> Wallpaper Yang Akan Dianimasikan .....	25
<b>Gambar 3.9</b> Gambaran Ilustrasi yang Dipilih.....	28
<b>Gambar 3.10</b> Gambaran Pemisahan Bagian .....	28
<b>Gambar 3.11</b> Gambaran Penggabungan Dalam Aplikasi Adobe After Effects ...	29
<b>Gambar 3.12</b> Gambaran Penggerakkan Bagian.....	29
<b>Gambar 3.13</b> Peta Lokasi Penelitian.....	30
<b>Gambar 4.1</b> Wallpaper Yang Dipilih.....	32
<b>Gambar 4.2</b> Pembagian Bagian Dalam Aplikasi Ibis Paint X .....	33
<b>Gambar 4.3</b> Rambut.....	34
<b>Gambar 4.4</b> Mata .....	35
<b>Gambar 4.5</b> Wajah .....	35
<b>Gambar 4.6</b> Pakaian.....	35
<b>Gambar 4.7</b> Anggota Tubuh.....	36
<b>Gambar 4.8</b> Aksesoris.....	36
<b>Gambar 4.9</b> Layar Belakang.....	37
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Awal Pada Aplikasi Adobe After Effects .....	38
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Interface Pada Aplikasi Adobe After Effects .....	38
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Peletakkan Urutan Bagian .....	39
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Menganimasikan Rambut .....	39
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Sesudah Peletakkan Titik Animasi Rambut.....	40
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Sesudah Animasi Rambut .....	40
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Menganimasikan Mata.....	41
<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Rectangle Tool Pada Animasi Mata.....	41
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Sesudah Animasi Mata .....	42
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Menganimasikan Anggota Tubuh .....	42
<b>Gambar 4.20</b> Tampilan Sesudah Animasi Anggota Tubuh.....	43
<b>Gambar 4.21</b> Tampilan Menganimasikan Pakaian .....	43
<b>Gambar 4.22</b> Tampilan Sesudah Animasi Pakaian .....	44
<b>Gambar 4.23</b> Tampilan Mengekspor dan Konversi Hasil Animasi .....	45
<b>Gambar 4.24</b> Tampilan Animasi Wallpaper 2D Pada Android .....	45

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	13
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian .....	31
<b>Tabel 4.1</b> Pengujian Perangkat .....	46
<b>Tabel 4.2</b> Pengujian Wallpaper Neuvilette .....	47
<b>Tabel 4.3</b> Pengujian Wallpaper Gaming .....	47
<b>Tabel 4.4</b> Pengujian Wallpaper Angel .....	48