

# Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect

Veron Vernando<sup>a,\*</sup>, Pastima Simanjuntak<sup>b</sup>

<sup>ab</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam, Batam

[\\*pb200210003@upbatam.ac.id](mailto:pb200210003@upbatam.ac.id), [Pastima@puterabatam.ac.id](mailto:Pastima@puterabatam.ac.id)

## Abstract

In the world of animation, 2D animation is very popular among people from children to adults. Animation is a method that is widely used by editors or animators in the world of cinema today, either for a complete whole between parts of a film or integrated into a live film. The definition of animation also comes from the word 'to animate' which means to move and animate. For example, an object that should be dead is then moved with changes little by little so that it can give the object the impression of life. 2-Dimensional Animation is in the form of moving images that are formed from a collection of objects (2-dimensional images) that have been arranged in a regular manner by following a predetermined movement path at each time increment that occurs. 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. By animating in 2D, one of the Adobe applications is also used in 2D animation, namely Adobe After Effects. Adobe After Effects is used to broadcast television broadcasts and play films to support the necessary software, image editing and 3D animation. Ibis Paint X is an application used by smartphone users to animate 2D by drawing illustrations. Ibis Paint X is an application used for drawing and editing images with various editor features that can be used, such as drawing brushes, filters, fonts and other features that can make it easier for users to create images, even for beginners.

**Keywords** : Animation; 2 Dimensional Animation; Adobe After Effect; Ibis Paint X

## Abstrak

Di dalam dunia animasi, animasi 2D sangat populer di lingkungan masyarakat dari anak-anak sampai dewasa. Animasi merupakan suatu metode yang banyak sekali dipakai oleh editor atau animator didalam dunia perfilman saat ini baik untuk suatu kesatuan yang utuh, antara dibagian dalam suatu film ataupun menyatu dalam siaran langsung film. Definisi dari animasi berasal dari kata 'to animate' yang artinya menggerakkan dan menghidupkan. Misalnya benda yang seharusnya mati, lalu digerakkan dengan perubahan dari sedikit demi sedikit sehingga dapat memberikan benda tersebut menjadi kesan hidup. Animasi 2 Dimensi berupa gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan buah objek (gambar 2 dimensi) yang sudah disusun secara teratur dengan mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan pada tiap pertambahan dalam hitungan waktu yang terjadi. 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 diketahui secara luas sejak media televisi yang sudah mampu menyajikan gambar-gambar yang bergerak. Dengan menganimasikan 2D, salah satu aplikasi Adobe pun juga digunakan dalam animasi 2D, yaitu Adobe After Effects. Adobe After Effects digunakan untuk menyiarkan broadcast televisi dan memainkan film untuk mendukung perlu dibutuhkan perangkat lunak, image editing serta animasi 3D. Ibis Paint X adalah aplikasi yang digunakan oleh para pengguna smartphone untuk menganimasikan 2D dengan menggambarkan ilustrasinya. Ibis Paint X merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menggambar dan mengedit gambar dengan berbagai macam fitur yang bisa digunakan, yaitu kuas gambar, filter, font huruf serta fitur lainnya yang dapat memberikan kemudahan pada pengguna untuk membuat gambar bahkan untuk pemula.

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

## 1. Pendahuluan

Animasi merupakan suatu teknik yang ramai sekali digunakan oleh para editor atau animator didalam dunia perfilman saat ini, baik dari sebuah kesatuan yang utuh, atau bagian dari

sebuah film atau bersama-sama dalam sebuah film live. Selain film, animasi juga banyak terdapat di dunia game. Pengertian animasi yang berasal dari kata "to animate" yang artinya menggerakkan, memberi kehidupan. Misalnya

saja menggerakkan sedikit benda mati sehingga bisa memberikan sebuah kesan hidup pada benda tersebut. Animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Animasi merupakan proses pembuatan benda mati kemudian menyusunnya pada posisi berbeda agar tampak hidup (Halida, 2020).

Animasi memegang peranan penting dalam bidang multimedia, tidak hanya untuk sekuel film, animator juga dapat berperan dalam pembuatan iklan multimedia, pengisian efek khusus pada saat produksi klip video musik atau film. Animasi juga menjadi salah satu media yang saat ini juga sangat banyak digunakan untuk berbagai keperluan seperti memberikan informasi atau menyampaikan informasi kepada peserta audisi (Hastuti, 2021). Dengan teknologi saat ini beberapa wallpaper atau biasa disebut juga dengan gambar sudah dianimasikan dan dijadikan sebagai background pada perangkat ataupun aplikasi. Sudah ada beberapa orang yang menggunakan wallpaper yang di animasikan sebagai background dengan ukuran ataupun resolusinya yang sesuai pada perangkatnya karena wallpaper tersebut sangat unik dan terasa memuaskan dengan tampilannya. Untuk dunia game juga sudah banyak yang menggunakan wallpaper yang dianimasikan pada karakternya tertentu, agar pemain dapat merasakan kepuasan dengan memilikinya.

Dalam penganimasian, butuh beberapa aplikasi untuk pengeditan atau pemberian efek. Dalam hal ini pun juga terdapat beberapa orang yang ingin melakukan animasi wallpaper tetapi tidak tahu aplikasi apa yang bisa menganimasikannya. Ada beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk animasi tetapi tidak semua bisa menggunakan semua teknik yang ada. Maka dari itu hadirnya Adobe After Effect yang hampir semua teknik animasi ataupun efek yang tersedia dalam satu aplikasi tersebut dapat mengatasi atau mengurangi kekurangan yang ada pada aplikasi lainnya. Adobe After Effect adalah aplikasi yang sering digunakan oleh para animator dalam melakukan animasi, serta aplikasi Adobe After Effect pun juga dapat mendukung animator dan editor yang melakukan animasi 3D seperti Blender. Kerangka juga penting untuk diperhatikan jika wallpapernya terdapat karakter fiksi yang ingin dianimasikan. Sebagian animator masih kurang pengetahuannya terhadap kerangka yang ingin dianimasikan, sebab jika tidak dibuatnya kerangka secara terpisah atau detail, maka animasinya akan berfokus pada seluruh bagian yang terhubung dalam wallpaper tersebut.

Dalam pembuatan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi adobe after effects ini dapat diharapkan dengan memberikan kegunaan

serta pengetahuan baru, untuk pengembangan animasi dan wawasan untuk masyarakat umum berupa teknis yang lebih efektif dalam pembuatan animasi wallpaper yang akan dibutuhkan.

Berikut yang digunakan oleh penulis untuk solusi dalam pembuatan animasi wallpaper 2D ini dengan batasan masalah sebagai berikut.

- a) Pembuatan animasi wallpaper 2D menggunakan perangkat seperti komputer yang mampu untuk proses rendering.
- b) Menggunakan aplikasi mobile yaitu ibisPaint X untuk membuat kerangka karakter fiksi.
- c) Wallpaper 2D dianimasikan dengan teknik Rigging.
- d) Membuat animasi wallpaper dengan format mp4 durasi 8 detik.

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a) Untuk dapat merancang animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects.
- b) Untuk mengimplementasikan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Animasi 2 Dimensi

Menurut Krisbiantoro (2021), Animasi 2 Dimensi dapat memberikan suara serta gambar sebagai penarik yang indah serta informasi yang diberikan akan rentan mudah dipahami oleh penonton. Animasi juga dapat mempengaruhi cara berpikir penontonnya, dan apabila cara berpikir penonton tidak terpengaruh dengan informasi yang diberikan, maka animasi tersebut dapat dikatakan tidak memuaskan.

Animasi 2D merupakan suatu gambar bergerak berupa kumpulan objek (gambar 2D) yang sudah disusun secara teratur diikuti dengan jalur pergerakan yang sudah ditentukan setiap kali terjadi pertambahan waktu. Animasi 2D adalah teknik animasi yang banyak digunakan dalam bidang seni lukis atau ilustrasi, mengambil dimensi dan bentuk baru baik dalam film live-action maupun animasi. Dengan memanfaatkan hal tersebut, film animasi tidak hanya dengan memiliki fungsi hiburan, namun juga dapat berupa media penyampaian informasi yang lebih efektif kepada seluruh masyarakat serta generasi muda.

Animasi 2 Dimensi juga mempunyai jenis animasi yang hanya dapat terlihat dari bagian

depan saja, yang berarti animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan supaya objek terlihat realistis. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur para penonton mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Defar, 2019).

### 2.2 Adobe After Effects

Dengan berkembangnya teknologi, para animator tidak perlu lagi menggambar animasi di atas kertas secara manual, namun kini dapat menggunakan komputer serta software yang mendukung pembuatan animasi 2D. Adobe After Effects biasa digunakan dalam siaran televisi dan film untuk memberikan dukungan untuk perangkat lunak dan editing gambar serta animasi 3D. Adobe After Effects sudah banyak yang digunakan oleh para editor film profesional untuk memberi efek yang membuat film menjadi lebih menarik dan realistis (Ifa Datus, 2018).

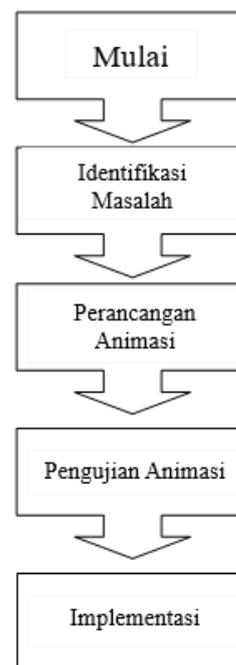
Adobe After Effects merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa animasi dan video berbasis vektor lainnya. Adobe After Effects juga dapat diintegrasikan berupa banyak database, sehingga fleksibel dan mudah digunakan dengan database lain perangkat lunak. Software tersebut juga salah satu dari software pembuatan animasi yang paling populer. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Adobe After Effects, pengguna juga dapat dengan mudah membuat animasi yang lebih menarik (Ifa Datus, 2018).

### 2.3 Ibis Paint X

Tergantung dari cara pembuatan komik, komik lahir melalui pembuatan gambar atau melukis, baik secara manual menggunakan alat gambar, maupun dengan bantuan alat elektronik seperti komputer atau bahkan android. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dari hari ke hari, memungkinkan seseorang dapat dengan mudah menggambarkan atau melukis hanya dengan menggunakan aplikasi editor yaitu Ibis Paint X. Ibis Paint X adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk menggambar atau mengedit gambar dengan berbagai fitur yang bisa digunakan, yaitu kuas gambar, filter, font huruf, dan fitur lainnya sehingga dapat memudahkan para pelukis untuk membuat gambar bahkan untuk pemula. Menurut Fauziah (2019), kelebihan aplikasi IbisPaint X adalah, (1) banyak jenis font untuk digunakan, (2) kanvas dapat disesuaikan, (3) mudah digunakan, (4) banyak alat, (5) mudah dimasukkan gambar, (6) bisa langsung disimpan menggunakan background transparan (PNG), (7) hasil lebih bagus, (8) bisa dapat di unduh di Andorid dan iOS, (9) memiliki fitur video, dan (10) mempunyai fitur animasi.

### 3. Metode Penelitian

Pembuatan Animasi 2D membutuhkan beberapa langkah untuk menghasilkan animasi yang terbaik. Berikut dalam tahap desain penelitian ada beberapa yang harus diperhatikan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penjelasan berdasarkan dari gambar 1. diatas adalah sebagai berikut:

- a) Identifikasi Masalah  
Metode yang dimanfaatkan untuk mengetahui animasi apa saja yang diinginkan, apakah pergerakan tangan saja, kaki saja atau seluruh anggota tubuh. Bagian-bagian apa saja yang harus dipisahkan dalam animasi tersebut. Di dalam animasi pun juga terdapat layar belakang yang harus diberikan kepada wallpaper tersebut.
- b) Perancangan animasi  
Dalam perancangan animasi juga membutuhkan beberapa perangkat lunak untuk membuat sebuah ilustrasi dan animasi, seperti Ibis Paint X digunakan untuk menggambarkan ilustrasi dan untuk menganimasikan memerlukan aplikasi Adobe After Effects.
- c) Pengujian Animasi  
Pengujian yang dilakukan yaitu mencoba memutar video yang telah selesai dalam proses animasinya untuk mengetahui apakah animasinya berjalan dengan lancar. Tahap pengujian dilakukan agar melihat

wallpaper apakah animasi tersebut terjadi keterlambatan dalam pergerakannya.

- d) Implementasi akan diproses langsung ke perangkat dengan menggunakan wallpapernya. Bertujuan untuk menampilkan kepada pengguna dengan berbagai animasi wallpaper dengan perangkat yang berbeda.

Dalam aplikasi Adobe After Effects terdapat masing-masing fungsi tool-tool yang akan digunakan dalam proses animasi:

(1) Selection Tool

Alat yang berfungsi untuk memilih, menggeserkan dan menggulung layer bar yang berada di Timeline panel.

(2) Hand Tool

Alat untuk menggeserkan area panel yang tidak terlihat pada saat diperbesar melebihi ukuran dari panel.

(3) Rectangle Tool

Alat untuk membuat persegi panjang atau kotak dengan sisi yang lancip.

(4) Pen Tool

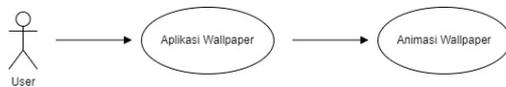
Alat yang dapat digunakan untuk membuat dan menggambar suatu objek secara bebas.

**4. Hasil dan Pembahasan**

Berikut pemodelan sistem dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.

1. Use Case Diagram

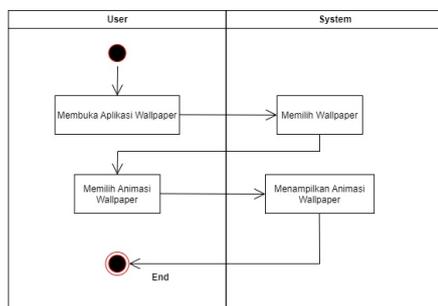
Bentuk Use Case Diagram yang digambarkan interaksi berupa user dengan sistem sehingga dapat digambarkan sebagai berikut.



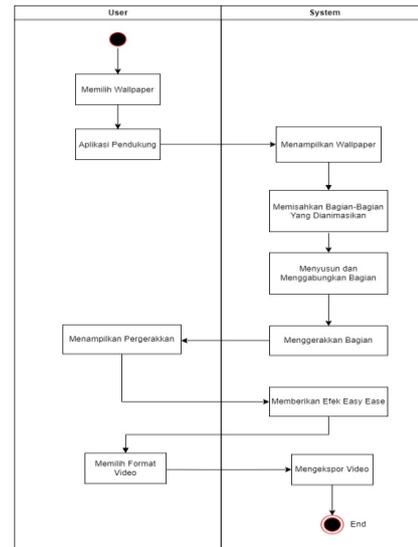
Gambar 4.1 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Activity Diagram berupa sebuah tahapan alur sistem yang berawal dari proses pertama hingga selesai dengan memenuhi tujuan user.



Gambar 4.2 Activity Diagram User Memulai Animasi Wallpaper

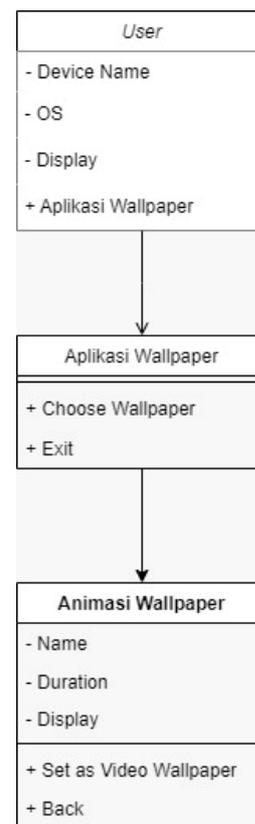


Gambar 4.3 Activity Diagram User Melakukan Animasi Wallpaper

Dari gambar 4.2 di jelaskan bagaimana awal mula user memulai dalam animasi wallpaper. Dalam activity diagram tersebut user harus memilih wallpaper terlebih dahulu sebelum memulai menganimasikan wallpaper.

3. Class Diagram

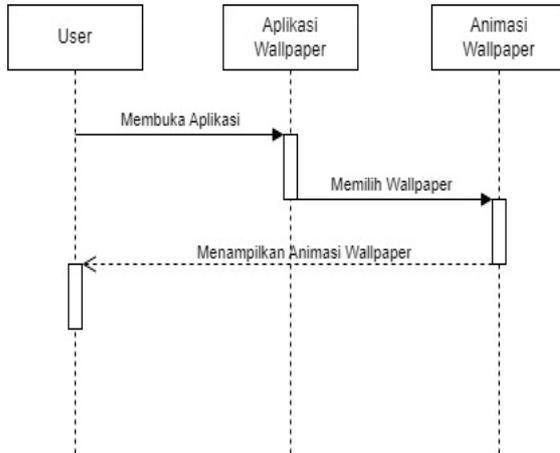
Diagram ini merupakan bentuk visual dalam pemodelan berkas atau sistem.



Gambar 4.4 Class Diagram

#### 4. Sequence Diagram

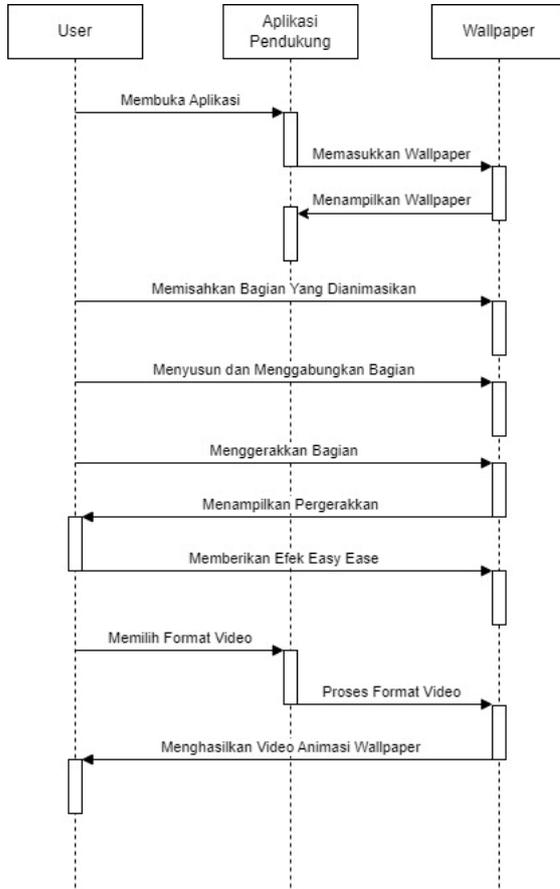
Sequence Diagram berperan sebagai memberi visual dari user ke sistem.



Gambar 4.5 Sequence Diagram User Memulai Animasi Wallpaper



Gambar 4.7 Wallpaper Yang Dipilih  
Sumber : Twitter (@kanase\_e)



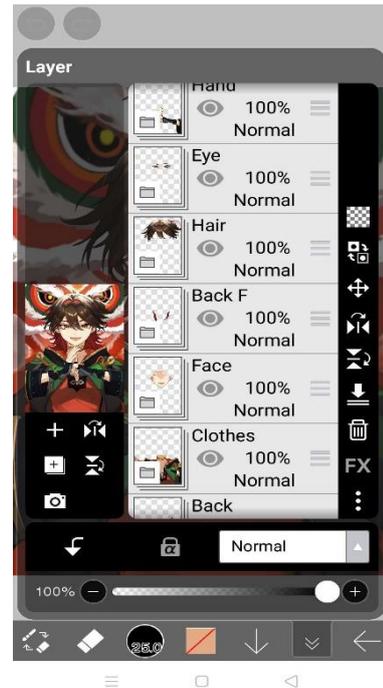
Gambar 4.6 Sequence Diagram User Melakukan Animasi Wallpaper

Bentuk user interface yang digambarkan pada proses berupa apa saja yang perlu dilakukan supaya terbentuk hasil implementasi ditampilkan pada gambar berikut.

#### (1) Pemilihan Gambar

#### (2) Pemisahan Bagian

Pada tahap pertama, akan digunakan aplikasi Ibis Paint X untuk menghapus bagian yang tidak terhubung dengan bagian yang akan dianimasikan, setelah itu dipisahkan dalam bentuk folder dan diberi nama untuk mengetahui bagian apa saja yang sudah disiapkan, seperti gambar berikut.



Gambar 4.8 Pemisahan Bagian Dalam Aplikasi Ibis Paint X

#### (3) Bagian-Bagian

Berikut adalah bagian-bagian yang telah dipisahkan dari setiap folder pada wallpaper berikut.



Gambar 4.9 Rambut



Gambar 4.13 Anggota Tubuh



Gambar 4.10 Mata



Gambar 4.11 Wajah



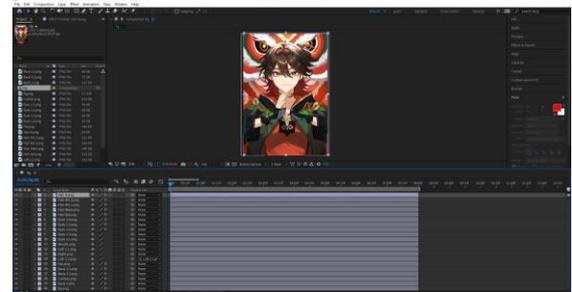
Gambar 4.14 Layar Belakang

Pada gambar 4.14 berupa layar belakang yang digambarkan sesuai dengan pewarnaannya agar bagian lain tidak khawatir dengan pergerakannya, seperti pergerakan yang kelihatan tidak sesuai dengan layar belakang.

#### (4) Melakukan Animasi Wallpaper



Gambar 4.12 Pakaian



Gambar 4.15 Tampilan Peletakkan Bagian

Gambar 4.15 menampilkan gambaran yang diawali dengan memasukkan atau mengimpor bagian-bagian wallpaper yang disiapkan ke dalam aplikasi Adobe After Effects. Pertama-tama dilakukan dengan meletakkan bagian yang berurutan mulai dari depan sampai belakang yaitu diawali dengan bagian rambut sampai dengan layar belakang.



Gambar 4.16 Tampilan Penganimasian Bagian

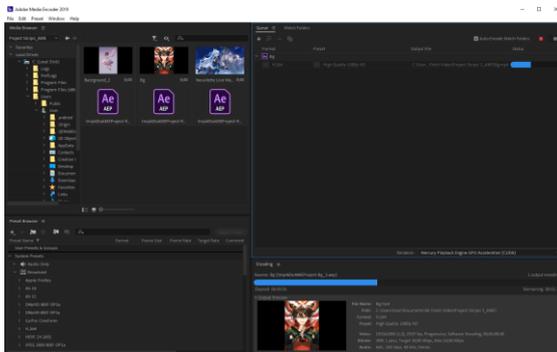
Pada gambar 4.16 menunjukkan peletakan tool puppet pin pada bagian yang dianimasikan pertama.



Gambar 4.17 Tampilan Sesudah Peletakan Titik Animasi

Pada Gambar 4.17 menunjukkan perubahan posisi dari posisi awal pada gambar 4.16 yang melakukan pergerakan setiap 1 detik. Untuk bagian-bagian lainnya dapat dianimasikan dengan menyesuaikan posisi dan pergerakan di setiap detik atau per frame.

(5) Mengekspor dan Mengkonversi



Gambar 4.18 Mengekspor dan Konversi Hasil Animasi

Setelah semua bagian sudah dianimasikan, selanjutnya di ekspor dan mengkonversikan dengan Adobe Media Encoder dari file AEP menjadi mp4. Tampilannya seperti pada gambar 4.18.



Gambar 4.19 Tampilan Sesudah Animasi

Saat sudah di ekspor, animasi 2 dimensi wallpaper sudah dapat di implementasikan pada perangkat pengguna.

(6) Tampilan Implementasi Pada Perangkat Android



Gambar 4.20 Tampilan Animasi Wallpaper 2D Pada Android

Dari gambar 4.20 animasi wallpapernya sudah dapat ditampilkan pada wallpaper perangkat android dan dapat diputar dengan lancar dalam wallpaper perangkat android tersebut.

### 5. Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan diatas dapat dipetik kesimpulan bahwa melakukan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects ini diharapkan dapat memenuhi pengetahuan animasi 2D untuk animator atau orang-orang yang ingin mempelajari animasi 2D dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Serta mulai tertarik dengan membuat animasi 2D mau dari karya sendiri ataupun karya publik.

Tentunya masih ada kekurangan dalam penganimasian 2D, kekurangan tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan animasi 2D selanjutnya. Oleh sebab itu penulis memberikan saran beberapa hal yang berupa untuk bahan pengembangan selanjutnya yaitu:

- (1) Dibutuhkan tambahan video agar lebih mudah memahami animasi 2D dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects.
- (2) Mengembangkan animasi 2D ini supaya lebih menarik dengan tambahan background musicnya.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas seluruh pihak yang telah memberi dukungan dalam penyusunan, penulisan sampai penerbitan artikel ini.

### Daftar Pustaka

- A. Dwi Sambodo, D. S. dan A. P. (2021). Analisis dan Pembuatan Teknik Rigging Animasi 3D Tendangan Dwi Chagi (Back Kick) Pada Model Pelatihan Taekwondo. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(1), 22-26. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.471>
- Erick Febriyanto, W. H. dan R. A. S. (2018). Pembuatan Video Bumper Logo 3D Animasi Almados Buana Utama dengan Adobe After Effects. *Technomedia Journal (TMJ)*, 3(2528–6544).
- Krisbiantoro, Dwi, Sitaresmi Wahyu Handani, and I. J. Falah. (2021). *Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona*.
- Laksana, Deddy Award Widya, D. (2023). Gambar Imajinasi Anak-Anak Sebagai Aset Dalam Pengembangan Animasi

Edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 9(2477–3913), 488–502. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i4.9452>

- Ramadhani, N. dan H. D. E. (2020). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing. *Jurnal Sains Dan Seni*, 9(2337–3520).
- Retno, H. Kuspiyah, Khusnatul Amaliah, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 6(2548–9356).
- Saadah, I. D. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT*.
- Satria, D. A. (2019). Analisis Penggunaan Puppet Pin Rigging Pada Pergerakan Karakter Animasi 2D. *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)*, 7(2337–8379).
- Surani, E. R. D. dan N. N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di STKIP Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(2962–4584), 1(4), 767–776. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i4.108>
- Terrence Reno, A. U. S. dan A. (2018). Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D untuk Pengenalan Nirmana. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 1(2614–6916).