

**ANALISA IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “ASAL USUL BUKIT KELAM
YANG BERADA DI KALIMANTAN BARAT”**

SKRIPSI



**Disusun oleh
Magareta Desi
17.11.1344**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**ANALISA IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX DALAM
FILM ANIMASI PENDEK “ASAL USUL BUKIT KELAM
YANG BERADA DI KALIMANTAN BARAT”**

SKRIPSI

untuk memenuhi Sebagian persyaratan

mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Magareta Desi

17.11.1344

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISA IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX DALAM FILM ANIMASI
PENDEK”ASAL USUL BUKIT KELAM YANG BERADA DI KALIMANTAN
BARAT”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Magareta Desi

17.11.1344

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto , M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISA IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX DALAM FILM
ANIMASI PENDEK”ASAL USUL BUKIT KELAM YANG BERADA DI
KALIMANTAN BARAT”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Magareta Desi

17.11.1344

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

HANIF AL FATTA, M.Kom

NIK. 190302096

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, 24 September 2021



Magareta Desi

NIM. 17.11. 1344

MOTTO

Ingin sukses maka harus berani tanggungjawab dan nikmati waktu nya

(Magareta Desi)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Berterima kasih Atas puji syukur dan kesehatan yang diberikan oleh Tuhan atas segala limpahan karunia yang telah diberikan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak saya, Petrus Sadi dan Ibu saya, Silfina Kumpe tercinta yang telah melahirkan saya, yang selalu menitipkan doa-doa disetiap hari-Nya untuk keberhasilanku dan selalu mengalirkan kasih sayang serta selalu memberikan semangat yang begitu luar biasa kepada saya.
3. Saya ucapkan Terima Kasih untuk bapak Ibnu Hadi Purwanto , M.Kom yang telah membimbing saya selama ini dalam menyelesaikan Skripsi saya.
4. Kakak-kakak dan istri-istri nya tersayang Lorensius susanto,Paulus Rinto dan Fransiska Romana, Cicilia Sein yang selalu memberikan semangat dan selalu mendo'akan saya.
5. Teman-teman saya Jurusan Teknik Informatika 07 2017 Universitas Amikom Yogyakarta
6. Dan semua teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta dan di luar kampus yang saya kenal yang tidak bisa disebut satu-persatu, Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Tidak lupa berterima kasih kepada Tuhan yang maha kuasa ,segala puji syukur ke hadirat Tuhan yang maha Kuasa yang telah memberi rahmat serta kasih karunianya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam melaksanakan penelitian dan juga Menyusun serta menyelesaikan skripsi dengan judul **Analisa Implementasi Teknik parallax dalam film animasi pendek “Asal usul bukit kelam yang berada dikalimantan barat”** guna memperoleh sarjana desain (S1).

Penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. terselesaikannya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak . pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan abang-abang beserta istri-istri serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberi doa dan dukungan selama ini tanpa kenal Lelah.
2. Ibnu Hadi Purwanto , M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Teman-teman semua Teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat kekurangan, baik dalam Analisa maupun cara penyajian materi. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta,

Magareta Des

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	III
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAK.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 Animasi.....	10
2.2.2 Perancangan Animasi.....	15
2.2.3 Teknik Parallax.....	16
2.2.4 Software Yang Digunakan.....	16

BAB III.....	18
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 ANALISIS	18
3.2 ANALISIS	19
3.3 PERANCANGAN.....	22
BAB IV.....	31
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 PEMBAHASAN.....	31
4.2 IMPLEMENTASI.....	42
BAB V.....	51
KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 KESIMPULAN.....	51
5.2 SARAN.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1.5 gambar karakter.....	25
Gambar 4.2 Drawing karakter.....	33
Gambar 4.3 Coloring Karakter.....	35
Gambar 4.4 Background.....	36
Gambar 4.5 Sound.....	36
Gambar 4.7 Editing.....	40
Gambar 4.8 Rendering.....	42
Gambar 6.1 Lampiran.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kesamaan terhadap penelitian dan perbedaan.....	9
Tabel 3.2 Tahapan perancangan animasi.....	22
Tabel 3.4 Storyboard.....	30
Tabel 4.1 Bagan proses produksi	32
Tabel 4.2 Bagan proses pasca produksi	38
Tabel 4.3 Gerakan hasil Motion Tween.....	43
Tabel 4.4 Penerapan prinsip Animasi.....	45
Tabel 4.5 pertanyaan tertutup.....	47
Tabel 4.4 pertanyaan terbuka.....	47
Tabel 4.5 hasil kuesioner Tertutup.....	48

INTISARI

Pada masa sekarang Film Animasi telah mulai berkembang pesat bagi kaum Animator-animator terutama Animasi 2D dengan menggunakan Teknik Parallax. Dimana teknik parallax tersebut adalah salah satu teknik yang banyak digunakan animator untuk membuat animasi dengan pergerakan background lebih lambar dari pada objek, Tujuannya dari skripsi ini adalah untuk mengembangkan sebuah cerita pada zaman dahulu menjadi sebuah film animasi yang bisa lebih menarik dan mudah untuk di tonton oleh masyarakat, dan mengenalkan kepada anak-anak muda supaya ingin berusaha membuat film animasi tentunya 2D dengan teknik parallax yang mudah dimengerti dan dikerjakan.

Animator-animator muda diwajibkan untuk mempelajari dan mengembangkan teknik-teknik untuk sebuah film animasi, karena sering terdapat banyak *human error* yang fatal pada proses pembuatan film Animasi. seperti pada bagian *lighting* dan *rendering*, Pada umumnya human error pada lighting dan rendering sering terjadi karena kurangnya metode yang memungkinkan pada pembuatan film Animasi. Salah satu Teknik yang sering digunakan oleh para Animator-animator muda adalah Teknik parallax.

Teknik Parallax ini merupakan satu dari sekian banyak Teknik animasi yang dapat meningkatkan Film Animasi. Dengan hal ini dibuat sebagai referensi dan untuk meningkatkan kualitas suatu animasi. Oleh karena itu penulis mengangkat salah satu Teknik yaitu Teknik Parallax, sehingga penulis memberi judul Skripsi “Analisa implementasi Teknik parallax dalam film animasi pendek” Asal usul bukit kelam yang berada di Kalimantan Barat”.

Kata kunci: Animasi pendek, Teknik parallax, Animasi 2D

ABSTRACT

At the presents, animated films have begun to develop rapidly for animators, especially 2D animation using the parallax technique. Where the parallax technique is one of the many technique used by animators to create animations wiht slower backgroud movements than objects, the purpose of this thesis is to develop a story in ancient times into an animated film that can be more interesting and easy to watch by people. Community, and introduce young people to want to try to make 2D animated films of course with parallax technique that are easy to understand and work on.

Young animators are required to learn and develop technique for an animated film, because there are often many fatal human errors in the process of making animated films. Such as in the lighting and rendering section, in general , human errors in lighting and rendering often occur due to the lack of methods that allow for making animated film. One technique that is often used by young animators is the parallax technique.

This parallax technique is one of the many animation technique that can improve animated film. With this made as a reference and to improve the quality of an animtion. Therefore, the author choose one of the technique , namely the parallax technique, so the author gives the title “Analysis of the implementation of the parallax technique in a short animated film” the origin of the dark hills in west kalimantan”.

Keywords: Short Animation, Parallax Technique, Animasi 2D