

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG
KELUD” MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Anshori Yahya

16.12.9162

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG KELUD”
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Anshori Yahya

16.12.9162

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG KELUD”
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

Anshori Yahya

16.12.9162

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 November 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG KELUD”
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

Anshori Yahya

16.12.9162

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anshori Yahya
NIM : 16.12.9162

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG KELUD” MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX

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 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, 17 November 2022

Yang Menyatakan,



Anshori Yahya

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibu Mulyaningsih selaku ibu kandung saya yang tidak pernah lelah mendoakan, selalu *support* baik finansial maupun dalam dukungan lainnya. Terimakasih menjadi ibu yang terbaik dan mengajari saya banyak hal yang tidak saya dapatkan dimanapun.
2. Kakak saya, Moh. Sahrul Mubarak yang selalu membantu, mendukung dalam segala hal dalam pembuatan skripsi ini.
3. Keluarga besar yang selalu mendoakan, memberi semangat dan nasehat kepada saya.
4. Bupati Kediri, Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Kab. Kediri, Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kab. Kediri, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian ini.
5. Pak Bernadhed, M. Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas kesabaran dan masukan penelitian yang diberikan selama ini.

6. Peneliti terdahulu yang sudah lebih dahulu melakukan penelitian terkait dan sebagai acuan atau dasar bagi penelitian ini.
7. Penelitian berikutnya yang mungkin dapat menjadikan penelitian ini menjadi salah satu acuan atau dasar untuk penelitian berikutnya.
8. Kepada Eko Budi Setiawan, S.P., dan Elfis Rahmat Tuloh sebagai teman yang telah membantu dalam mencari data penelitian.
9. Kepada Ardiansyah Raharjo, S.Kom, Rafi Kurnia Rachbini, S.Kom, Rafly Putra Palian, S.Kom, Wiro Irawan, S.Kom, Nur Aziz Nugroho, S.Kom, Anggi Muhammad Rifai, S.Kom, Laili Suryati, S.Kom, Kamila Audrya Nafari, S.Kom, Nugraha Candra Yuniar Putra, S.Kom, Andika Invari Candra Dewi, S.Kom, Pandu Dwipa Raharjo, S.Kom, Devita Purwiyani, S.Kom, Moh. Miftakhur Rokhman, S.Kom sebagai teman yang telah membantu dalam segala hal untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman Kelas Sistem Informasi 03 yang telah berjuang bersama-sama dari semester awal hingga semester akhir perkuliahan.
11. Team Kampung Turki Pare yang selalu mendukung saya untuk menyelesaikan penelitian ini.
12. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEGENDA GUNUNG KELUD” MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX.**

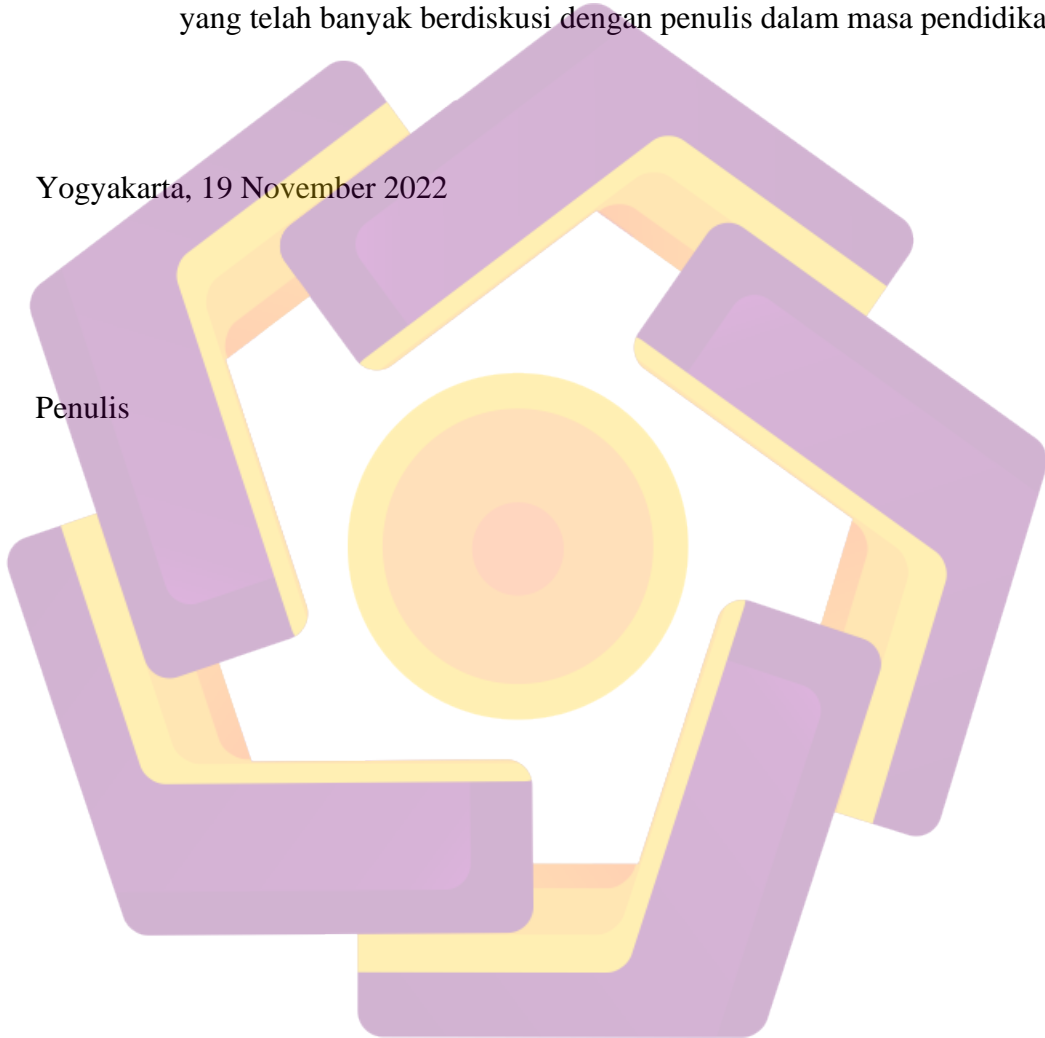
Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, saran serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom., selaku dosen penguji Universitas Amikom Yogyakarta.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 16-S1 Sistem Informasi-03, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan.

Yogyakarta, 19 November 2022

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| AFTAR ISTILAH | xvii |
| INTISARI | xviii |
| ABSTRACT | xix |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penulisan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penulisan..... | 3 |
| 1.5.1 Untuk Penulis | 3 |
| 1.5.2 Untuk Akademik | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 1.6.3 | Metode Perancangan Film Animasi 2D | 5 |
| 1.6.4 | Evaluasi | 6 |
| 1.6.5 | Metode Testing | 6 |
| 1.7 | Sistem Penulisan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | | 8 |
| 2.1 | Studi Literatur | 8 |
| 2.2 | Dasar Teori | 13 |
| 2.2.1 | Pengertian Animasi | 13 |
| 2.2.2 | Perkembangan Dunia Animasi | 14 |
| 2.2.3 | Parallax | 16 |
| 2.3 | Analisa | 18 |
| 2.3.1 | Analisi Kebutuhan Sistem | 18 |
| 2.4 | Tahap-tahap Perancangan Animasi | 20 |
| 2.4.1 | Tahap Pra-Produksi | 20 |
| 2.4.2 | Tahap Produksi | 24 |
| 2.4.3 | Tahap Pasca Produksi | 26 |
| 2.5 | Evaluasi | 26 |
| 2.6 | Metode Testing | 27 |
| 2.6.1 | Pengertian Skala Likert | 27 |
| 2.7 | Metode Implementasi | 28 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 29 |
| 3.1 | Analisis | 29 |

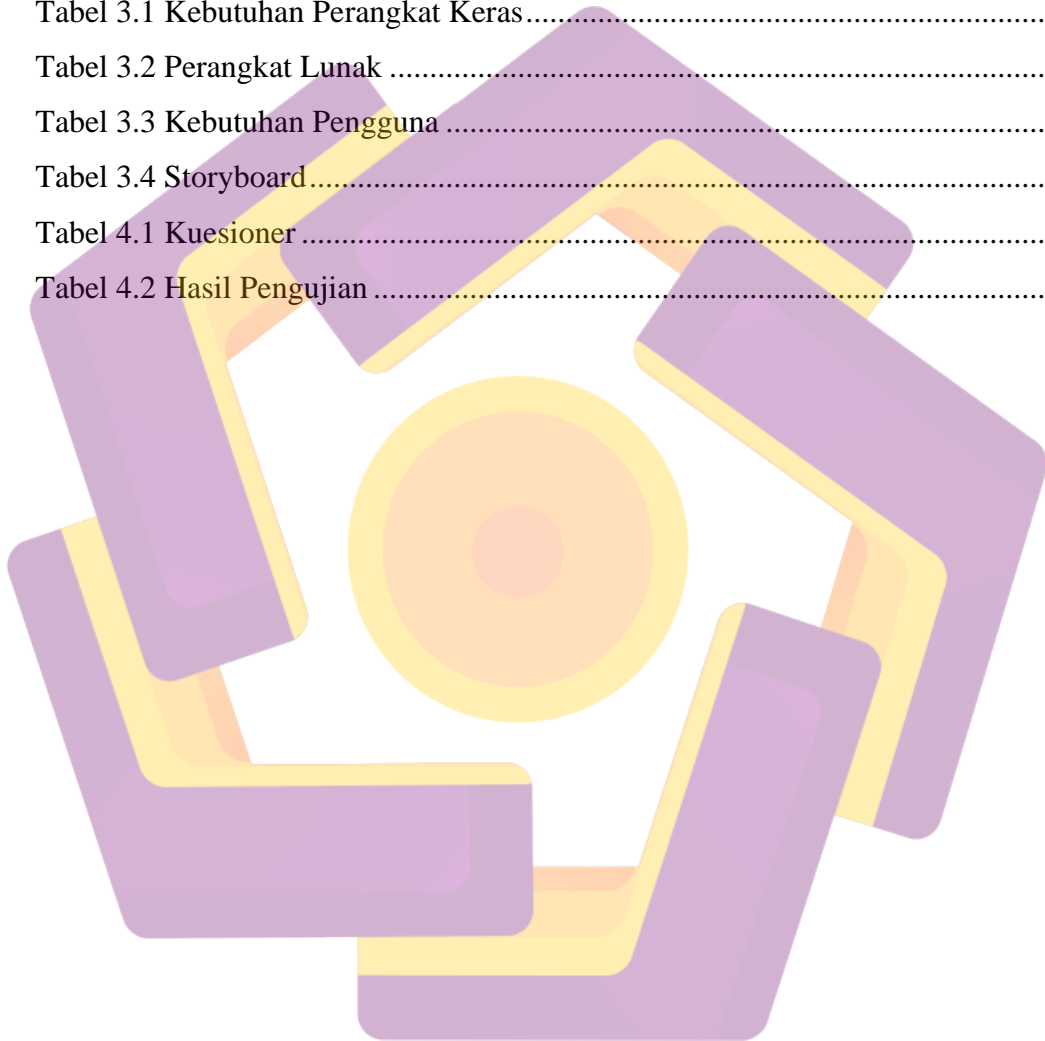
| | | |
|--|--------------------------------|-----------|
| 3.1.1 | Ide Cerita..... | 29 |
| 3.1.2 | Referensi | 29 |
| 3.1.3 | Analisis Kebutuhan | 32 |
| 3.2 | Perancangan | 34 |
| 3.2.1 | Pra Produksi | 34 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 65 |
| 4.1 | Produksi | 65 |
| 4.1.1 | <i>Background</i> | 65 |
| 4.1.2 | <i>Drawing Character</i> | 66 |
| 4.1.3 | <i>Coloring</i> | 66 |
| 4.1.4 | <i>Sound</i> | 67 |
| 4.1.5 | <i>Animation</i> | 68 |
| 4.2 | Tahap Pasca Produksi | 70 |
| 4.2.1 | <i>Rendering</i> | 70 |
| 4.3 | Evaluasi..... | 72 |
| 4.3.1 | Skala Likert..... | 72 |
| 4.3.2 | Sampel..... | 74 |
| 4.3.3 | Kuesioner | 75 |
| 4.3.4 | Hasil Evaluasi..... | 77 |
| 4.4 | Implementasi..... | 78 |
| BAB V PENUTUP..... | | 80 |
| 5.1 | Kesimpulan | 80 |

| | |
|-----------------------|-----------|
| 5.2 Saran..... | 81 |
| REFERENSI..... | 82 |
| LAMPIRAN..... | 85 |



DAFTAR TABEL

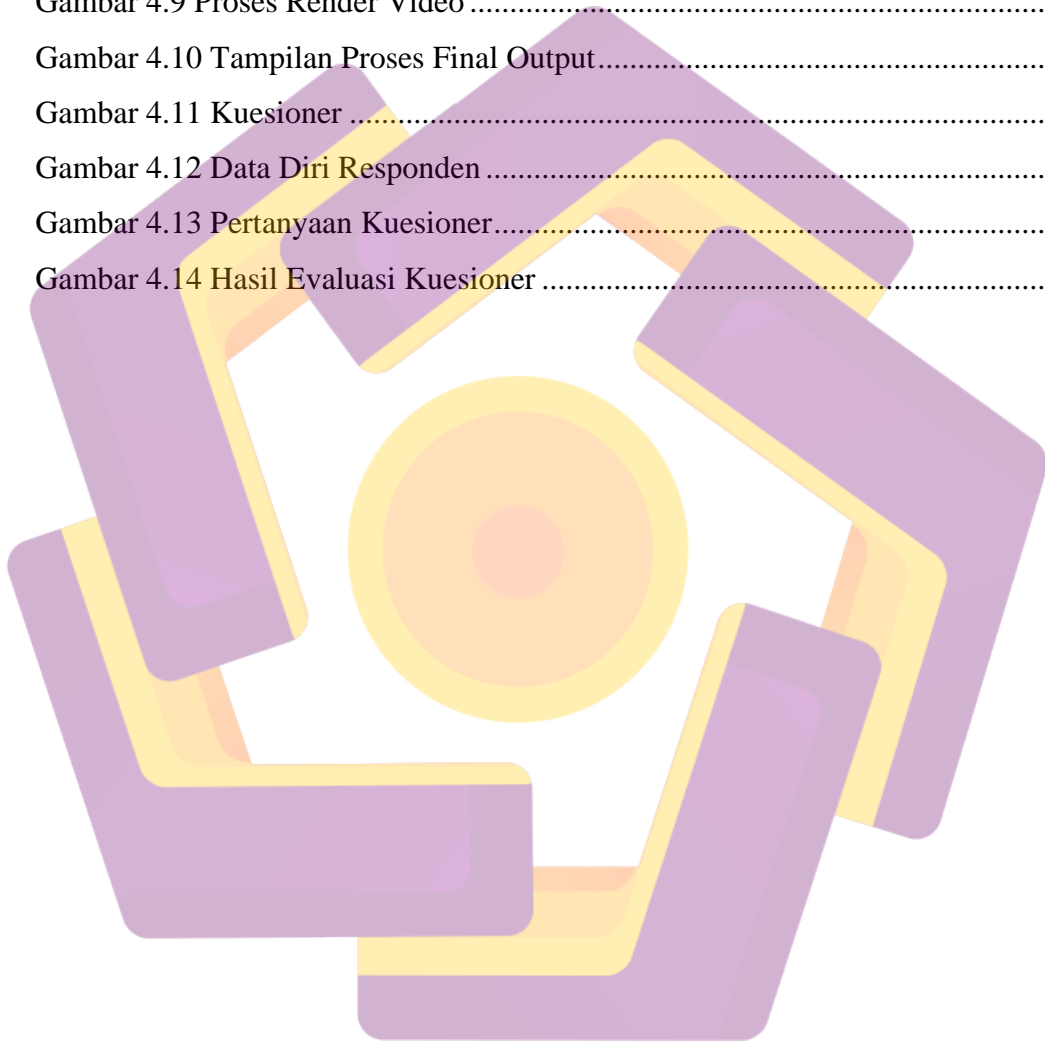
| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Nilai Skala Likert | 6 |
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian..... | 10 |
| Tabel 2.2 Nilai Skala Likert | 27 |
| Tabel 2.3 Skor Skala Likert | 28 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 33 |
| Tabel 3.2 Perangkat Lunak | 34 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna | 34 |
| Tabel 3.4 Storyboard..... | 47 |
| Tabel 4.1 Kuesioner | 72 |
| Tabel 4.2 Hasil Pengujian | 77 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Animasi Boneka (Clay) “Shaun the sheep” | 15 |
| Gambar 2.2 Animasi 2D “Naruto” | 15 |
| Gambar 2.3 Animasi 3D “Toy Story” | 16 |
| Gambar 2.4 Ilustrasi Contoh Parallax | 17 |
| Gambar 2.5 Contoh Logline..... | 21 |
| Gambar 2.6 Contoh Storyboard | 22 |
| Gambar 2.7 Contoh Naskah | 23 |
| Gambar 2.8 Karakter Usopp di anime One Piece | 24 |
| Gambar 2.9 Contoh Layout..... | 24 |
| Gambar 2.10 Pergerakan Animasi | 25 |
| Gambar 3.1 Vatalla Sang Pelindung | 30 |
| Gambar 3.2 Bayusekti dengan keris “zanbato” melawan Nahwara..... | 31 |
| Gambar 3.3 Karakter Jaka Ladra atau Mahesasura..... | 42 |
| Gambar 3.4 Karakter Singa Ladra atau Jathasura | 42 |
| Gambar 3.5 Karakter Sanggramawijaya Tunggadewi | 43 |
| Gambar 3.6 Karakter Ki Buta Locaya..... | 43 |
| Gambar 3.7 Karakter Patih Narrotama..... | 44 |
| Gambar 3.8 Karakter Raja Airlangga..... | 44 |
| Gambar 3.9 Karakter Samarawijaya | 45 |
| Gambar 3.10 Karakter Mapanji Garasakan..... | 45 |
| Gambar 3.11 Karakter Patih Pujanggaleng | 46 |
| Gambar 3.12 Tahapan Pembuatan Parallax | 62 |
| Gambar 3.13 Contoh Storyboard Camera Movement Pan..... | 63 |
| Gambar 3.14 Contoh Storyboard Camera Movement Track | 63 |
| Gambar 3.15 Contoh Storyboard Camera Movement Dolly | 64 |
| Gambar 3.16 Contoh Storyboard Camera Movement Follow | 64 |
| Gambar 4.1 Hasil Background..... | 65 |
| Gambar 4.2 Hasil Sketsa Karakter | 66 |
| Gambar 4.3 Hasil Pewarnaan Karakter | 67 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.4 Proses Rekaman Audio | 67 |
| Gambar 4.5 Sound Effect (SFX) yang digunakan | 68 |
| Gambar 4.6 Menambahkan Layer Camera | 69 |
| Gambar 4.7 Menambahkan Layer Camera | 69 |
| Gambar 4.8 Penataan Objek ke dalam Bidang 3D..... | 70 |
| Gambar 4.9 Proses Render Video | 71 |
| Gambar 4.10 Tampilan Proses Final Output..... | 72 |
| Gambar 4.11 Kuesioner | 75 |
| Gambar 4.12 Data Diri Responden | 76 |
| Gambar 4.13 Pertanyaan Kuesioner..... | 76 |
| Gambar 4.14 Hasil Evaluasi Kuesioner | 77 |

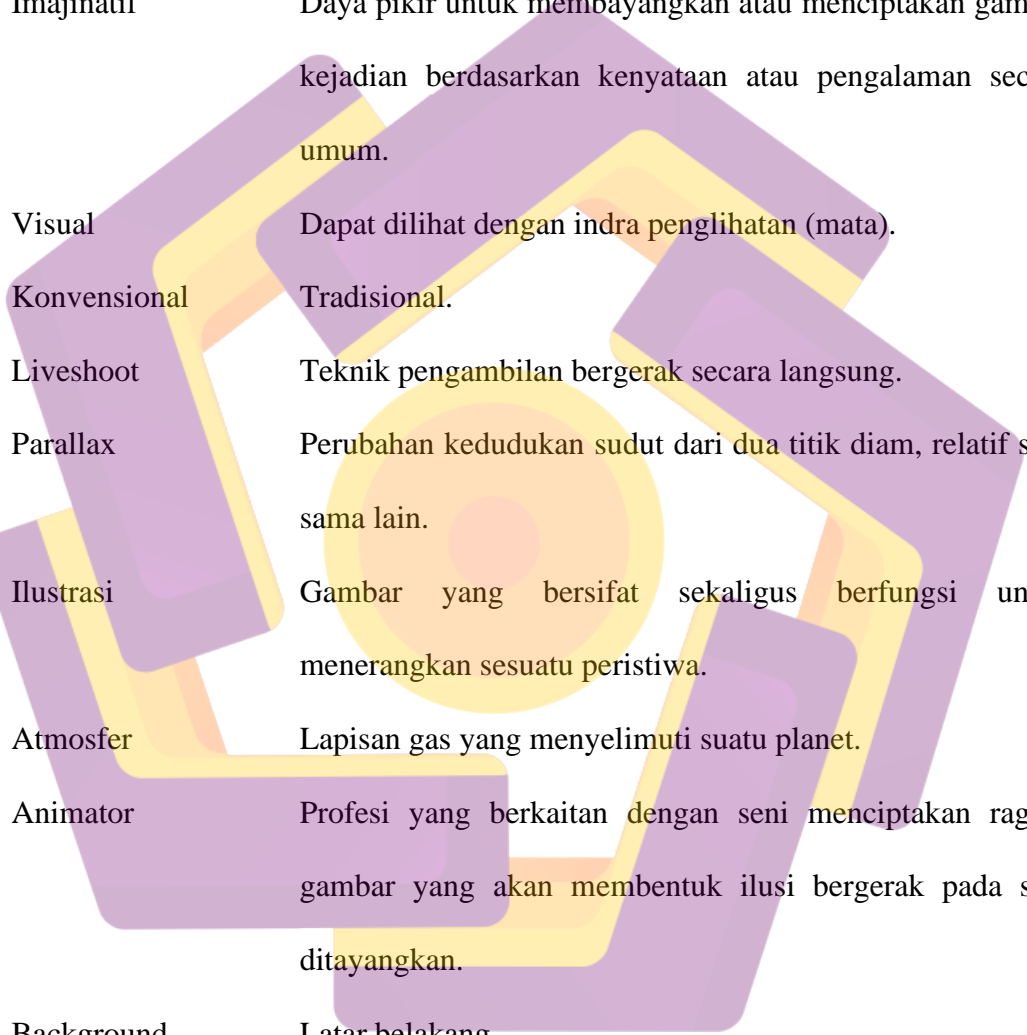


DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Profil Objek Penelitian | 85 |
| Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian..... | 87 |
| Lampiran 3 Dokumentasi Responden | 92 |



DAFTAR ISTILAH



| | |
|--------------|---|
| Animasi 2D | Jenis animasi dalam bentuk dua dimensi. |
| Storytelling | Kemampuan seseorang untuk bercerita. |
| Imajinatif | Daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman secara umum. |
| Visual | Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). |
| Konvensional | Tradisional. |
| Liveshoot | Teknik pengambilan bergerak secara langsung. |
| Parallax | Perubahan kedudukan sudut dari dua titik diam, relatif satu sama lain. |
| Ilustrasi | Gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa. |
| Atmosfer | Lapisan gas yang menyelimuti suatu planet. |
| Animator | Profesi yang berkaitan dengan seni menciptakan ragam gambar yang akan membentuk ilusi bergerak pada saat ditayangkan. |
| Background | Latar belakang |
| Foreground | Latar depan |
| Dimensi | Suatu karya seni yang memiliki ukuran, bisa berupa panjang, lebar, hingga volume. |

INTISARI

Animasi yang menceritakan kakak beradik bernama Mahesasura dan Jathasura yang merasa angkuh dan serakah dengan kekuatan yang dimiliki sampai akhirnya diusir ayahnya dari wilayah tersebut lalu mendirikan kerajaan sendiri. Suatu ketika didaerah yang berbeda ada sebuah sayembara untuk mempersunting putri raja, lalu kakak beradik tersebut mengikuti sayembara. Kemudian adik atau Jathasura memenangkan sayembara tersebut tapi karena sifat keserakahan itu sampai harus membunuh kakaknya sendiri dan membuat jathasura menemui ajalnya. Dimana sang putri berusaha untuk membunuhnya karena tidak menyukai jathasura. Sampai akhirnya sang putri yang bernama Sanggramawijaya Tunggadewi harus bertapa untuk menjaga wilayah tersebut dari sumpah yang diucapkan jathasura sebelum meninggal.

Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih karena adegan tersebut bersifat *storytelling* dan imajinatif, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti *liveshoot*. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *parallax*. Karena dari bukti sejarah atau legenda yang terlampir berbentuk sebuah foto atau gambar mati jadi dengan menggunakan teknik *parallax* untuk membuat sebuah karakter hidup dan mampu menampilkan kedalaman benda. Mengingat ada beberapa suasana adegan yang membutuhkan ilustrasi mirip dengan zaman kerajaan dan memiliki atmosfer tersendiri.

Sehingga penulis memberikan judul skripsi ini “Perancangan Film Animasi 2D “*LEGENDA GUNUNG KELUD*” menggunakan teknik *parallax*.”

Kata Kunci: Animasi 2D, Parallax, Gunung Kelud.

ABSTRACT

An animation that tells of brothers named Mahesasura and Jathasura who feel arrogant and greedy for their power until their father expels them from the area and then establishes their kingdom. Once upon a time in a different area, there was a competition to marry the king's daughter, then the brothers took part in the contest. Then the younger brother or Jathasura won the competition but because of the nature of greed, he had to kill his brother and made Jathasura meet his death. Where the princess tried to kill him for not liking jathasura. Until finally the princess named Sanggramawijaya Tunggadewi had to meditate to protect the area from the oath pronounced by jathasura before she died.

From the concept of the story, the author uses the concept of 2D animation. The animation concept was chosen because the scene is storytelling and imaginative, so it is rather difficult to tell with conventional visual concepts such as live shoots. While the workmanship technique used is parallax. Because the historical evidence or legend attached is in the form of a photo or still image, so using the parallax technique to create a living character and be able to display the depth of an object. Considering that several scenes require illustrations similar to the royal era and have their atmosphere.

so the author gives the title of this thesis "Design of 2D Animation Film "LEGEND OF MOUNT KELUD" using the parallax technique.

Keywords: 2D Animation, Parallax, Mount Kelud.