

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “TIMUN MAS”

MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Iqbal Fauzi

14.11.7640

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

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “TIMUN MAS”

MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Iqbal Fauzi

14.11.7640

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "TIMUN MAS"

MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Iqbal Fauzi

14.11.7640

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TIMUN MAS”
MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Iqbal Fauzi

14.11.7640

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.kom

NIK. 190302096

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408

Agus Purwanto

NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, 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, 5 Juli 2021



Muhammad Iqbal Fauzi

NIM. 14.11.7640

MOTTO

"If you know the enemy and know yourself you need not fear the result of a hundred battles."

(Sun Tzu)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas segala berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilbu, serta memberikut orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada:

1. Orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
3. Teman - teman kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Dan segenap teman irl maupun online yang memberi semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas segala limpahan dan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

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 Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

Yogyakarta, 5 Juli 2021

Penulis,

Muhammad Iqbal Fauzi

DAFTAR ISI

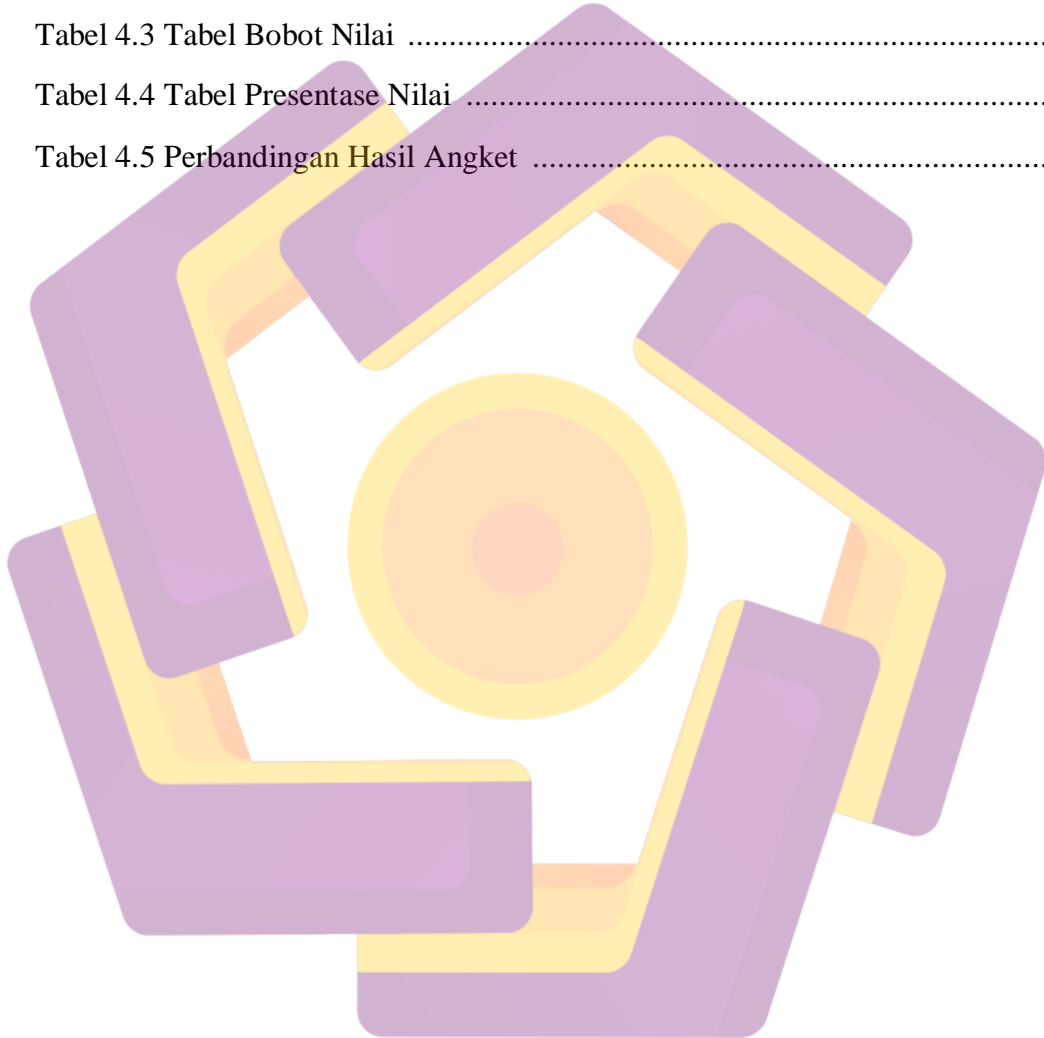
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Animasi.....	8
2.2.1 Pengertian Animasi.....	8
2.2.2 Pengertian Paralaks.....	8
2.2.3 Teknik Paralaks.....	9
2.2.4 Jenis Animasi.....	10
2.2.5 Prinsip Animasi.....	12

2.3	Analisis	21
2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	21
2.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	21
2.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	21
2.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	21
2.3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	21
2.4	Tahapan Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	24
2.4.1	Pra Produksi	24
2.4.1.1	Ide Cerita	24
2.4.1.2	Tema	24
2.4.1.3	Logline	24
2.4.1.4	Sinopsis	25
2.4.1.5	Diagram Scene	25
2.4.1.6	Perancangan Karakter	26
2.4.1.7	Screenplay	26
2.4.1.8	Storyboard	27
2.4.2	Produksi	28
2.4.3	Pasca Produksi.....	29
2.5	Evaluasi.....	30
2.5.1	Survei.....	30
2.5.1.1	Pertanyaan Tertutup.....	30
2.5.1.2	Pertanyaan Terbuka	31
2.5.2	Skala Likert	31
2.5.3	Menentukan Interval.....	31
BAB III Metode Penelitian		33
3.1	Gambaran Umum Penelitian	33
3.1.1	Paralaks Timun Mas	33
3.1.2	Gambaran Timun Mas	34
3.2	Pengumpulan Data.....	35
3.3	Analisa Kebutuhan	35
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	36

3.3.2.1	Analisa Kebutuhan Hardware	37
3.3.2.2	Analisa Kebutuhan Software.....	37
3.3.2.3	Analisa Kebutuhan Brainware.....	38
3.4	Pra Produksi	38
3.4.1	Ide	38
3.4.2	Naskah.....	38
3.4.3	Storyboard	43
BAB IV	Hasil dan Pembahasan.....	50
4.1	Proses Produksi	50
4.1.1	Pembuatan Concept Art	50
4.1.1.1	Membuat Karakter.....	50
4.1.2	Background dan Foreground.....	53
4.1.3	Drawing Animation	55
4.1.3.1	Animatic.....	55
4.2	Pasca Produksi.....	56
4.2.2	Editing dan Compositing	56
4.2.3	Penyusunan Timeline.....	58
4.2.4	Rendering	59
4.3	Evaluasi.....	64
4.3.1	Evaluasi dengan Pihak Smart Terminal.....	64
BAB V	Penutup	68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Tingkat Intesitas	32
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	60
Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi	65
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai	66
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai	66
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Angket	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan teknik Paralaks dalam <i>Background</i>	9
Gambar 2.2 <i>Stretch and Squash</i>	13
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	14
Gambar 2.5 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i>	15
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.7 <i>Slow In and Slow Out</i>	17
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.9 <i>Secondary Anticipation</i>	18
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	18
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.14 Diagram Scene	26
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i> Pocahontas	27
Gambar 3.1 Timun Mas dan Buto Ijo kekuatan pertama	34
Gambar 3.2 Timun Mas dan Buto Ijo kekuatan kedua	34
Gambar 3.3 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 1	44
Gambar 3.4 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 2	45
Gambar 3.5 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 3	46
Gambar 3.6 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 4	47
Gambar 3.7 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 5	48
Gambar 3.8 Storyboard Paralaks Timun Mas Hal 6	49
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter	51
Gambar 4.2 Tampilan Karakter Utama Timun Mas	51
Gambar 4.3 Tampilan Karakter Utama Mbok Sрни	52
Gambar 4.4 Tampilan Karakter Petapa	52
Gambar 4.5 Tampilan Karakter Raksasa	53
Gambar 4.6 Tampilan Seluruh Karakter	53
Gambar 4.7 Tampilan pembuatan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	54
Gambar 4.8 Tampilan pemisahan <i>Background</i> berdasarkan <i>layer</i>	55
Gambar 4.9 Tampilan Pengurutan Gambar	56
Gambar 4.10 Tampilan After Effect	57
Gambar 4.11 Tampilan dalam bidang 3D	57
Gambar 4.12 Menambah <i>Camera</i>	58
Gambar 4.13 Penetapan <i>Timeline</i> pada Adobe Premiere	59
Gambar 4.14 Tampilan <i>Rendering</i> di Adobe Premiere	60

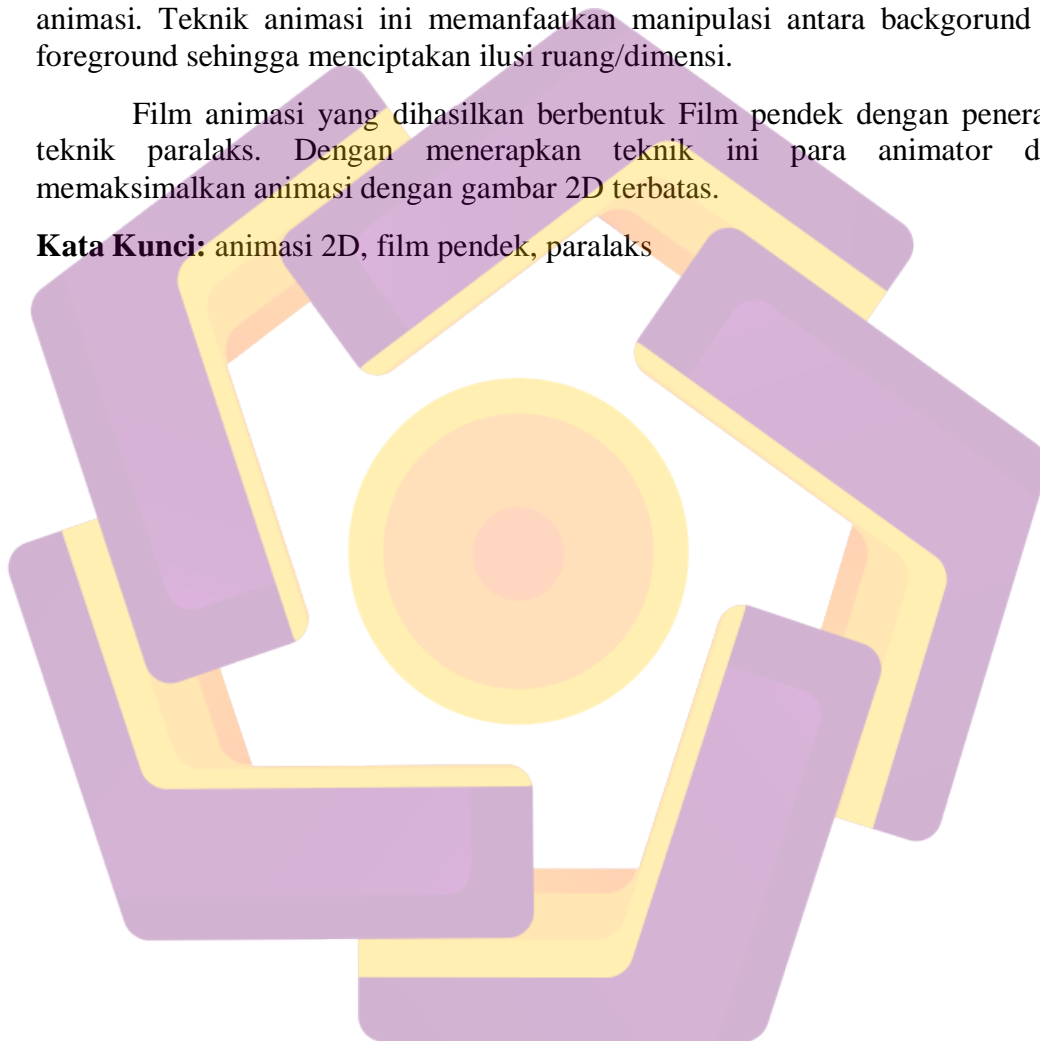
INTISARI

Dunia animasi saat ini semakin berkembang pesat dengan dukungan teknologi yang semakin canggih dan mudah dipelajari. Mulai dari teknik manual hingga digital, mulai dari 2D hingga 3D.

Pada skripsi ini penulis akan membahas salah satu teknik animasi dengan menerapkan suatu efek paralaks yang ada di dunia nyata ke dalam sebuah film animasi. Teknik animasi ini memanfaatkan manipulasi antara background dan foreground sehingga menciptakan ilusi ruang/dimensi.

Film animasi yang dihasilkan berbentuk Film pendek dengan penerapan teknik paralaks. Dengan menerapkan teknik ini para animator dapat memaksimalkan animasi dengan gambar 2D terbatas.

Kata Kunci: animasi 2D, film pendek, paralaks



ABSTRACT

The world of animation is growing rapidly with the support of increasingly sophisticated technology which is easy to learn. From manual to digital, and from 2D to 3D.

In this thesis, author will discuss one of animation technique by applying a parallax effects that exist in the real world into an animated film. This animation tehcnique taking advantage of manipulation between background and foreground that make illusion of space.

Animated film produced in the form of short film with the application of Parallax techniques. By applying this technique animators can maximize animation with low 2D resources.

Keyword: *2D animation, short movie, parallax*

