

**PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
“LEGENDA KAWAH SIKIDANG” DENGAN  
MEMANFAATKAN EFEK PARALLAX**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Awang Manggar Prabowo**

**16.11.0832**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
“LEGENDA KAWAH SIKIDANG” DENGAN  
MEMANFAATKAN EFEK PARALLAX**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Awang Manggar Prabowo**

**16.11.0832**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI “LEGENDA  
KAWAH SIKIDANG” DENGAN MEMANFAATKAN  
EFEK PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

**Awang Manggar Prabowo**

**16.11.0832**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Januari 2020

Dosen Pembimbing,

  
**Bernadred, M. Kom**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI “LEGENDA  
KAWAH SIKIDANG” DENGAN MEMANFAATKAN  
EFEK PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

**Awang Manggar Prabowo**

**16.11.0832**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

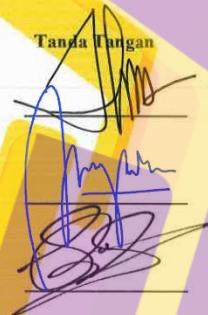
**Nama Penguji**

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Banu Santoso, M.Eng**  
NIK. 190302327

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Awang Manggar Prabowo  
NIM : 16.11.0832

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pengembangan Dan Perancangan Film Animasi “Legenda Kawah Sikidang”  
Dengan Memanfaatkan Efek 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, 20 Februari 2023

Mengetahui,  
  
Awang Manggar Prabowo



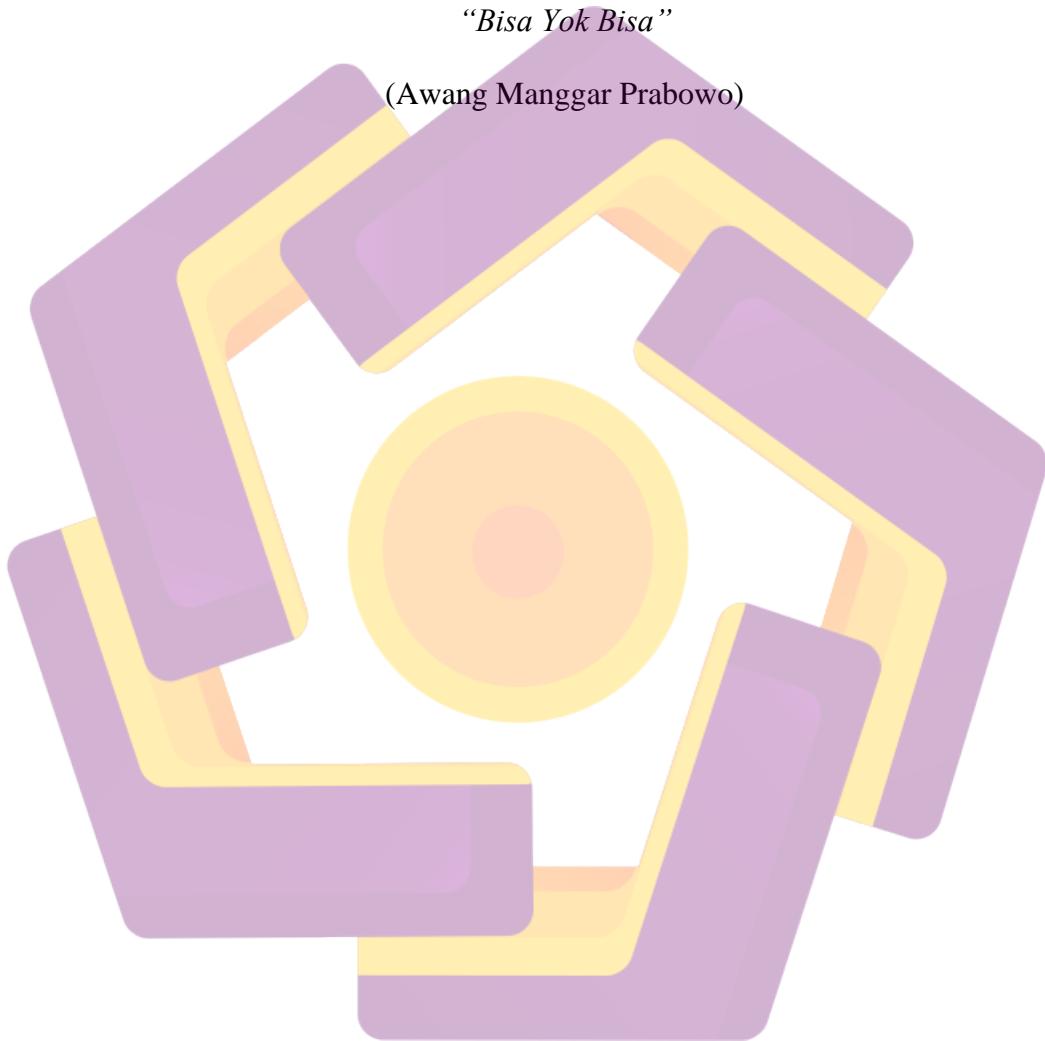
**MOTTO**

*“fear is the mind-killer”*

(DUNE)

*“Bisa Yok Bisa”*

(Awang Manggar Prabowo)



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesainya tugas akhir skripsi ini. Tidak lupa juga orang-orang baik yang membantu saya dalam melancarkan perancangan tugas akhir ini, maka dari itu secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya tercinta, ter The Best se alam semesta. Terima kasih karena telah membesarkan dan mendidik saya sehingga bisa sampai di titik ini. Terima kasih atas doa dan harapan yang selalu kalian panjatkan pada Yang Maha kuasa untuk kehidupan saya.
2. Pak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah sabar menghadapi mahasiswa hilang hilangan seperti saya hehe.
3. Teman Baris Belakang Angkatan yang terus menerus menyemangati dalam pengerjaan skripsi ini. Yang bisa diajak berbincang menertawakan kehidupan awoakwoakwoa.
4. Situs streaming film legal/ illegal yang senantiasa menemani disaat gundah gulana.
5. Teman-teman 16-IF-13, yang telah menjadi rekan-rekan seperjalanan saya sepanjang perkuliahan. Terima kasih karena sudah rajin mengirim nama siapa saja yang akan pendadaran di grup kelas, itu memacu saya untuk mengerjakan skripsi dengan lebih keras.
6. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas peran kalian semua dalam proses penyelesaian skripsi saya ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Berbagai hal telah terjadi dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis sungguh bersyukur karena bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada jenjang pendidikan Strata-1. Selain itu skripsi ini juga menjadi bukti bagi penulis bahwa penulis telah menyelesaikan pendidikan jenjang Strata-1 sehingga layak untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh pendidikan.
5. Seluruh keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua dan kakak yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.



6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu baik dukungan material maupun non material dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 9 Maret 2023

  
Awang Manggar Prabowo

16.11.0832

## DAFTAR ISI

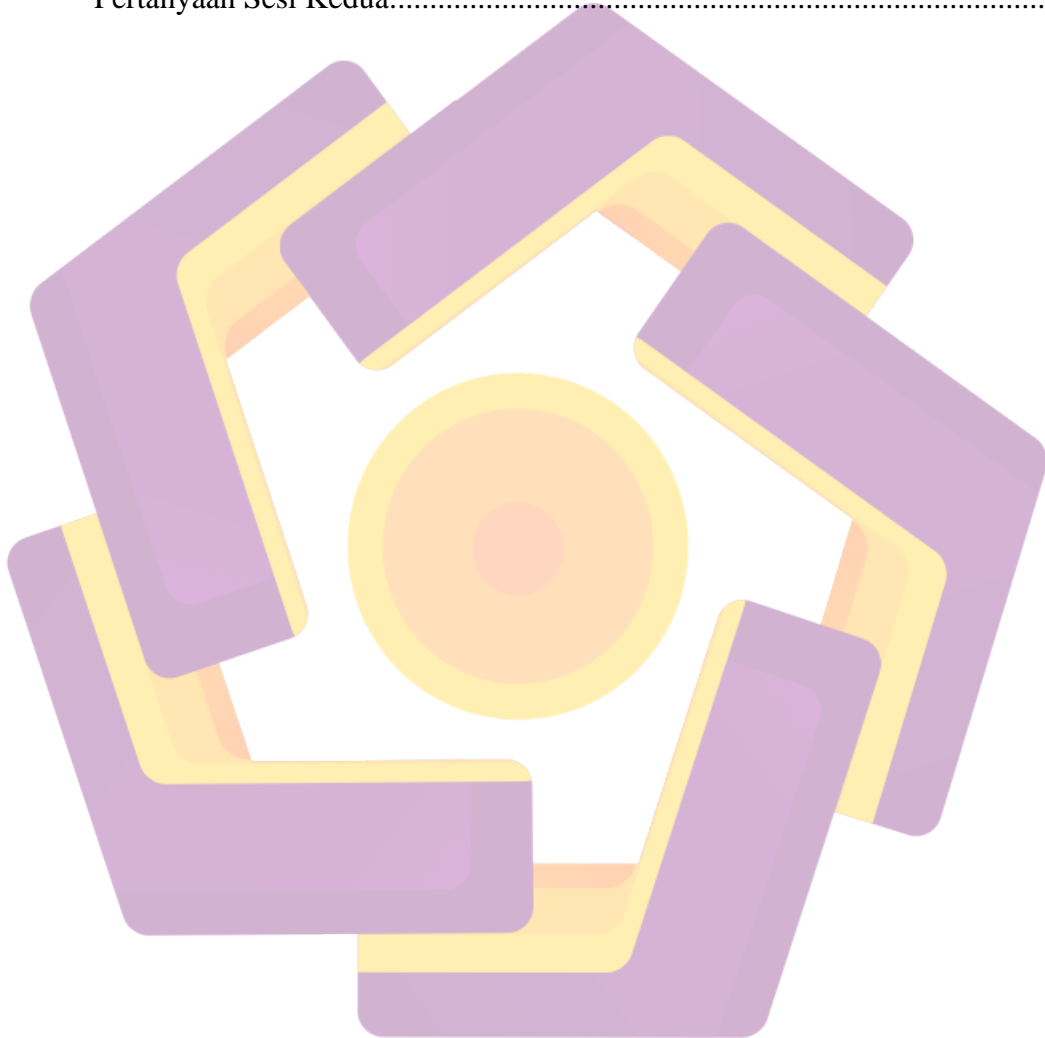
COVER .....	i
JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	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 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	6
1.5.4 Evaluasi .....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Cerita Rakyat .....	10
2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat.....	10
2.2.2 Jenis Cerita Rakyat.....	10
2.2.3 Cerita Rakyat Asal-Usul Kawah Sikidang.....	13
2.3 Multimedia .....	15
2.4 Video .....	16
2.4.1 Format Video .....	17
2.5 Film .....	19
2.6 Komposisi.....	19
2.7 Animasi .....	21
2.7.1 Definisi Animasi .....	21
2.7.2 Prinsip Dasar Animasi .....	22
2.7.3 Animasi 2D .....	25
2.8 Parallax.....	26
2.8.1 Efek Parallax .....	26
2.8.2 <i>Parallax Scrolling</i> .....	27
2.9 Gambar .....	28
2.10 Ilustrasi .....	29
2.10.1 Peran Ilustrasi.....	29
2.11 Konsep ART.....	32
2.12 Desain Karakter .....	33
2.12.1 Prinsip Desain Karakter .....	33
2.13 Warna .....	42

2.13.1	Jenis-Jenis Warna.....	42
2.13.2	Teori Kombinasi Warna.....	47
2.14	Tipografi.....	50
2.15	<i>Storyboard</i> .....	52
2.16	<i>Background, Middleground, Dan Foreground</i> .....	53
2.17	Analisis Kebutuhan .....	54
2.18	Kebutuhan Fungsional.....	55
2.19	Kebutuhan Non Fungsional.....	55
2.20	Pengolahan Data Kuesioner .....	55
2.21	Skala Likert .....	55
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>58</b>
3.1	Wawancara .....	58
3.2	Observasi .....	61
3.3	Analisis Kebutuhan .....	65
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	65
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	66
3.4	Pra Produksi .....	67
3.4.1	Ide Cerita.....	67
3.4.2	Tema.....	68
3.4.3	<i>Logline</i> .....	68
3.4.4	Sinopsis .....	68
3.5	<i>Diagram Scene</i> .....	70
3.6	<i>Concept Art</i> .....	71
3.7	Naskah .....	74
3.8	<i>Storyboard</i> .....	75

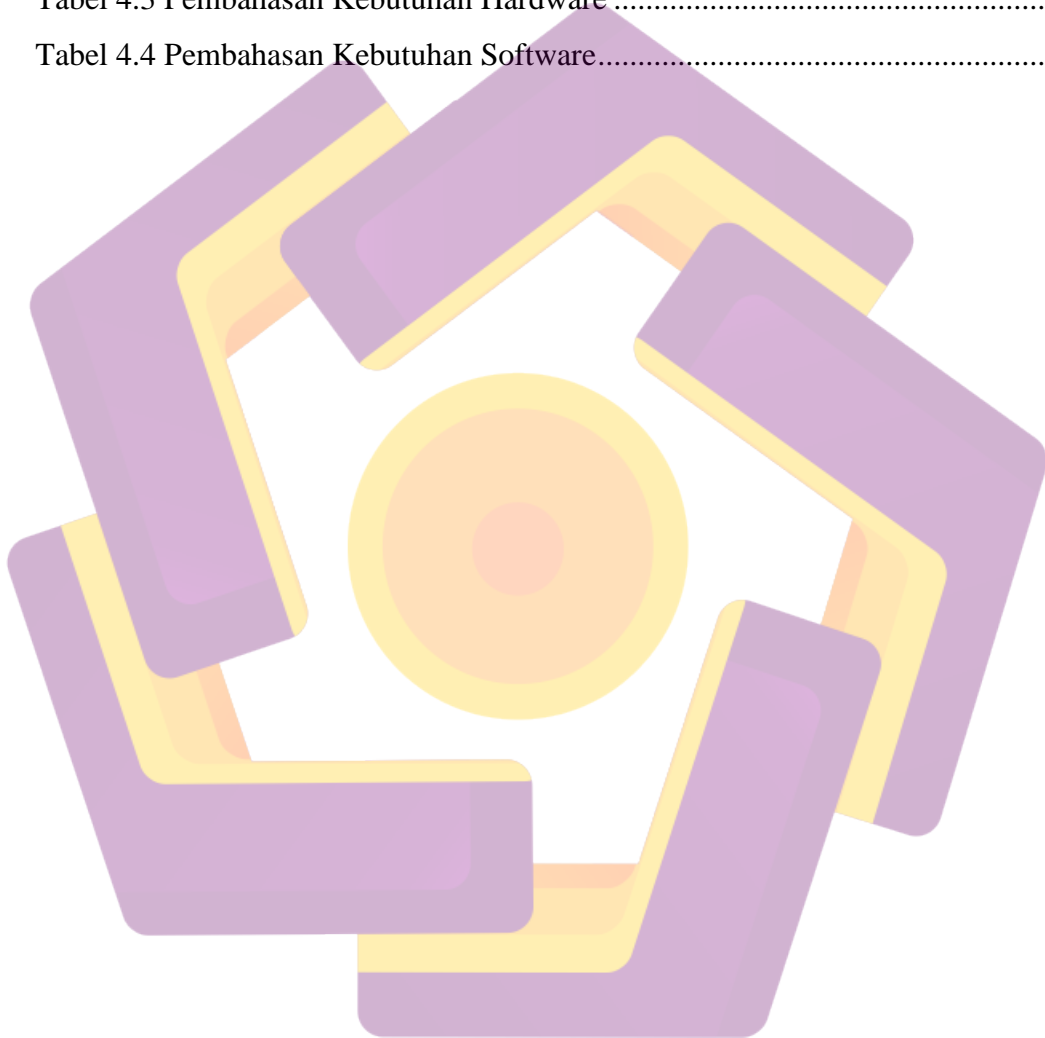
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	77
4.1    Produksi.....	77
4.1.1    Pembuatan Desain Karakter Dan Desain Pendukung .....	77
4.1.2 <i>Coloring</i> .....	78
4.1.3    Pembuatan <i>Background</i> Dan <i>Foreground</i> .....	79
4.1.4    Dubbing.....	80
4.1.5 <i>Sound Editing</i> .....	81
4.2    Pasca Produksi.....	81
4.2.1 <i>Editing</i> .....	82
4.2.2    Penambahan Efek.....	82
4.2.3    Penggabungan Audio dan Video.....	83
4.2.4 <i>Rendering</i> .....	84
4.3    Pembahasan .....	85
4.3.1    Pembahasan Beberapa Prinsip Animasi.....	85
4.3.2    Pembahasan Analisis Kebutuhan .....	87
4.3.3    Pembahasan Kebutuhan Hardware .....	89
4.3.4    Pembahasan Kebutuhan Software.....	91
4.3.5    Pembahasan Teknik Animasi.....	92
4.3.6    Evaluasi.....	95
4.4    Metode Implementasi .....	103
BAB V PENUTUP.....	104
5.1    Kesimpulan.....	104
5.2    Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	106
LAMPIRAN.....	1

<i>Storyboard</i> .....	1
Naskah Film .....	7
Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	11
Pertanyaan Sesi Pertama.....	11
Pertanyaan Sesi Kedua.....	12



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	56
Tabel 4.1 Pembahasan Beberapa Prinsip Animasi Yang Ada Dalam Film Animasi .....	85
Tabel 4.2 Pembahasan Analisis Kebutuhan .....	87
Tabel 4.3 Pembahasan Kebutuhan Hardware .....	90
Tabel 4.4 Pembahasan Kebutuhan Software.....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Cerita Rakyat Kawah Sikidang .....	13
Gambar 2.2.2 Bentuk Karakter Lingkaran .....	34
Gambar 2.2.3 Bentuk Karakter Kotak .....	35
Gambar 2.2.4 Bentuk Karakter Segitiga .....	36
Gambar 2.2.5 Bentuk Karakter Berdasarkan Ukuran .....	37
Gambar 2.2.6 Karakter Usia Bayi .....	38
Gambar 2.2.7 Karakter Usia Anak-Anak .....	39
Gambar 2.2.8 Karakter Usia Remaja .....	40
Gambar 2.2.9 Karakter Usia Dewasa .....	41
Gambar 2.2.10 Karakter Usia Orang Tua .....	42
Gambar 2.2.11 Warna Primer .....	43
Gambar 2.2.12 Warna Sekunder .....	44
Gambar 2.2.13 Warna Tersier .....	44
Gambar 2.2.14 Warna Hangat Dan Dingin .....	45
Gambar 2.2.15 Tints: penambahan warna putih .....	46
Gambar 2.2.16 Shades: penambahan warna hitam .....	46
Gambar 2.2.17 Tone: penambahan warna abu-abu .....	46
Gambar 2.2.18 Kombinasi Warna Komplementer .....	47
Gambar 2.2.19 Kombinasi Warna Analogous .....	48
Gambar 2.2.20 Kombinasi Warna Triadic .....	48
Gambar 2.2.21 Kombinasi Warna Split Komplementer .....	49
Gambar 2.2.22 Kombinasi Warna Tetradic .....	49
Gambar 2.2.23 Kombinasi Warna <i>Square</i> .....	50
Gambar 2.2.24 Struktur Tipografi .....	51
Gambar 2.2.25 Contoh <i>Storyboard</i> .....	52
Gambar 2.2.26 Tampilan / Gambaran Penempatan <i>Background</i> , <i>Midground</i> , Dan <i>Foreground</i> .....	54
Gambar 3.3.1 Wawancara Bersama Salah Satu Tour Guide Wisata Kawah Sikidang .....	58
Gambar 3.3.2 Referensi Bentuk Karakter .....	62



Gambar 3.3.3 Referensi Gaya Ilustrasi .....	63
Gambar 3.3.4 Referensi Teknik Animasi.....	64
Gambar 3.3.5 Diagram <i>Scene</i> .....	70
Gambar 3.3.6 Referensi Karakter Putri Shinta Dewi.....	71
Gambar 3.3.7 Referensi Karakter Pangeran Kidang Garungan .....	72
Gambar 3.3.8 Referensi Karakter Prajurit Jawa.....	73
Gambar 3.3.9 Referensi Karakter Pendukung.....	74
Gambar 3.3.10 Penggalan Naskah Film Animasi Legenda Kawah Sikidang.....	75
Gambar 3.3.11 Penggalan <i>Storyboard</i> Film Animasi Legenda Kawah Sikidang.	76
Gambar 4.4.1 Proses Pembuatan Karakter Pangeran Kidang Garungan .....	78
Gambar 4.4.2 Proses <i>Coloring</i> Desain Karakter.....	79
Gambar 4.4.3 Proses Pemisahan Layer Photoshop Untuk <i>Coloring</i> .....	79
Gambar 4.4.4 Proses Pembuatan <i>Background</i> Dan <i>Foreground</i> .....	80
Gambar 4.4.5 Proses <i>Sound Editing</i> .....	81
Gambar 4.4.6 Proses <i>Editing</i> Penganimasian Aset Produksi.....	82
Gambar 4.4.7 Proses Penambahan Efek .....	83
Gambar 4.4.8 Proses <i>Composting</i> Audio dan Video .....	84
Gambar 4.4.9 Proses <i>Rendering</i> .....	85
Gambar 4.4.10 Aset yang dibuat di <i>Adobe Photoshop</i> .....	93
Gambar 4.4.11 <i>Import file</i> ke <i>Adobe After Effects</i> .....	94
Gambar 4.12 Pembuatan <i>keyframe</i> animasi .....	94

## INTISARI

Seiring perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat objek-objek budaya yang masih disajikan dengan cara tradisional kian terpinggirkan seperti halnya cerita rakyat. Masyarakat cenderung berminat pada hiburan yang berbasis teknologi. Akibatnya budaya daerah yang masih mengusung cara-cara tradisional serta tidak mengikuti perkembangan teknologi akan semakin ditinggalkan. Penelitian ini akan menghasilkan film animasi pendek 2D membahas tentang cerita rakyat serta menjelaskan bagaimana proses dalam pembuatannya. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat melestarikan lagi objek-objek budaya yang sudah mulai ditinggalkan.

Animasi ini akan mengambil salah satu cerita rakyat yang berasal dari Dataran Tinggi Dieng yang berjudul “Legenda: Asal-Usul Kawah Sikidang”. Pembuatan film animasi ini akan bersifat storytelling, dimana ilustrasi aset yang telah dibuat akan digerakan ukuran, posisi, serta rotasinya dengan memanfaatkan efek parallax agar pergerakan film animasi tidak monoton.

Kemudian untuk uji kelayakan film animasi yang sudah dibuat penulis menggunakan kuesioner yang akan dihitung dengan metode perhitungan skala likert. Sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan dari penelitian. Dari semua uraian di atas, penulis pun memutuskan untuk membuat sebuah penelitian dengan judul: Pengembangan dan Perancangan Film Animasi “Legenda Kawah Sikidang” Dengan Memanfaatkan Efek Parallax.

**Kata Kunci:** Cerita Rakyat, Animasi 2 Dimensi, Skala Likert, Efek Parallax.

## **ABSTRACT**

*Along with the increasingly rapid development of technology, cultural objects that are still presented in the traditional way are increasingly marginalized, such as folklore. People tend to be interested in technology-based entertainment. As a result, regional cultures that still carry traditional methods and do not keep up with technological developments will increasingly be abandoned. This research will produce a short 2D animated film discussing folklore and explaining the process of making it. It is hoped that this research will be able to preserve cultural objects that have begun to be abandoned.*

*This animation will take one of the folklore originating from the Dieng Plateau entitled "Legend: The Origins of the Sikidang Crater". The making of this animated film will be storytelling in nature, where the illustration of the assets that have been made will be moved in size, position, and rotation by utilizing the parallax effect so that the movement of the animated film is not monotonous.*

*Then to test the feasibility of animated films that have been made by the author using a questionnaire which will be calculated using the Likert scale calculation method. So that it can be known whether or not the objectives of the research have been achieved. From all the descriptions above, the writer decided to make a study with the title: Development and Design of the Animated Film "The Legend of the Sikidang Crater" Using the Parallax Effect.*

**Keywords:** *Folklore, 2D Animation, Likert Scale, Parallax Effect.*