

**ANALISIS PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK  
PARALLAX KISAH SALAHUDIN AL AYUBI SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA ADLAN MUSLIM INDONESIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizki Firmansyah**

**18.21.1153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**ANALISIS PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK  
PARALLAX KISAH SALAHUDIN AL AYUBI SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA ADLAN MUSLIM INDONESIA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizki Firmansyah**

**18.21.1153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK  
PARALLAX KISAH SALAHUDIN AL AYUBI SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA ADLAN MUSLIM INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Firmansyah  
18.21.1153**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Oktober 2019

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK  
PARALLAX KISAH SALAHUDIN AL AYUBI SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA ADLAN MUSLIM INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Firmansyah**  
18.21.1153

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 20 Januari 2020  
Susunan Dewan Penguji


**Nama Penguji**

Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT.  
NIK. 190302289

Ainul Yaqin, M.Kom.  
NIK. 190302255

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 21 Januari 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 telah 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, 22 Januari 2020



Rizki Firmansyah  
18.21.1153

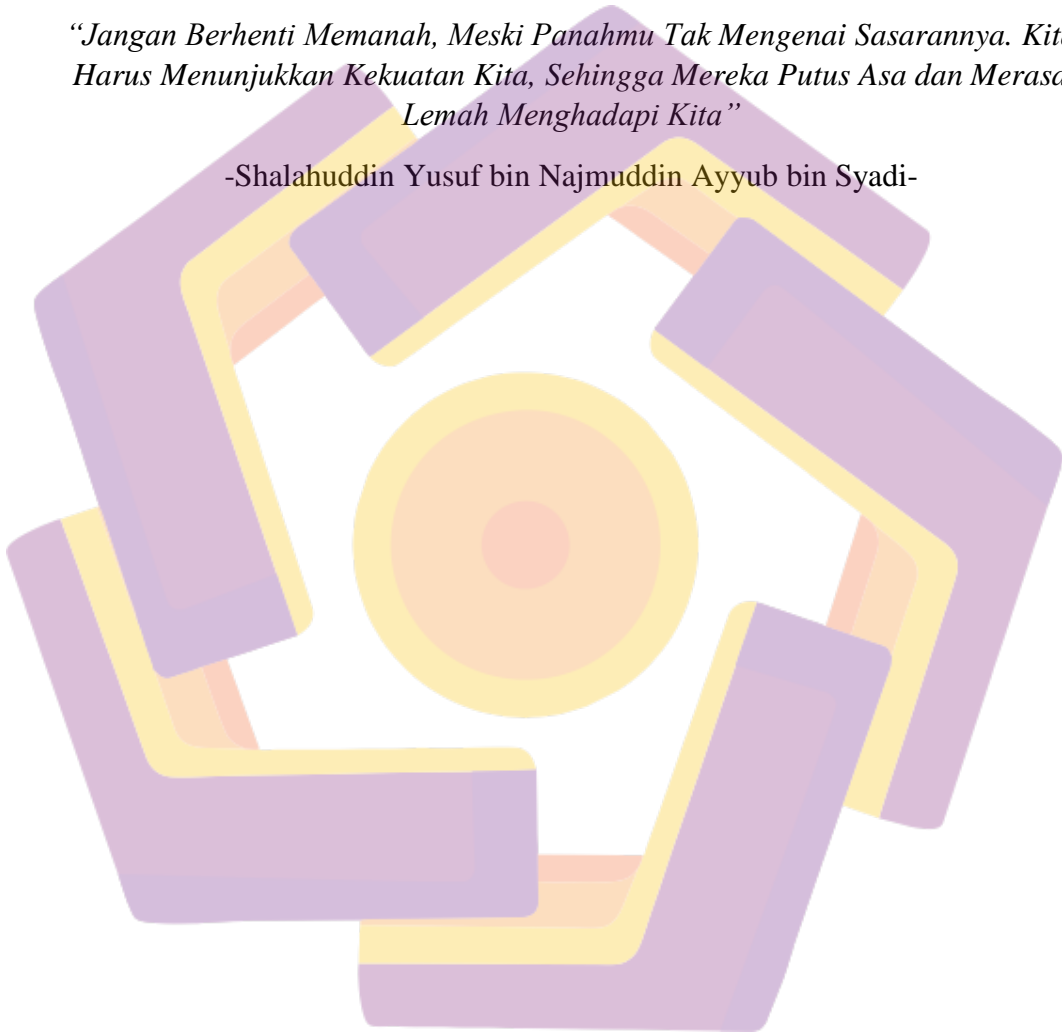
## MOTTO

*“Berjuanglah karena Allah SWT, maka Allah SWT akan menghargai perjuangannya”*

-Rizki Firmansyah-

*“Jangan Berhenti Memanah, Meski Panahmu Tak Mengenai Sasarannya. Kita Harus Menunjukkan Kekuatan Kita, Sehingga Mereka Putus Asa dan Merasa Lemah Menghadapi Kita”*

-Shalahuddin Yusuf bin Najmuddin Ayyub bin Syadi-



## PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Pembuatan Video Animasi 2D dengan Teknik Parallax Kisah Salahudin Al Ayubi Sebagai Media Promosi pada Adlan Muslim Indonesia**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ayahanda Umaryanta dan Ibunda Nuri Patmarini tercinta, terimakasih atas segala doa, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
3. Adik saya Oktarizka Nanda Firdaus yang selalu membuat saya semangat demi menjadi contoh yang baik.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M.Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Ketymesha Agyl Fadhilah, S.Kom sebagai Mentoring dari pra pendadaran, pendadaran hingga pasca pendadaran. Semoga segera bertemu jodohnya.
6. Teman-teman S1-Informatika Transfer-2018 yang sudah menjadi keluarga baru, terimakasih atas segala doa dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat. Aamiin

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

*Jazakumullohu Khoiron Katsiron.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan keindahan Islam. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku ketua dan sekretaris program studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Ridwan Noor Muchlis selaku Pemilik Adlan Muslim Indonesia.
5. Reno Anugerah Saputra, S.Sos, S.Pd sebagai *dubber* untuk video ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 22 Januari 2020



Rizki Firmansyah



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Animasi .....	9
2.2.1 Pengertian Animasi.....	9

2.2.2	Jenis Animasi .....	10
2.3	Prinsip-prinsip Dasar Animasi .....	11
2.3.1	Squash & Stretch .....	11
2.3.2	Anticipation.....	12
2.3.3	Staging .....	12
2.3.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	13
2.3.5	Follow Through and Overlapping Action.....	14
2.3.6	Slow In - Slow Out .....	14
2.3.7	Arcs.....	15
2.3.8	Secondary Action .....	15
2.3.9	Timing.....	16
2.3.10	Exanggeration.....	16
2.3.11	Solid Drawing .....	17
2.3.12	Appeal.....	17
2.4	Konsep Teknik Parallax.....	18
2.4.1	Pengertian Parallax.....	18
2.4.2	Efek Parallax .....	18
2.5	Media Promosi.....	20
2.5.1	Definisi Media.....	20
2.5.2	Definisi Promosi.....	20
2.5.3	Definisi Media Promosi .....	21
2.5.4	Tujuan Media Promosi.....	21
2.6	Analisis Masalah.....	22
2.6.1	Analisis SWOT.....	22
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23

2.7 Tahap pengerjaan Video .....	24
2.7.1 Pra Produksi .....	24
2.7.2 Produksi .....	25
2.7.3 Pasca Produksi.....	27
2.8 Pengolah Data Kuisisioner .....	27
2.8.1 Skala Likert .....	28
2.8.2 Menentukan Interval .....	28
2.8.3 Rumusan Presentase .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Deskripsi Objek.....	30
3.1.2 Visi dan Misi Adlan Muslim Indonesia.....	30
3.1.3 Logo Objek.....	31
3.1.4 Produk yang di tawarkan Adlan Muslim Indonesia .....	31
3.2 Analisis Masalah.....	33
3.2.1 Analisis SWOT.....	33
3.3 Solusi yang dipilih .....	35
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.5 Pra Produksi .....	38
3.5.1 Ide Cerita.....	38
3.5.2 Desain Karakter .....	38
3.5.3 Naskah .....	39
3.5.4 Storyboard.....	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	50
4.1 Alur Produksi .....	50
4.2 Produksi .....	51
4.2.1 Drawing.....	51
4.2.2 Coloring .....	53
4.2.3 Background .....	54
4.2.4 Sound Recording dan Sound Editing.....	55
4.3 Pasca Produksi.....	60
4.3.1 Compositing .....	60
4.3.2 Editing.....	65
4.3.3 Rendering .....	68
4.4 Pembahasan .....	69
4.4.1 Pembahasan Hasil Uji Kuisisioner.....	69
4.4.2 Pembahasan Prinsip Dasar Animasi .....	76
4.5 Implementasi .....	81
4.5.1 Publish Media Online Instagram.....	81
4.5.2 Publish Media Online Youtube .....	84
BAB V PENUTUP .....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN .....	1

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks .....	23
Tabel 2. 2 Indikator Variabel.....	28
Tabel 2. 3 Kategori Skor .....	29
Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Software .....	36
Tabel 3. 3 Storyboard.....	42
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Kuisisioner Pihak Adlan Muslim Indonesia.....	71
Tabel 4. 2 Interval Tingkat Intensitas .....	73
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner Masyarakat Umum .....	73
Tabel 4. 4 Uji Praktisi Multimedia .....	75
Tabel 4. 5 Prinsip Dasar Animasi.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Squash & Stretch .....	11
Gambar 2. 2 Contoh Anticipation pada karakter .....	12
Gambar 2. 3 Contoh Staging pada karakter .....	12
Gambar 2. 4 Contoh Straight Ahead Action .....	13
Gambar 2. 5 Contoh Pose to Pose .....	13
Gambar 2. 6 Contoh Follow Through and Overlapping Action.....	14
Gambar 2. 7 Contoh Slow In - Slow Out.....	14
Gambar 2. 8 Contoh Arcs.....	15
Gambar 2. 9 Contoh Secondary Action .....	15
Gambar 2. 10 Contoh Timing.....	16
Gambar 2. 11 Contoh Exanggeration.....	16
Gambar 2. 12 Contoh Solid Drawing .....	17
Gambar 2. 13 Contoh Appeal.....	17
Gambar 2. 14 Contoh Paralaks .....	18
Gambar 3. 1 Logo Adlan Muslim Indonesia.....	31
Gambar 3. 2 Produk T-shirt Adlan Muslim Indonesia .....	32
Gambar 3. 3 Produk Hoodie Adlan Muslim Indonesia.....	33
Gambar 3. 4 Rancangan Desain Karakter .....	38
Gambar 4. 1 Tabel Alur Prosedur Pembuatan.....	50
Gambar 4. 2 Loading Screen Adobe Photoshop CC 2019.....	51
Gambar 4. 3 Membuat Lembar Kerja Baru.....	52
Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Photoshop CC 2019.....	52
Gambar 4. 5 Tampilan Dasar Objek .....	53
Gambar 4. 6 Proses Coloring .....	53
Gambar 4. 7 Proses Penyimpanan Objek.....	54
Gambar 4. 8 Gambar Background.....	54
Gambar 4. 9 Xiaomi Redmi untuk proses dubbing .....	55
Gambar 4. 10 Tampilan Loading Screen Adobe Audition CC 2018.....	56
Gambar 4. 11 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition CC 2018.....	56

Gambar 4. 12 Proses Import File Adobe Audition .....	57
Gambar 4. 13 Proses Pembuatan Lembar Kerja Baru .....	57
Gambar 4. 14 Kotak New Audio File .....	58
Gambar 4. 15 Proses Menghilangkan Noise .....	58
Gambar 4. 16 Menambahkan Effect Audio .....	59
Gambar 4. 17 Hasil Export File.....	59
Gambar 4. 18 Menyimpan File.....	59
Gambar 4. 19 Tampilan Loading Screen Adobe After Effect CC 2019 .....	60
Gambar 4. 20 Tampilan New Composition .....	61
Gambar 4. 21 Proses Import File.....	61
Gambar 4. 22 Tampilan Proses Compositing.....	62
Gambar 4. 23 Transformasi Dasar.....	62
Gambar 4. 24 Teknik Camera .....	63
Gambar 4. 25 Effect Alpha Matte.....	63
Gambar 4. 26 Effect Masking .....	64
Gambar 4. 27 Effect Pin Puppet.....	65
Gambar 4. 28 Susunan Seluruh Scene .....	65
Gambar 4. 29 Tampilan Loading Screen .....	66
Gambar 4. 30 Membuat New Sequence.....	66
Gambar 4. 31 Proses Dynamic Link .....	67
Gambar 4. 32 Proses Import Audio .....	67
Gambar 4. 33 Proses Import Subtitle.....	68
Gambar 4. 34 Proses Editing.....	68
Gambar 4. 35 Proses Rendering .....	69
Gambar 4. 36 Upload Instagram.....	84
Gambar 4. 37 Upload Youtube.....	87

## INTISARI

Media promosi yang ditampilkan dalam bentuk video animasi 2D dengan Teknik Parallax dapat bercerita melalui rangkaian gambar yang disusun secara atraktif, kreatif dan interaktif ditambah dengan efek musik dan suara sehingga dapat dinikmati dan dipahami oleh setiap kalangan tanpa harus menceritakan secara langsung kepada para konsumen. Video ini nantinya juga dapat disebarluaskan secara mudah menggunakan kemajuan media informasi.

Metode dalam pembuatan media promosi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan analisis, yang di dapat dari hasil wawancara dengan Ridwan Noor Muchlis pemilik Adlan Muslim Indonesia dan data sekunder yang di dapat dalam ebook Kisah Salahudin Al Ayubi karangan Ridwan Noor Muchlis, serta jurnal dan artikel yang berhubungan dengan multimedia. Pembuatan diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembuatan, pengumpulan data, perancangan, pengembangan, serta testing dan implementasi.

Aplikasi yang akan dihasilkan berupa Video Animasi 2D yang digunakan sebagai media promosi yang lengkap sesuai produk yang ditawarkan Adlan Muslim untuk menarik minat sekaligus sebagai tambahan edukasi tentang sejarah islam bagi para konsumen melalui media sosial maupun elektronik. Untuk dapat bersaing dengan dunia industri digital yang mulai berkembang pesat di era globalisasi ini.

**Kata Kunci :** Media Promosi, Video Animasi 2D, Teknik *Parallax*, Adlan Muslim Indonesia.



## ABSTRACT

*Promotional Media featured in the form of 2D animated video with Parallax Technique tell a series of images that are arranged in an attractive, creative and interactive coupled with the effects of music and sound so that it can be enjoyed and understood by Every circle without having to tell the customers directly. This Video can also be disseminated easily using the advancement of information media.*

*The method in making promotional media is done with a qualitative approach, which can be from the interview with Ridwan Noor Muchlis Adlan Muslim Indonesia owner and secondary data that can be in the ebook of the Story of Al-Ayubi Muchlis, as well as journals and articles related to multimedia. Creation begins with the background of problems, formulation of problems, objectives of creation, data collection, design, development, and testing and implementation.*

*The application that will be produced in the form of 2D animated Video that is used as a complete promotional media according to products offered by Adlan Muslim to attract interest as well as additional education about Islamic history for consumers through social media or electronically. To be able to compete with the digital industry world that began to grow rapidly in this globalization era.*

**Keywords :** *Promotional Media, 2D Animated Video, Parallax Technique, Adlan Muslim Indonesia.*