

**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA
TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK PARALAKS**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Infomatika



disusun oleh :

Andi stya anggara

16.11.0666

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA
TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK PARALAKS**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Infomatika



disusun oleh :

Andi stya anggara

16.11.0666

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH
PENDIRI DESATIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNODENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK PARALAKS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

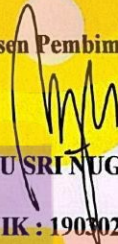
Andi stya anggara

16.11.0666

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Nama : BHANU SRI NUGRAHA, M.Kom.

NIK : 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA
TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK PARALAKS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi stya anggara

16.11.0666

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2023

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

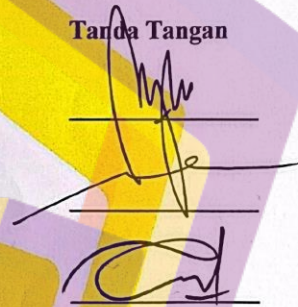
Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

NIK. 190302287

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2023

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta 21 Juli 2023



Ana stya anggara

NIM : 16.11.0666

MOTTO

Sehingga tidak boleh seorang hamba berputus asa dari rahmat Allah walau begitu banyak dosanya. “Dan kembalilah kamu kepada Tuhanmu, dan berserah dirilah kepada-Nya sebelum datang azab kepadamu kemudian kamu tidak dapat ditolong (lagi).”

(QS. Az Zumar {39} : 53-54)

"Jangan menyerah. Hal memalukan bukanlah ketika kau jatuh, tetapi ketika kau tidak mau bangkit lagi." - Midorima Shintarou (Kuroko no Basuke)

Jadilah manusia yang tuhanmu kehendaki

(Andi stya anggara)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim, Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah ta'ala yang telah memberi nikmat dari seluruh nikmat yang telah tuhan berikan kepada kita semua. Sholawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada Nabi Agung Muhammad Shollallahu'alaihiwasallam, semoga di hari akhirnanti kita mendapat syafa'atnya, aamiin.

Alhamdulillah telah selesai sudah karya ilmiah yang telah dibuat, hal tersebut tidak akan terwujud apabila tanpa bantuan dari orang-orang disekitar yang telah memberi bantuan moral maupun moril, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah ta'ala, karena telah mentaqdirkan saya untuk dapat lulus dari salah satu perjalanan hidup yang telah Dia tuliskan. Rahayu gusti
2. Orang tua saya Didin aryani , dan Ely astuti yang keduanya selalu berperan penting dalam setiap kehidupan saya sedari kecil, utang rasa dan suwun atas segala-galanya.
3. Terima kasih pula untuk kepala Desa Tirtomoyo atas bantuan dan diidzinkannya meneliti disana, terkhusus untuk (nama) yang selalu sabar membantu peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan waktu yang cukup cepat, dengan karya ilmiah berjudul “PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana pada Fakultas Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pembuatan karya ilmiah ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dengan ikhlas kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku ketua program studi Informatika.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan support dalam bidang karya ilmiah hingga terlaksananya karya ilmiah ini.
4. Semua teman-teman Dan tidak lupa juga teman teman saya yang saya hormati , yang selalu support saya yaitu Ahmad sidqi ,Devi ayu larasati , Alva Apriliano , Ikhwan , Ica yang telah membantu, memberi semangat,

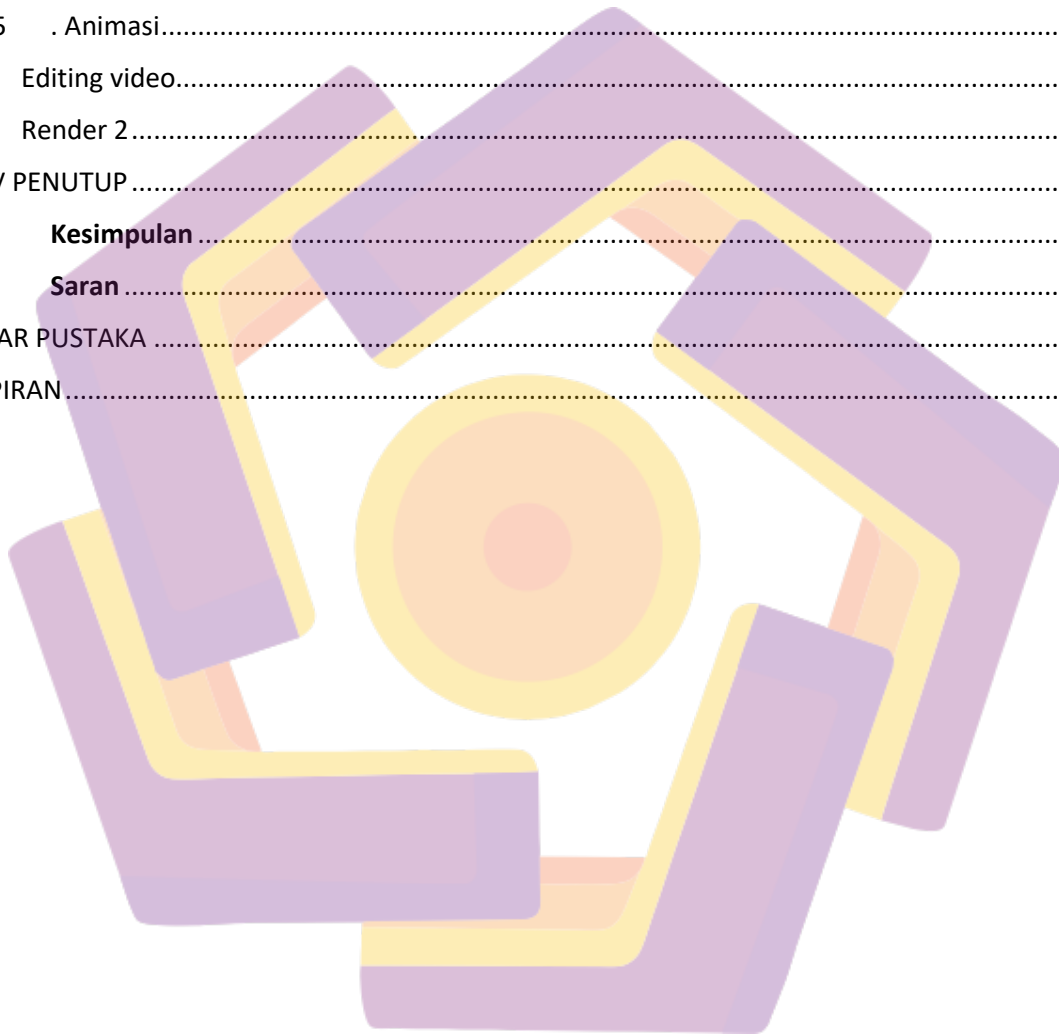
Yogyakarta, 6 ,Juni 2023

DAFTAR ISI

PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS.....	
PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SEJARAH PENDIRI DESA TIRTOMOYO KECAMATAN PONCOWARNO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PARALAKS.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABLE	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Metode Penelitian	8
1. 1.7.1 Metode Pengambilan Data	9
2. 1.7.2 Metode Analisis Table	10
3. 1.7.3 Metode Perancangan	10
4. 1.7.4 Metode Testing	10
1.8 Sistematika Penulisan	11
5. BAB I PENDAHULUAN	11
6. BAB II LANDASAN TEORI	11
7. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	11
8. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	11
9. BAB V PENUTUP.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13

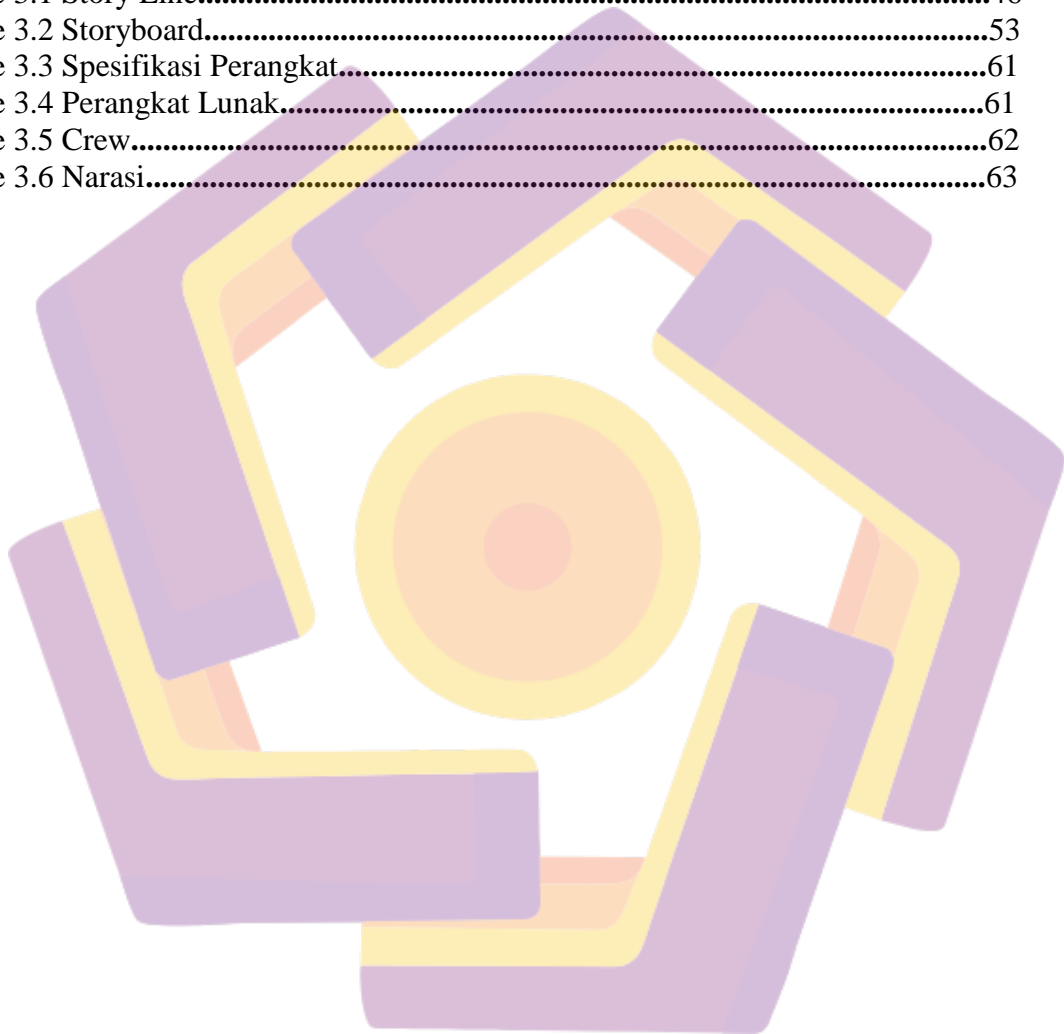
2.2	Pengertian Multimedia	14
2.3	Element Multimedia.....	15
2.4	Pengertian Animasi	19
3	2.4.1 Macam Macam Animasi 2D	19
4	3.5.2 Animasi Paralax.....	20
2.4.2	Teknik Paralax	20
2.4.3	Prinsip Animasi	21
2.5	Proses Produksi Video.....	29
2.5.1	Pra Produksi.....	29
2.5.2	Produksi.....	29
2.5.3	Pasca Produksi.....	30
2.6	Analisis Research and Development	30
2.7	Metode Analisis.....	32
2.7.1	Analisis Kebutuhan.....	33
2.7.2	Analisis Kelayakan.....	35
2.8	Teknik Pengumpulan Data	35
2.9	Uji Validitas.....	37
2.10	Uji Reliabilitas.....	39
2.11	Teknik Pengolahan Data	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		42
3.1	Tinjauan Umum	42
3.1.1	Identifikasi Data	44
3.1.2	Analisi Data.....	44
3.1.3	Konsep Kreatif Perancangan Animasi.....	45
3.1.4	Naskah Narasi dan Alur Cerita	46
3.1.5	Referensi Objek, Karakter dan Background	50
3.1.6	Warna	51
3.1.7	Storyboard.....	52
3.1.8	Teknis Proses Perancangan (Prototype) Perancangan Assets.....	59
3.1.9	Proses Animasi	59
3.1.10	Editing dan Finishing	60
3.1.11	Perancangan Subtitle.....	60
3.2	Pembuatan Video Animasi.....	61
3.2.1	Analisis Pembuatan Video Animasi.....	61
3.2.3	Kebutuhan Teknis.....	61
3.3	Perancangan Narasi.....	63

3.4 Character Animasi	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Tahapan Produksi	71
4.1.1 Pembuatan Karakter dan Aset	71
1. Pembuatan Karakter	72
2 . Pembuatan Asset	73
3 . Pembuatan Latar	74
4 . Composition	75
5 . Animasi	76
1. Editing video	78
2. Render 2	79
BAB V PENUTUP	80
1.1 Kesimpulan	80
1.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Perbedaan Kualitatif dan Kuantitatif.....	36
Table 2.2 Uji Reliabilita.....	40
Table 3.1 Story Line.....	46
Table 3.2 Storyboard.....	53
Table 3.3 Spesifikasi Perangkat.....	61
Table 3.4 Perangkat Lunak.....	61
Table 3.5 Crew.....	62
Table 3.6 Narasi.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Solid Drawing.....	21
Gambar 2.2. Timming & Spacing.....	22
Gambar 2.3 Anticipation.....	23
Gambar 2.4 Slow in & Slow out.....	23
Gambar 2.5 Arcs.....	24
Gambar 2.6 Secondary Action.....	25
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action.....	25
Gambar 2.8 Straight Ahead & Pose yo pose.....	26
Gambar 2.9 Staging.....	27
Gambar 2.10 Appeal.....	27
Gambar 2.11 Exaggeration.....	28
Gambar 3.1 Kerajaan Mataram.....	49
Gambar 3.1.1 Masyarakat Mataram.....	49
Gambar 3.2 Warna.....	49
Gambar 3.3 Mbah Ketuwon.....	65
Gambar 3.3.1 Kiai Syahid.....	66
Gambar 3.3.2 Kyai Rakha.....	66
Gambar 3.3.3 Tokoh Desa.....	67
Gambar 3.3.4 Pagargumeng.....	67
Gambar 4.1 Pembuatan karakter awal.....	69
Gambar 4.1.1 Pembuatan Karakter Kedua.....	69
Gambar 4.1.2 Pembuatan Karakter Utuh.....	70
Gambar 4.2 Aset.....	70
Gambar 4.2.2 Aset.....	71
Gambar 4.3 Latar.....	71
Gambar 4.3.1 Latar.....	72
Gambar 4.4 Komposisi.....	72
Gambar 4.5 Animasi.....	73
Gambar 4.5.1 Animasi.....	73
Gambar 4.6 Render.....	74
Gambar 4.7 Editing.....	74
Gambar 4.7.1 Voice Over.....	75
Gambar 4.8 Render tahap Dua.....	75
Gambar 5.1 Surat Pernyataan Izin Penelitian.....	82
Gambar 5.2 Bukti Penayangan.....	83
Gambar 5.3 Pernyataan Kesesuaian Penelitian.....	84

INTISARI

Di masa modern seperti ini banyak platform yang sudah canggih, yang dapat membantu pembelajaran pada masyarakat terutama pada anak-anak akan pentingnya sejarah.

Dari hasil yang telah didapat dari peneliti, menunjukkan bahwasanya masih banyak anak-anak yang minim pengetahuan akan sejarah, terutama sejarah di tempat tinggal mereka.

Maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa video animasi terhadap pembelajaran sejarah tersebut, untuk meningkatkan kepedulian para orang tua anak-anak dan juga masyarakat terhadap sejarah tempat tinggalnya. Pada aspek penonton dalam hasil olah data menghasilkan jumlah 79,2 %. Dengan acuan skala likret sebelumnya maka edukasi video tersebut berhasil menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan dan pada aspek multimedia terhitung menghasilkan jumlah 90,5%, dengan acuan yang sama maka video tersebut berhasil sesuai dengan tujuan awal penelitian.

Untuk poin penting bagi animasi parallax disini yaitu menggunakan after effect pada tools Camera 3D di menu layer setelah itu tambahkan puppet tools pada object yang ingin di animasikan dan Gerakan keyframe sesuai yang di inginkan.

Kata Kunci : Sejarah, Animasi, DesaTirtomoyo, Parallax .

ABSTRACT

In modern times like this, there are many sophisticated platforms that can help the community, especially children, learn the importance of history.

From the results that have been obtained from researchers, it shows that there are still many children have minimal knowledge of history, especially the history of where they live.

Therefore the researcher created a learning media in the form of animated videos on the history lesson, to improve the concern of parents of children and also the community towards the history of where they live. In the aspect of the audience, the results of data processing resulted in a total of 79.2%. With reference to the previous likert scale, the video education succeeded in solving the problems that had been formulated and in the multimedia aspect it was calculated to produce a total of 90.5%, with the same reference, the video was successful in accordance with the initial objectives of the study.

The important point for parallax animation here is to use the after effect on the 3D Camera tools in the layer menu after that add the Puppet tools to the object you want to animate and move the keyframe according to what you want.

Keywords: History, Animation, Tirtomoyo Village, Parallax.