

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI
ADAPTASI CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUCH. FAISAL IBRAHIM AL - HASYIH

18.11.2198

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI
ADAPTASI CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUCH. FAISAL IBRAHIM AL - HASYIH

18.11.2198

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI ADAPTASI
CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG MENGGUNAKAN TEKNIK
PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

Muchammad Faisal Ibrahim Al - Hasyih

18.11.2198

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 juli 2023

Dosen Pembimbing,

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI ADAPTASI
CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG MENGGUNAKAN TEKNIK
PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

Much. Faisal Ibrahim Al - Hasyih

18.11.2198

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281



Three handwritten signatures in black ink are present, each written over a horizontal line. The signatures are cursive and appear to be 'alland', 'Majid', and 'Tofa'.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Juli 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 : Muchammad Faisal Ibrahim Al - Hasyih
NIM : 18.11.2198

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI ADAPTASI CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, 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, 04 Juli 2023

Yang Menyatakan,

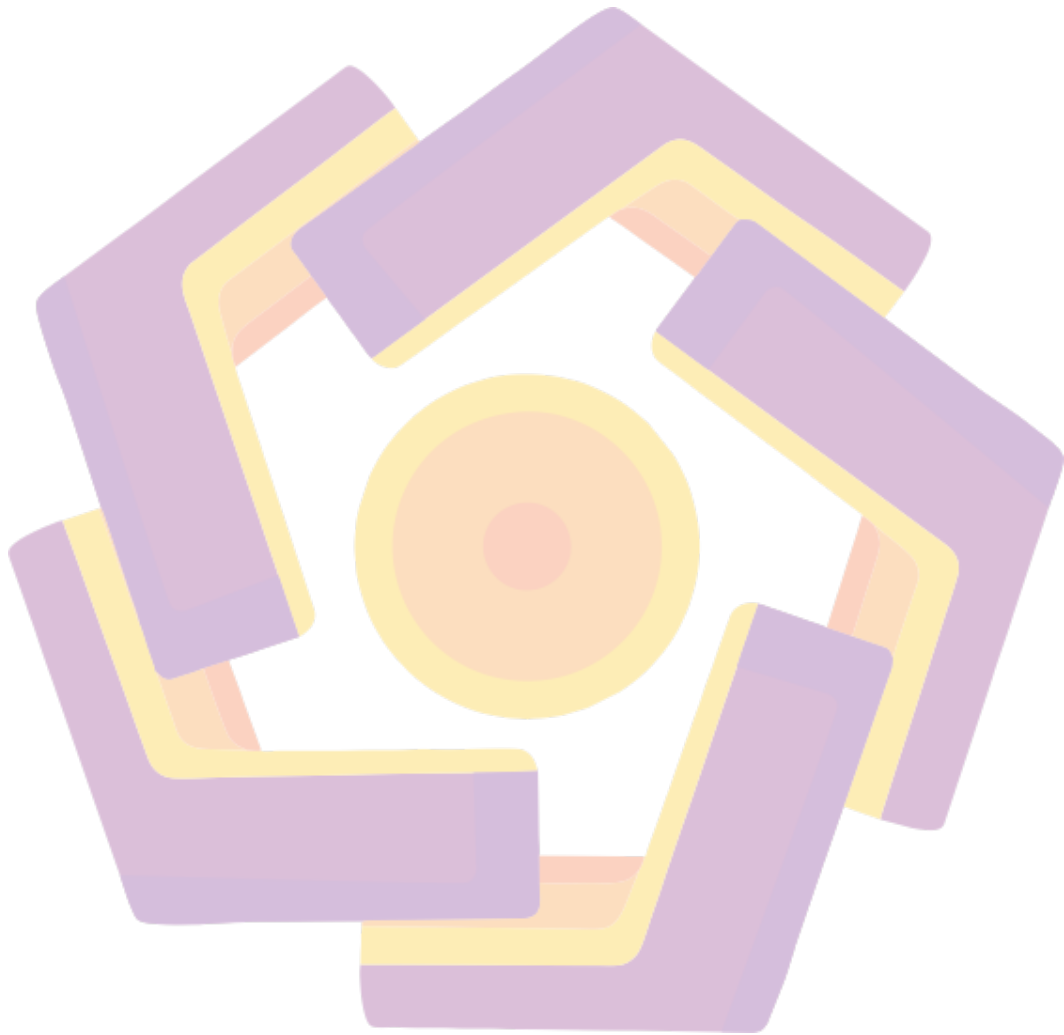


10000
METERAI
TEMPEL
01AKX547050884

Muchammad Faisal Ibrahim Al - Hasyih

MOTTO

“Ngeluh tapi tetap dikerjakan, adalah sikap professional dalam menjalani hidup.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu. Penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya Ibu Mardiyah dan Bapak Sutardi. serta kedua kakak perempuan saya Ika Yulianti dan Eni Kismiati yang telah memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini
3. Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, waktu, dan pikirannya.
4. Wilda Bunga T S, Muh Rizky Dharmawan, Fawaizur Rahman, Gempur Ma'ashi, Allex, Brianji Rosyidu, Fernanda Syah, dan teman teman kontrakan Al-Ghafur yang telah menemani dan memberi dukungan kepada saya dari awal masuk kuliah hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul. “PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI ADAPTASI CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX”. Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, waktu, dan pikirannya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
5. M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Wali saya yang selalu memberikan arahan dan semangat kepada saya selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Wilda Bunga T S, Muh Rizky Dharmawan, Fawaizur Rahman, Gempur Ma'ashi, Alex, Brianji Rosyidu, Fernanda Syah, dan teman teman kontrakan Al-Ghafur yang telah menemani dan memberi dukungan kepada saya dari awal masuk kuliah hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Yogyakarta, 4 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

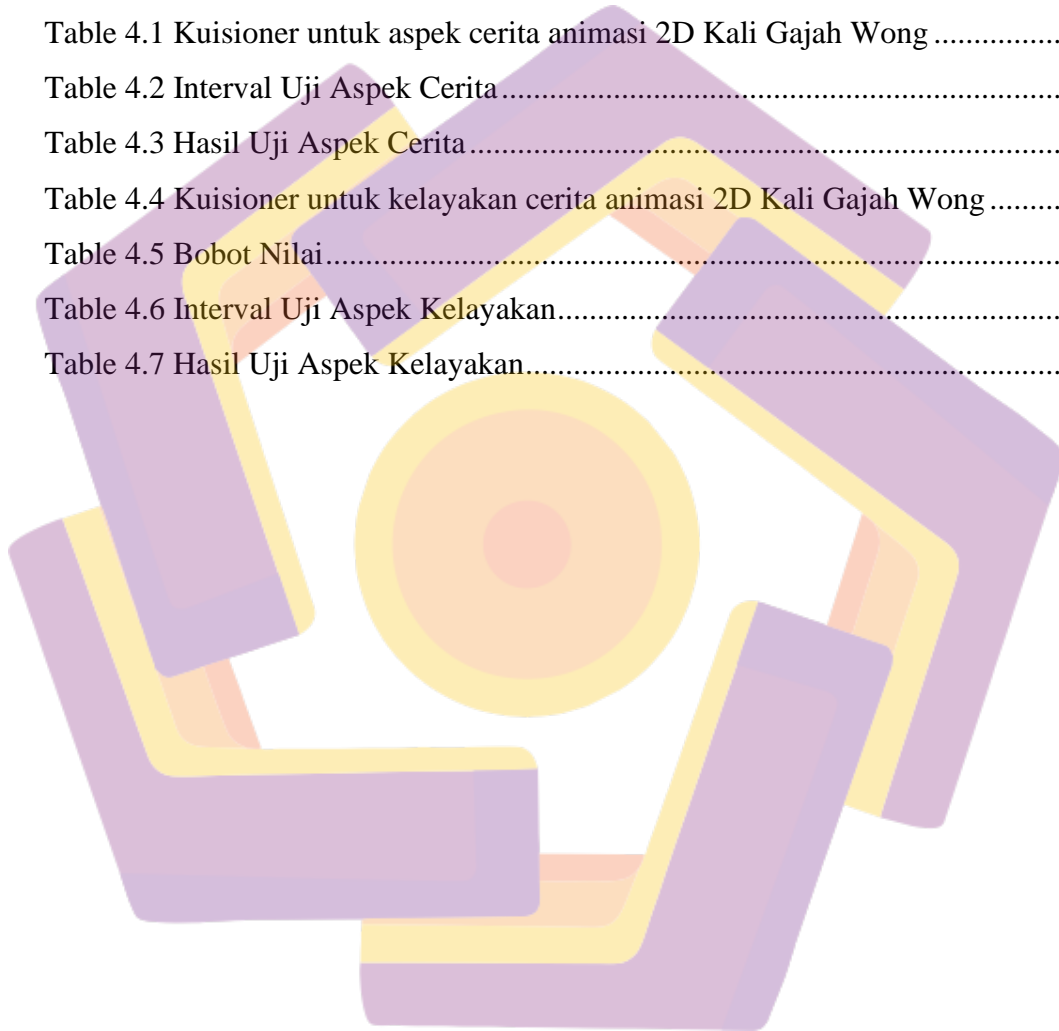
JUDUL	i
PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI ADAPTASI CERITA RAKYAT KALI GAJAH WONG MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1 Dasar Teori.....	10
2.1.1 Definisi Animasi	10
2.1.2 Definisi Parallax.....	10
2.1.3 Parallax Efek pada Program Editing.....	10
2.1.4 Perkembangan Dunia Animasi	11
2.1.5 Teknik Pembuatan Animasi	14
2.1.6 Macam-macam bentuk animasi	16
2.2 Analisa	17
2.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.3 Tahap Perancangan Animasi.....	19
2.3.1 Tahap Pra-Produksi.....	19
2.3.2 Tahap Produksi	22
2.3.3 Tahap Pra Produksi	24
2.4 Evaluasi.....	24
BAB III Metode Penelitian	25
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	25
3.2 Metode Penelitian	26
3.3 Pengumpulan Data	26
3.3.1 Metode Observasi	26
3.3.2 Literatur.....	28
3.3.3 Konsep Teknik Pembuatan	29
3.4 Analisa	29
3.4.1 Analisis Kebutuhan Informasi	30
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.5 Metode Perancangan Karya	32
3.6 Pra Produksi	33
3.6.1 Ide	33
3.6.2 Tema	34

3.6.3	Sinopsis	34
3.6.4	Desain Karakter.....	35
3.6.5	Storyboard.....	37
3.6.6	Naskah.....	38
BAB IV		41
4.1	Produksi	41
4.1.1	Pembuatan asset gambar	41
4.1.2	Coloring	42
4.1.3	Export aset gambar	44
4.1.4	Sound	45
4.2	Pasca produksi	46
4.2.1	Compositing.....	46
4.2.2	Editing.....	49
4.3	Evaluasi.....	53
4.3.1	Uji Kuisisioner.....	53
4.3.2	Implementasi.....	58
BAB V		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR TABEL

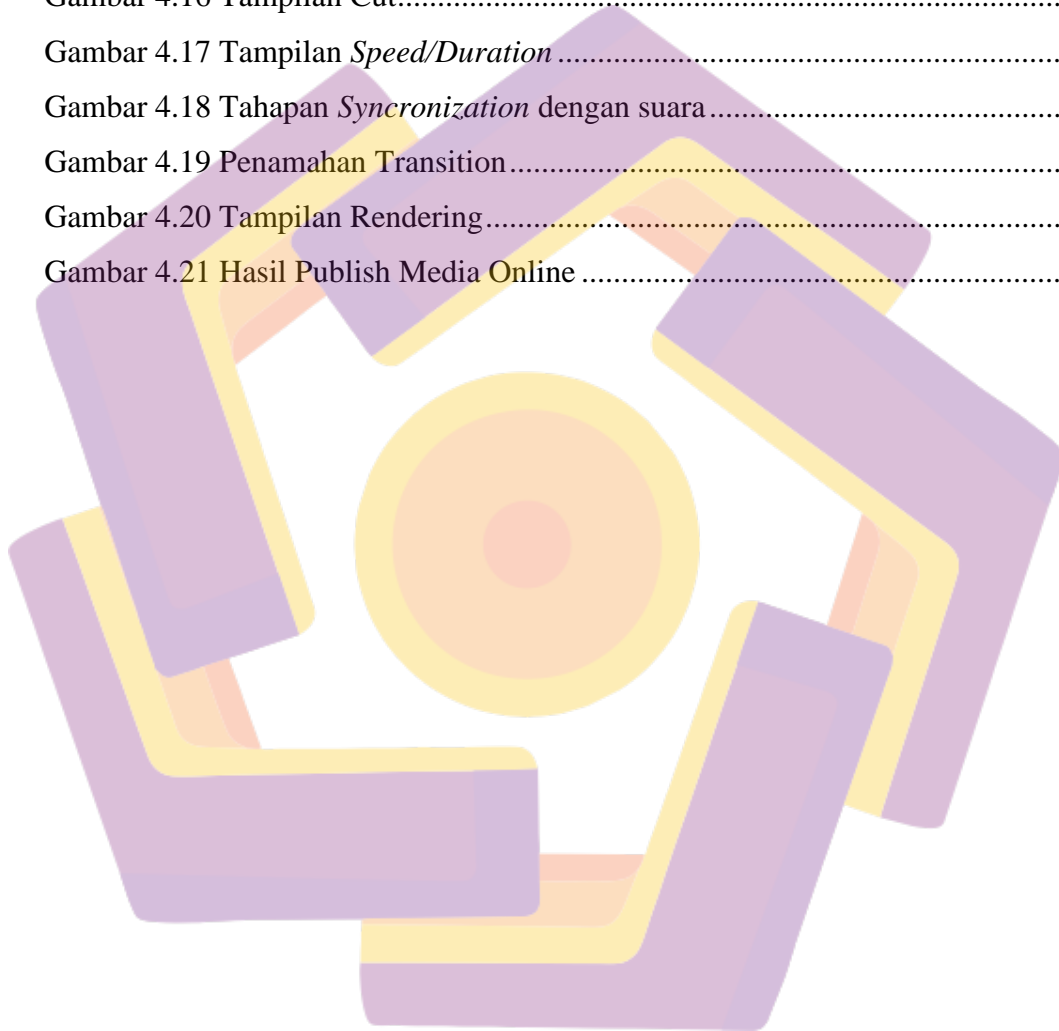
Table 2.1 Keaslian Penelitian	8
Table 2.2 Lanjutan untuk tabel Keaslian Penelitian	9
Table 3.1 Hardware yang digunakan	31
Table 3.2 Software yang digunakan.....	31
Table 3.3 Storyboard.....	37
Table 4.1 Kuisisioner untuk aspek cerita animasi 2D Kali Gajah Wong	53
Table 4.2 Interval Uji Aspek Cerita.....	54
Table 4.3 Hasil Uji Aspek Cerita	54
Table 4.4 Kuisisioner untuk kelayakan cerita animasi 2D Kali Gajah Wong	55
Table 4.5 Bobot Nilai.....	56
Table 4.6 Interval Uji Aspek Kelayakan.....	57
Table 4.7 Hasil Uji Aspek Kelayakan.....	57



DAFTAR GAMBAR

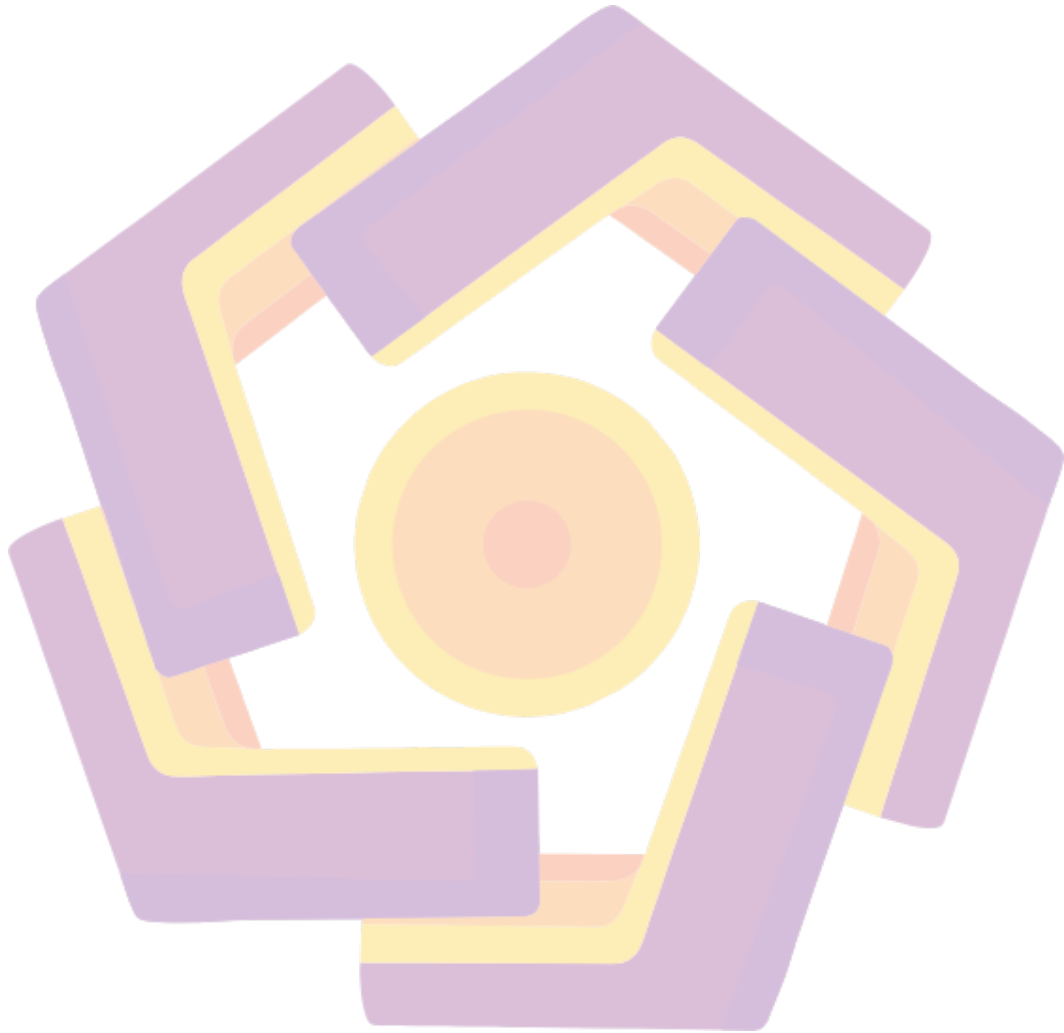
Gambar 1.1 Bagan Perancangan Karya	5
Gambar 2.1 Mickey Mouse.....	12
Gambar 2.2 Contoh Animasi Boneka “Shaun the Sheep”	12
Gambar 2.3 Contoh Animasi 2D “Your Name”	13
Gambar 2.4 Contoh Animasi 3D "Luca"	14
Gambar 2.5 Contoh Sketsa Awal Karakter	20
Gambar 2.6 Contoh Ekspresion Sheet.....	21
Gambar 2.7 Contoh Hasil Akhir Desain Karakter	21
Gambar 2.8 Shading dalam Storyboard	22
Gambar 2.9 Contoh Pergerakan animasi	23
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	25
Gambar 3.2 Cuplikan Genshin Impact - Story Teaser: Tale of the Five Kasen	27
Gambar 3.3 Cuplikan <i>World of Warcraft</i>	28
Gambar 3.4 Cover buku “100 Cerita Rakyat Nusantara”	29
Gambar 3.5 Analisa dari pengumpulan data	30
Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya	33
Gambar 3.7 Desain Karakter “ Ki Kerti Pejok “	35
Gambar 3.8 Desain Karakter “ Ki Sapa Wira “	36
Gambar 3.9 Desain Karakter “ Sultan Agung “	36
Gambar 3.10 Desain Karakter “ Gajah “	37
Gambar 4.1 Gambar sketsa pada scene 01	41
Gambar 4.2 Membuat layer baru untuk Finishing	42
Gambar 4.3 Hasil finishing dari gambar sketsa	42
Gambar 4.4 Menambah layer Warna	43
Gambar 4.5 Hasil Pewarnaan.....	43
Gambar 4.6 Menambah layer Shadow dan Highlights	44
Gambar 4.7 Hasil penambahan Hshadow dan Highlight	44
Gambar 4.8 Export aset secara terpisah pada scene 01.....	45
Gambar 4.9 Hasil Export aset gambar	45
Gambar 4.10 Composition setting scene 01	47

Gambar 4.11 Puppet Pin pada Objek	47
Gambar 4.12 Menambahkan Key Frame pada Layer	48
Gambar 4.13 Merupakan gambar setelah dipisahkan antar- <i>groundnya</i>	48
Gambar 4.14 Tampilan <i>Compositing</i> scene kamera	49
Gambar 4.15 Tampilan <i>Import</i>	49
Gambar 4.16 Tampilan <i>Cut</i>	50
Gambar 4.17 Tampilan <i>Speed/Duration</i>	50
Gambar 4.18 Tahapan <i>Synchronization</i> dengan suara	51
Gambar 4.19 Penamahan <i>Transition</i>	52
Gambar 4.20 Tampilan <i>Rendering</i>	52
Gambar 4.21 Hasil <i>Publish Media Online</i>	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Storyboard lengkap.....	64
------------------------------------	----



INTISARI

Cerita rakyat merupakan bagian tak terpisahkan dari warisan budaya pada masyarakat. Cerita rakyat berperan sebagai penjaga memori kolektif dan cermin kehidupan masa lalu. Melalui cerita rakyat, nilai-nilai, kepercayaan, tradisi, dan sejarah suatu budaya dapat dijaga dan disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kisah-kisah yang terkandung dalam cerita rakyat mengajarkan manusia tentang moralitas, etika, kebijaksanaan, dan cara hidup yang dihargai oleh masyarakat. Namun pengaruh globalisasi yang semakin pesat, cerita rakyat sedikit demi sedikit mulai menghilang,

Animasi 2D Cerita Rakyat Kali Gajah Wong dengan Teknik Parallax adalah sebuah proyek animasi yang bertujuan untuk menghidupkan kembali cerita rakyat tradisional dengan menggabungkan teknik parallax yang inovatif. Tujuan proyek ini diharapkan dapat memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada generasi muda dengan memberikan pengalaman visual yang menarik dan interaktif kepada penonton sambil mempertahankan esensi dan pesan moral dari cerita rakyat tersebut.

Kemudian untuk uji aspek cerita dan kelayakan animasi yang telah dibuat, penulis menggunakan kuesioner yang akan dihitung menggunakan metode perhitungan skala likert. Sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya penelitian ini.

Kata kunci: animasi 2D, cerita rakyat, teknik parallax

ABSTRACT

Folklore is an integral part of the cultural heritage in society. Folktales serve as custodians of collective memory and mirrors of past lives. Through folktales, the values, beliefs, traditions, and history of a culture can be preserved and passed down from one generation to the next. The stories contained in folktales teach humans about morality, ethics, wisdom, and the cherished way of life valued by the community. However, due to the rapid influence of globalization, folktales are slowly fading away.

2D Animation of the Folklore "Kali Gajah Wong" with Parallax Technique is an animated project aimed at reviving traditional folktales by incorporating innovative parallax techniques. The objective of this project is to reintroduce folktales to the younger generation by providing an engaging and interactive visual experience to the audience while preserving the essence and moral messages of the folktales.

Then, to test the narrative aspects and animation feasibility of what has been created, the author used a questionnaire that will be calculated using the Likert scale calculation method. This way, it can be determined whether this research has achieved its objectives.

Keyword: *2D animation, folklore, parallax techniques*