

**PENERAPAN EFEK *PARALLAX* PADA CERITA RAKYAT
INDONESIA KEONG MAS MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh :

Yodam Heras Saputra

15.11.8534

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PENERAPAN EFEK PARALLAX PADA CERITA RAKYAT
INDONESIA KEONG MAS MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yodam Heras Saputra

15.11.8534

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN EFEK PARALLAX PADA CERITA RAKYAT
INDONESIA KEONG MAS MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yodam Heras Saputra

15.11.8534

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Januari 2019

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN EFEK *PARALLAX* PADA CERITA RAKYAT
INDONESIA KEONG MAS MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yodam Heras Saputra

15.11.8534

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2019



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

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, 12 Desember 2019



Yodan Heras Saputra

NIM. 15.11.8534

MOTTO

“Whatever comes after the first one, is a failure”

(Zlatan Ibrahimovic)

“Lions, they don’t compare themselves with human.”

(Zlatan Ibrahimovic)

“I didn’t come here to take part; I came here to takeover.”

(Connor McGregor)

*“Sing penting manut dalane, ojo dalane sing manut awakmu,
dalane ora alus yo numpak trail”*

(Fendi Pracoyo)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur puji tuhan, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Tuhan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan segala rahmat dan karunianya dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala rintangan yang dihadapi, terutama dalam penyusunan naskah skripsi ini.
2. Orang tua saya dan keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi.
5. Keluarga Xianjink, Bagus, Gebby, Karim, Titan, Pasha, Beyad, Rafif, Mini, Zulfi yang telah terus mengingatkan dan memberikan semangat dalam pengerjaan Skripsi.
6. Terima kasih untuk teman dan sahabat selama perkuliahan yang selalu membagikan ilmu kepada saya, serta turut membantu dalam selama ini yaitu Azrul, Supardi, Arga, Erik, Mini dan sahabat yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Seluruh keluarga besar kelas TI-01, dan Discord AE Family yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan kembali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PenerapanEfek*Parallax*Pada Animasi Cerita Rakyat Indonesia Keong Mas Menggunakan Adobe After Effect”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1TI-01, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 29 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

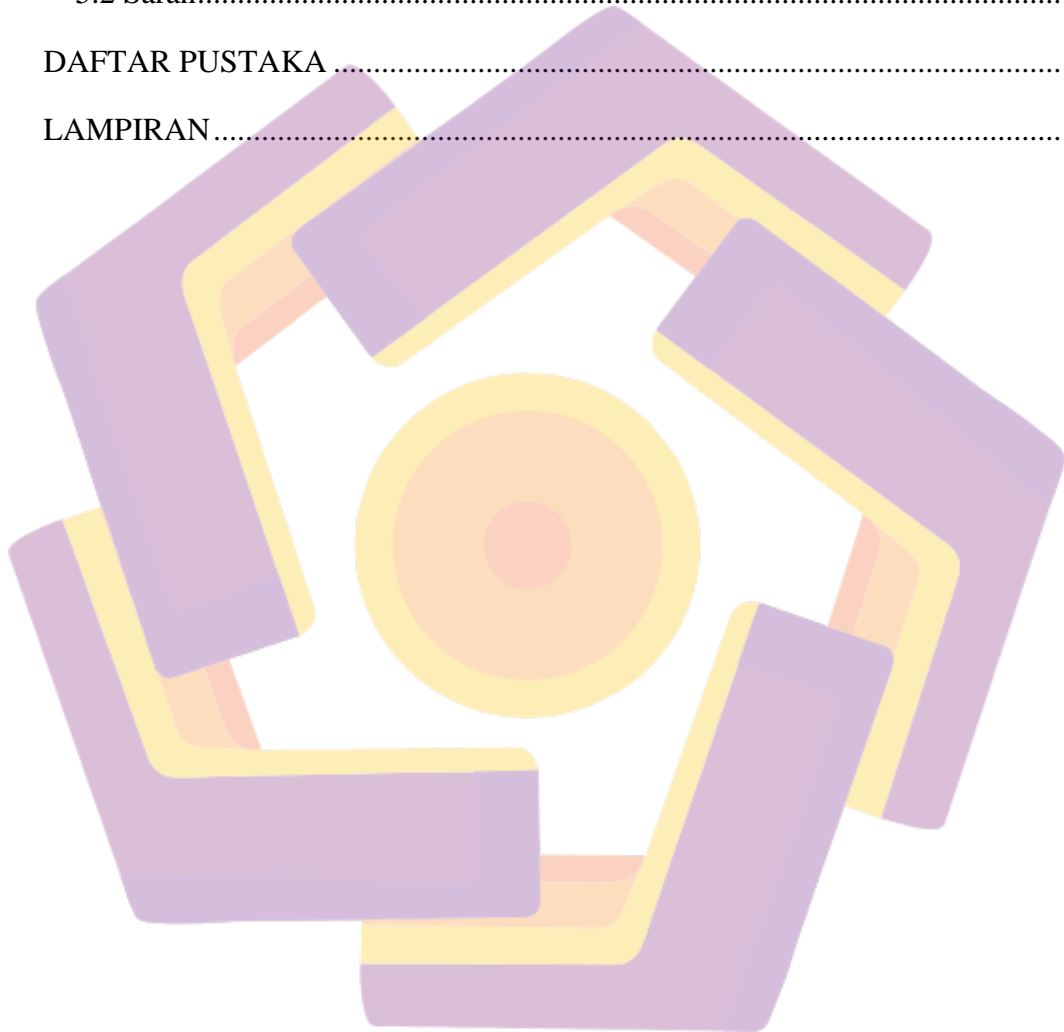
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Akademik.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6

1.6.3 Metode Perancangan	7
1.6.4 Metode Pengembangan	7
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	7
1.6.6 Metode Implementasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Multimedia	11
2.2.1 Teks	11
2.2.2 Grafik	11
2.2.3 Audio	11
2.2.4 Animasi	12
2.2.5 Video	12
2.3 Prinsip Animasi	12
2.4 Jenis-Jenis Animasi	14
2.4.1 Animasi 2D	14
2.4.2 Animasi 3D	14
2.5 Teknik Pembuatan Animasi	15
2.5.1 Animasi Sel	15
2.5.2 Animasi <i>Frame by Frame</i>	16
2.5.3 Animasi <i>Sprite</i>	16
2.5.4 Animasi Lintasan	17
2.5.5 Animasi <i>Spline</i>	17
2.5.6 Animasi Vektor	17
2.5.7 Animasi Karakter	18

2.5.8 Animasi Komputer	18
2.5.9 Animasi <i>Clay</i>	18
2.5.10 <i>Morphing</i>	19
2.6 <i>Parallax</i>	19
2.6.1 Pengertian <i>Parallax</i>	19
2.7 Pergerakan Kamera	20
2.8 Metode Analisis	21
2.8.1 Analisis SWOT	21
2.8.2 Strategi SWOT	22
2.8.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
2.8.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	23
2.9 Proses Produksi Animasi	24
2.9.1 Praproduksi	24
2.9.2 Produksi	25
2.9.3 Pasca Produksi	27
2.10 <i>Testing</i>	28
2.11 Skala Likert	28
2.11.1 Pengertian Skala Likert.....	29
2.11.2 Perhitungan Skor Skala Likert	29
2.12 Metode Implementasi.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Tinjauan Umum	31
3.1.1 Cerita Rakyat Keong Mas	31
3.2 Pengumpulan Data	32
3.2.1 Studi Literatur	32

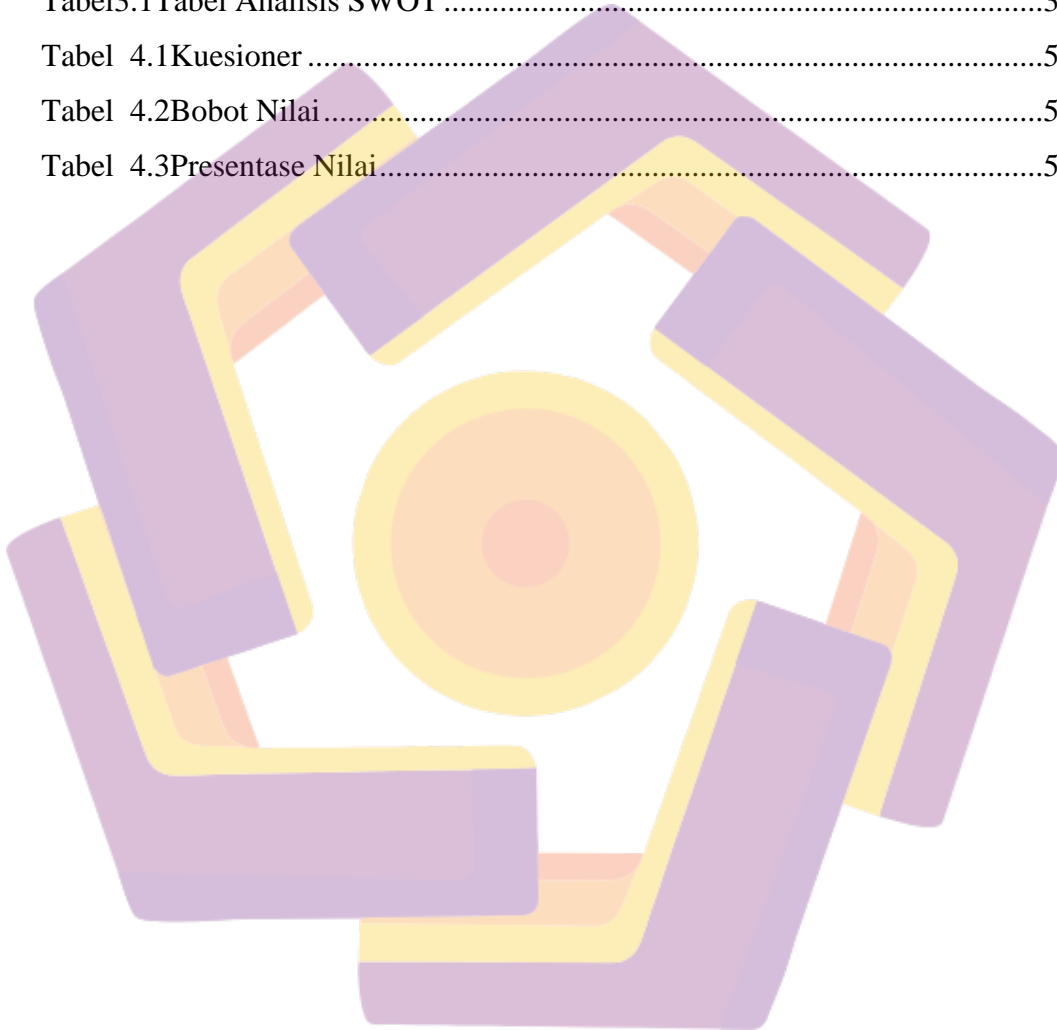
3.2.2 Studi Pustaka.....	32
3.3 Analisis Masalah.....	33
3.3.1 SWOT (<i>Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>).....	33
3.3.2 Kelemahan Media Lama.....	35
3.3.3 Solusi yang ditawarkan.....	35
3.4 Kesimpulan.....	35
3.5 Analisis Kebutuhan.....	35
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.6 Praproduksi.....	37
3.6.1 Ide Cerita.....	37
3.6.2 Naskah.....	38
3.6.3 Sketsa Karakter.....	39
3.6.4 <i>Storyboard</i>	40
3.6.5 Pewarnaan Karakter.....	41
3.6.6 Pergerakan Kamera untuk <i>Parallax</i>	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	45
4.1.2 Merekam Narasi.....	46
4.1.3 Proses Penganimasian.....	49
4.1.4 Rendering.....	50
4.2 Pascaproduksi.....	50
4.2.1 <i>Compositing</i>	51
4.2.2 <i>Final Output</i>	51

4.3 <i>Testing</i>	52
4.4 Metode Implementasi.....	56
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Strategi SWOT.....	21
Tabel 2.2 Rating Skala.....	28
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT.....	32
Tabel 4.1 Kuesioner.....	50
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	51
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Potongan Naskah Narasi	36
Gambar 3.2 Pembuatan Sketsa Karakter 1	37
Gambar 3.3 Pembuatan Sketsa Karakter 2	37
Gambar 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	38
Gambar 3.5 Pergerakan Kamera Proses Praproduksi	39
Gambar 3.6 Hasil Pewarnaan Karakter	39
Gambar 3.7 Contoh Pergerakan Kamera <i>Track</i>	41
Gambar 3.8 Contoh Pergerakan Kamera <i>Follow</i>	41
Gambar 3.9 Contoh Pergerakan Kamera <i>Dolly</i>	42
Gambar 4.1 Hasil <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	43
Gambar 4.2 Penataan <i>Layer Background</i> dan <i>Foreground</i>	44
Gambar 4.3 <i>Capture Noise Print</i>	45
Gambar 4.4 <i>Noise Reduction Process</i>	45
Gambar 4.5 <i>Effect Filter and EQ</i>	46
Gambar 4.6 <i>Graphic Equalizer</i>	46
Gambar 4.7 <i>Layer Camera</i>	47
Gambar 4.8 Mengaktifkan <i>Layer 3D</i>	47
Gambar 4.9 <i>Render Media Encoder</i>	48
Gambar 4.10 Proses <i>Compositing</i>	49
Gambar 4.11 <i>Final Output</i>	49
Gambar 4.12 Unggahan Video Animasi	54

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat cerita rakyat ke dalam dunia multimedia, dan mengenalkan efek *parallax*, sehingga animasi 2D cerita rakyat mendapatkan kesempatan dalam dunia multimedia. Cerita rakyat pada umumnya hanya dituliskan dalam media cetak seperti buku, untuk menikmati kisah cerita rakyat, masyarakat juga harus memilikinya. Dengan pesatnya perkembangan internet, penelitian ini memanfaatkan internet untuk penyajian animasi 2D cerita rakyat pada *platform video streaming*, sehingga dapat dinikmati tanpa harus membeli buku kisah cerita rakyat.

Teknik Pergerakan Kamera dan efek *parallax* ini dapat menjadikan sebuah penjelas dari narasi animasi cerita rakyat. Teknik ini mampu menghasilkan ilusi pandang seperti berada dalam ruangan 3D. Pengembangan animasi cerita rakyat yang menggunakan efek *parallax* dapat dilakukan dengan menerapkan efek yang serupa dengan teknik yang berbeda. Teknik pergerakan kamera dapat dikembangkan dengan menggunakan Teknik *Lens Movement* serta dapat ditambahkan lagi dengan efek lainnya untuk dipadukan dengan efek *parallax*. Animasi yang dihasilkan dapat diimplementasikan di *platform video streaming*, dan media sosial.

Animasi yang dihasilkan telah memenuhi karakteristik teknik serta efek yang digunakan sehingga membuat penonton tertarik pada kejelasan penyampaian cerita dengan narasi, ilusi pandang *parallax*, dan penjelas visual berupa gambar. Kemudahan dalam menyimak jalan cerita akan membuat penonton seperti dibacakan dongeng oleh narator yang diiringi juga dengan efek suara dan *background* berupa lagu.

Kata Kunci: *Parallax*, Animasi, Cerita Rakyat, Animasi 2D

ABSTRACT

This study discusses bringing folklore into the world of multimedia, and introducing the effects of parallax, making 2D animation of folklore get an opportunity in the multimedia world. Folklore in general is only transmitted in the print media of books, to enjoy the stories of folklore, the community must also have a book. With the rapid development of the internet, this research utilizes the internet to present 2D folklore animation on a video streaming platform, so that it can be enjoyed without having to buy a folklore book.

The camera movement technique and parallax effect can be an explanation of the animated narrative of folklore. This technique can produce the illusion of display like in a 3D room. The development of folklore animations using parallax effects can be done using effects that are added with different techniques. The camera movement technique can be developed using the Motion Lens Technique and can be added again with other effects to be combined with the parallax effect. The resulting animation can be applied on video streaming platforms, and social media.

The resulting animation has special features and effects used to make the audience interested in the clarity of the delivery of the story with narration, the illusion of parallax views, and visual explanations that form images. Ease in listening to the storyline will make the audience like a fairy tale read by the narrator accompanied by sound effects and backsounds containing songs.

Keywords: Parallax, Animation, Folklore, 2D Animation