

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “MAK
LAMPIR” MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana program
studi Teknik Informatika



Disusun oleh

TIKO DWI HANDOKO

16.11.0766

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “MAK LAMPIR”
MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana
Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

TIKO DWI HANDOKO

16.11.0766

Kepada

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK AMIMASI 2D "MAK
LAMPIR" MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

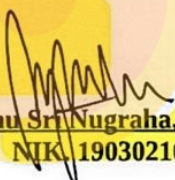
yang disusun dan diajukan oleh

Tiko Dwi Handoko

16.11.0766

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Mei 2019

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK AMIMASI 2D "MAK
LAMPIR" MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX**

yang disusun dan diajukan oleh

Tiko Dwi Handoko

16.11.0766

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287



Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tiko Dwi Handoko
NIM : 16.11.0766

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "MAK LAMPIR" MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 26 juli 2023

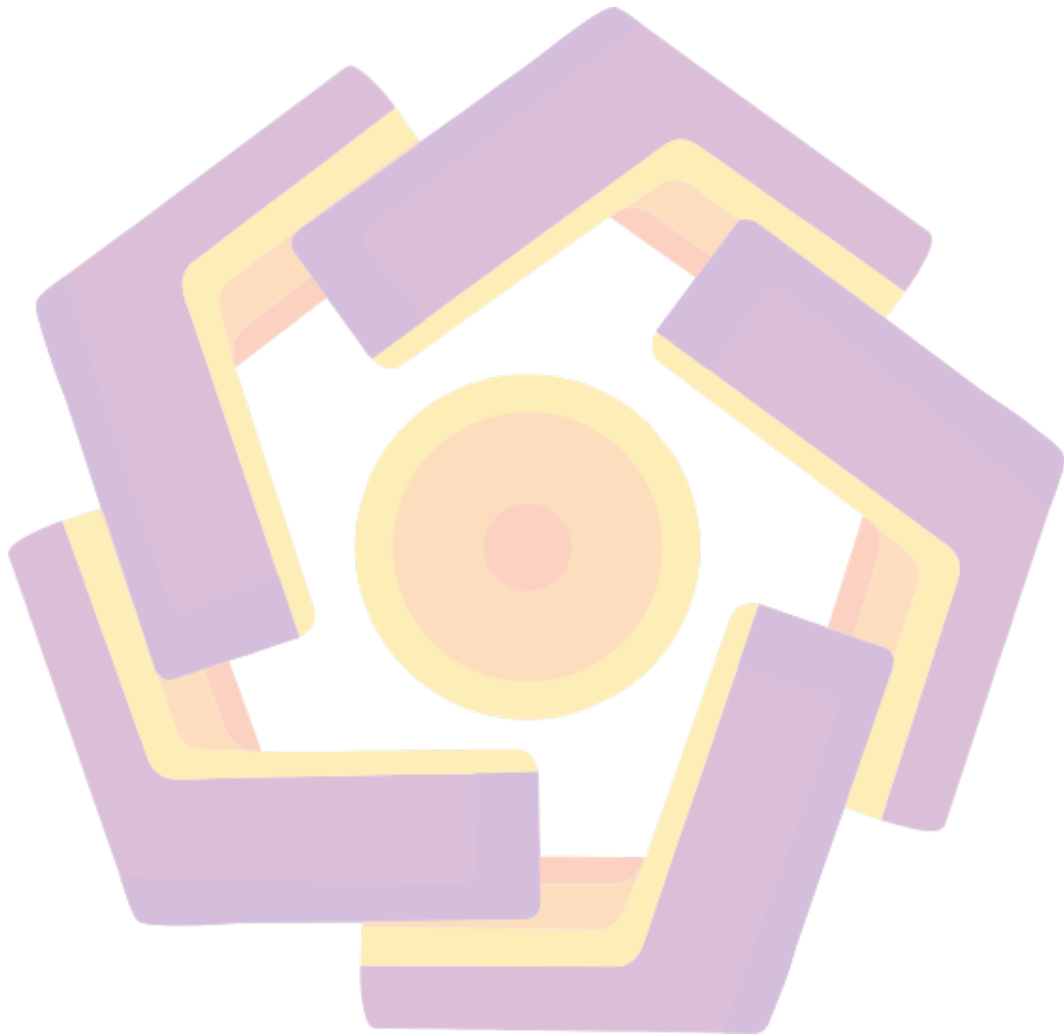
Yang Menyatakan,



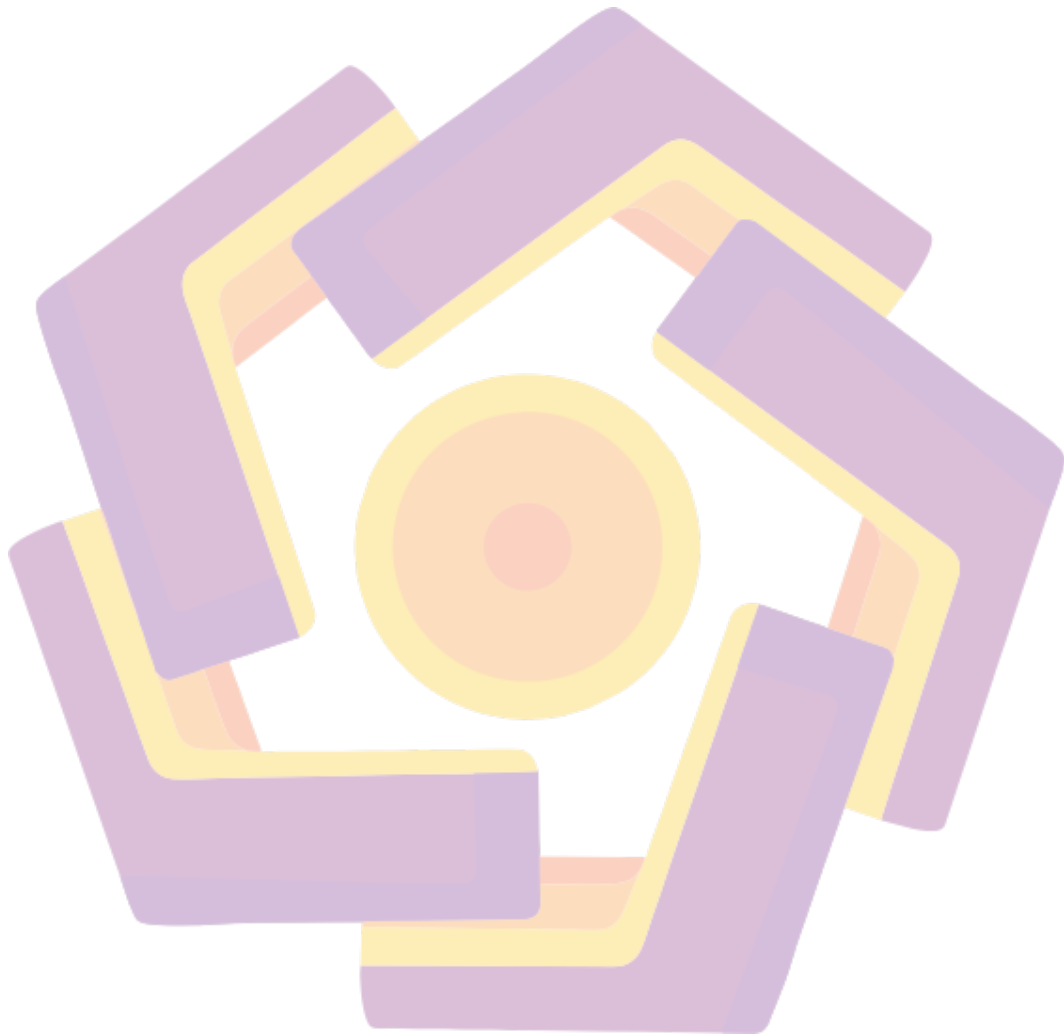
Tiko Dwi Handoko

MOTTO

Masa depan tidak ada yang tahu jadi lakukanlah yang terbaik



HALAMAN PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatNya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar dari Program Sarjana Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan berbagai macam dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta,
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M.Kom.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga penulis yang selalu mendoakan dan mendukung untuk menempuh pendidikan sampai menyelesaikan skripsi ini.
5. Yoga Sufi dan Ahmad Amidzan yang bersedia memberi sindiran, semangat, membantu, dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman kelas S1 IF 12 yang sudah belajar bersama selamakuliah.
7. Penulis dari sumber rujukan jurnal, makalah, dan buku yang penulis jadikan referensi dalam penulisan laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 juli 2023

Tiko Dwi Handoko
NIM. 16.11.0766

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Bagi Peneliti	3
1.5.2 Bagi Akademik.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB I: PENDAHULUAN	5
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.....	5

BAB III: METODE PENELITIAN.....	5
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	6
BAB V: KESIMPULAN	6
DAFTAR PUSTAKA.....	6
LAMPIRAN	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Pengertian Animasi	10
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi	10
2.2.4 Jenis Animasi	14
2.2.5 Fungsi Animasi	15
2.2.6 Parallax.....	17
2.2.7 Story Telling	19
2.2.8 Evaluasi.....	20
BAB III	23
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Objek Penelitian	23
3.2 Tahapan Perancangan Animasi 2D	23
3.2.1 Pra Produksi	23
3.2.2 Produksi	25
3.2.3 Pasca Produksi	26
3.3 Alat dan Bahan	27
3.4 Pra Produksi	30
3.4.1 Ide.....	30
3.4.2 Skenario/Screenplay.....	30
3.4.3 Desain Karakter.....	31
3.4.4 Concept Art	35
3.4.5 Dubbing/Narator	38
3.4.6 Storyboard.....	38

3.4.7	Animatic Storyboard	41
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Produksi dan Pasca produksi	42
4.1.1	Pembuatan Aset.....	42
4.1.2	Animasi Karakter	48
4.1.3	Visual Effects	52
4.1.4	Parallax.....	54
4.1.5	Compositing	57
4.1.6	Sound	60
4.1.7	Editing.....	60
4.2	Implementasi	61
4.2.1	Implementasi Parallax	61
4.2.2	Implementasi Storyboard	62
4.2.3	Evaluasi.....	67
BAB V	69
PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

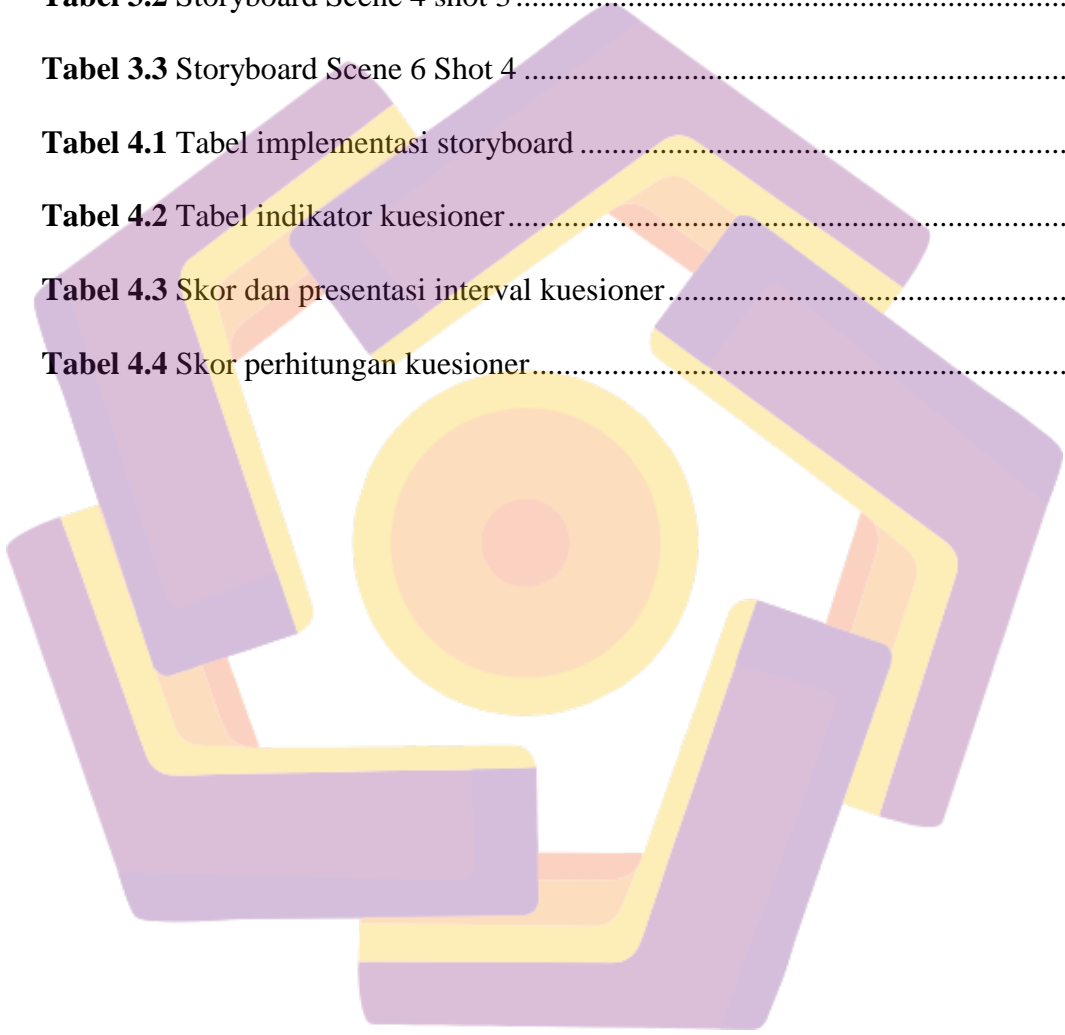
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Parallax	19
Gambar 3.1 Desain karakter Siti lampir Mailmunah.....	32
Gambar 3.2 Desain karakter Datok Kumbang.....	33
Gambar 3.3 Desain karakter Raja/ayah Siti Lampir Maimunah	33
Gambar 3.4 Desain karakter Srintil	34
Gambar 3.5 Perbandingan tinggi antar karakter	34
Gambar 3.8 Mak Lampir environment concept art	35
Gambar 3.9 Mak Lampir environment concept art	36
Gambar 3.10 Mak lampir senjata concept art.....	36
Gambar 3.11 Concept art karakter Siti Lampir Maimunah	37
Gambar 3.12 Concept art karakter Mak Lampir.....	37
Gambar 3.13 Proses Perekaman	38
Gambar 4.1 Area kerja Procreate	43
Gambar 4.2 Pengaturan layer pada Procreate.....	44
Gambar 4.3 Selection tool dan fill tool.....	44
Gambar 4.4 Warna dasar karakter	45
Gambar 4.5 Proses coloring menggunakan Selection tool	45
Gambar 4.6 Proses pemberian shadow dan lighting.....	46
Gambar 4.7 Proses detailing	47
Gambar 4.8 Tahapan pembuatan environment.....	48

Gambar 4.9 Import file psd di Affter Effects	49
Gambar 4.10 Property pada menu transform	50
Gambar 4.11 Effect Lamera Lens Blur	50
Gambar 4.12 Perubahan titik fokus kamera	51
Gambar 4.13 Timeline Procreat.....	52
Gambar 4.14 Properties CC Rainfall.....	53
Gambar 4.15 Penerapan CC Rainfall hujan	53
Gambar 4.16 Penggunaan footage api.....	54
Gambar 4.17 Camera movement.....	55
Gambar 4.18 Elemen aset parallax	56
Gambar 4.19 3d layer dan 3d camera keyframe.....	56
Gambar 4.20 2d aset di ruang 3d camera	57
Gambar 4.21 Composition shot	57
Gambar 4.22 Color Profile Converter	58
Gambar 4.23 Color Grading	58
Gambar 4.24 Parent mode	59
Gambar 4.25 Pen Behind Tool	59
Gambar 4.26 Rotation lengan kiri	60
Gambar 4.27 Proses Editing	61
Gambar 4.28 Implementasi parallax dengan camera movement.....	62
Gambar 4.29 Implementasi parallax dengan camera movement dan animasi Keyframe.....	62

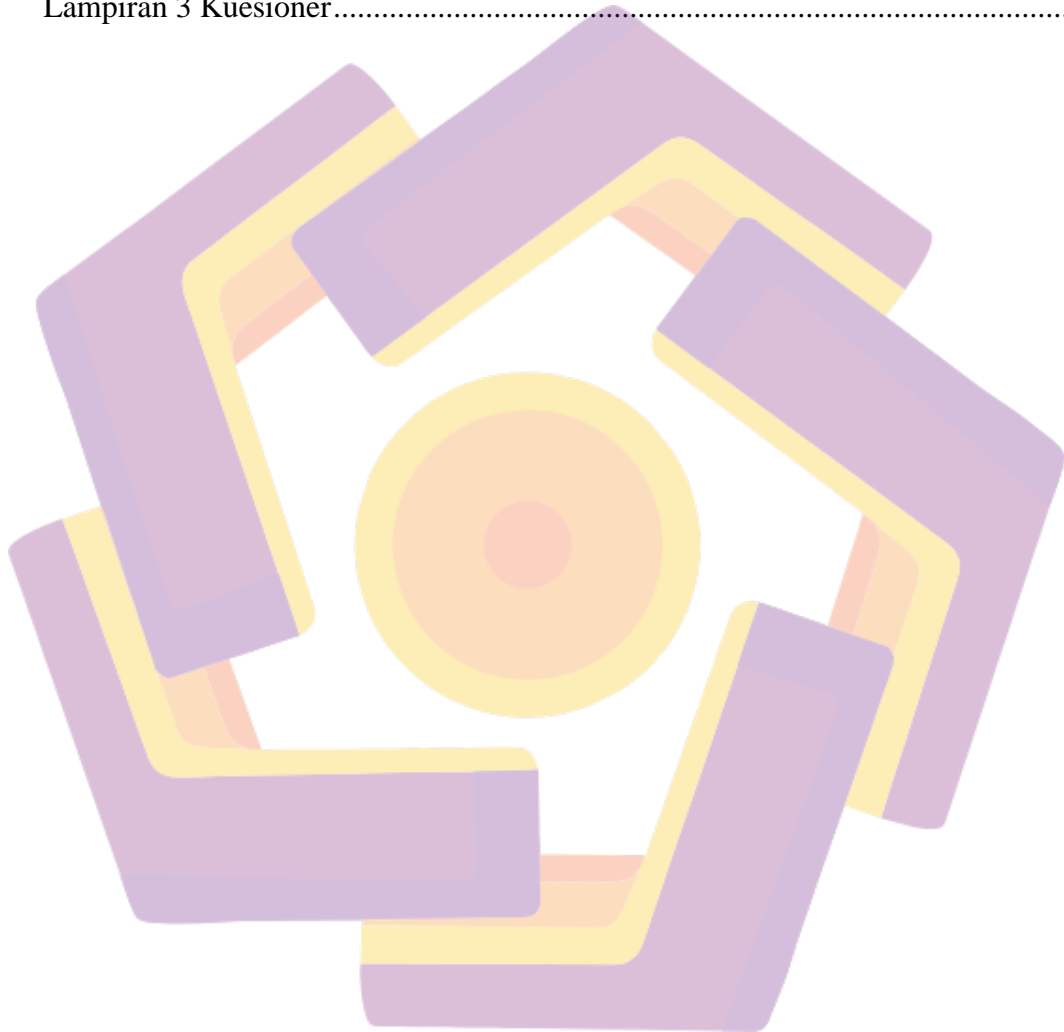
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Scene 3 shot 4	39
Tabel 3.2 Storyboard Scene 4 shot 3	40
Tabel 3.3 Storyboard Scene 6 Shot 4	40
Tabel 4.1 Tabel implementasi storyboard	63
Tabel 4.2 Tabel indikator kuesioner	67
Tabel 4.3 Skor dan presentasi interval kuesioner	67
Tabel 4.4 Skor perhitungan kuesioner	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah/Screenplay	74
Lampiran 2 Storyboard	78
Lampiran 3 Kuesioner.....	85



INTISARI

Dalam teknik 2D(dimensi) , animasi dibuat dengan gambar disebut keyframe yang diikuti gambar lain yang memiliki sedikit perbedaan posisi untuk menciptakan gerakan. Metode tradisional dibuat dengan standar 24 *frame* per detik, ini artinya untuk membuat animasi 1 detik kita perlu 24 gambar. Itu artinya dibutuhkan konsistensi dalam menggambar pada tiap frame-nya.

Namun dengan menggunakan teknik *parallax*, animator tidak harus menggambar satu persatu untuk membuat gerakan animasi, animator hanya perlu menggambar sekali kemudian gambar tersebut dimanipulasi menggunakan teknik *parallax*. teknik ini memudahkan animator untuk membuat sebuah animasi.

Parallax juga dapat menciptakan sebuah ilusi dimensi, sehingga film animasi 2D yang bersifat datar menjadi memiliki kesan ruang. Penelitian ini bertujuan membuat film pendek animasi 2D menggunakan teknik *parallax* meskipun dengan sumber daya yang terbatas.

Kata kunci : animasi 2D, *parallax*



ABSTRACT

In the 2D(dimensional) technique, animation is created with an image called a keyframe followed by another image that has a slightly different position to create movement. The traditional method is made with a standard of 24 frames per second, this means to make a 1 second animation we need 24 images. That means it takes consistency in drawing on each frame.

However, by using the parallax technique, the animator does not have to draw one by one to create the animation movement, the animator only needs to draw once and then the image is manipulated using parallax technique. This technique makes it easier for the animator to create an animation.

Parallax can also create an illusion of dimension, so that a flat 2d animated film has the impression of space. This study aims to create a 2D animated short movie using the parallax technique although with limited resources.

Keywords : *2D animation, parallax*

