

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI PARALLAX UNTUK
VISUALISASI SEJARAH IDEOLOGI PANCASILA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

Jeremi Nuare Sonkea

16.11.0899

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI PARALLAX UNTUK
VISUALISASI SEJARAH IDEOLOGI PANCASILA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

Jeremi Nuare Sonkea

16.11.0899

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI PARALLAX UNTUK VISUALISASI
SEJARAH IDEOLOGI PANCASILA**

yang disusun dan diajukan oleh

Jeremi Nuare Sonkea

16.11.0899

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2022

Dosen Pembimbing,



Drs. Asro Nasiri, M.Kom

NIK. 190302125

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI PARALLAX UNTUK VISUALISASI
SEJARAH IDEOLOGI PANCASILA**

yang disusun dan diajukan oleh

Jeremi Nuare Sonkea

16.11.0899

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Asro Nasiri, M.Kom

NIK. 1903022125

Dr. Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah 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 tanggungjawab saya pribadi.

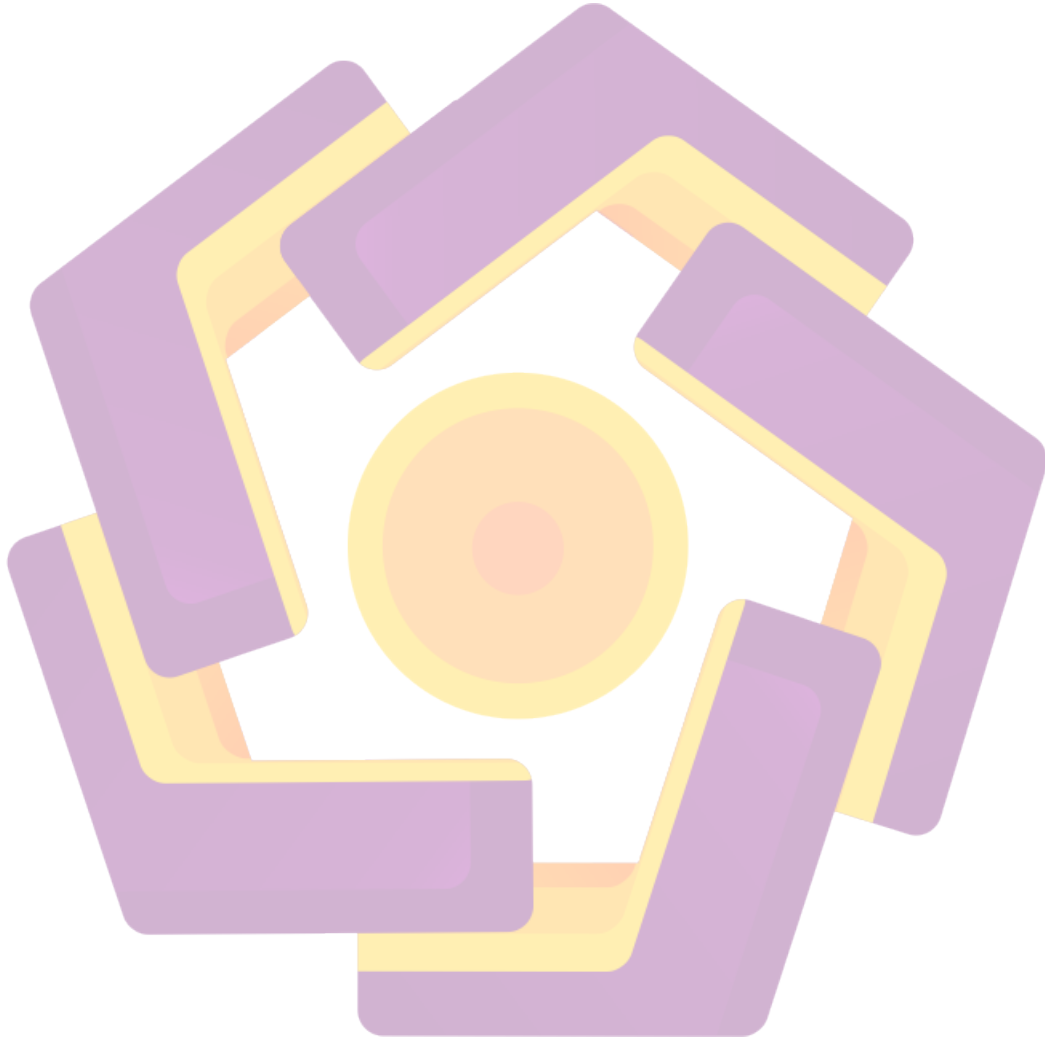
Yogyakarta, 16 Juni 2022



Jeremi Nuare Sonkea
NIM.16.11.0899

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua yang telah membimbing hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan program studi infomatika dan tak lupa atas kasih Tuhan Yang Maha Esa.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya buat untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Komputerr. Dengan demikian maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Asro Nasiri, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Tenaga pengajar baik Dosen maupun Asisten Dosen.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan saya hingga saat ini.
6. Saudara-saudara saya yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan bantuan.
7. Teman-teman sekelas saya IF14 a 2016 yang telah menemani perkuliahan saya.

Semoga Tuhan memberikan balasan atas kebaikan yang telah di berikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kita semua..

Yogyakarta, 22 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SKRIPSI.....	iii
TULISKAN JUDUL SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
TULISKAN JUDUL SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
Abstract.....	xiv
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.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Visualisasi.....	9
2.2.2 Pengertian Animasi.....	9

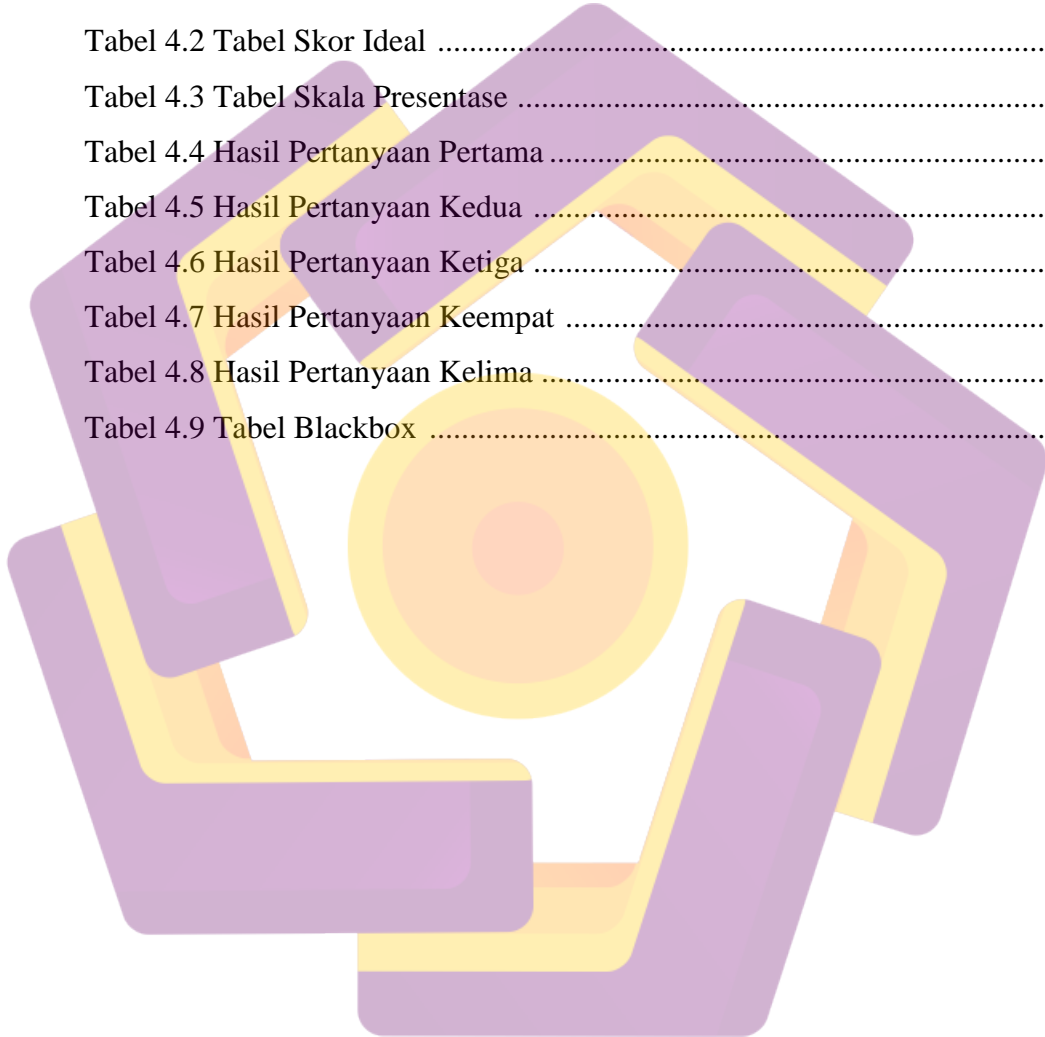
2.2.3	Animasi 2D	10
2.2.4	Teknik Animasi.....	10
2.2.5	Software Yang Digunakan	12
2.2.6	Tahapan Produksi Animasi	16
2.2.7	Metode Testing.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Sejarah Ideologi Pancasila	25
3.2	Analisis Kebutuhan	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.3	Pra Produksi	31
3.3.1	Ide Cerita.....	32
3.3.2	Logline/Plot Cerita.....	32
3.3.3	Sinopsis	32
3.3.4	Rencana Anggaran	33
3.3.5	Pembuatan Skenario.....	33
3.3.6	Rencana Pengisian Suara	34
3.3.7	Rencana Penelitian.....	35
3.3.8	Pembuatan Sketsa Karakter.....	35
3.3.9	Desain Background	37
3.3.10	Storyboard	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Produksi	42
4.1.1	Pembuatan Model.....	42
4.1.2	Proses Coloring	43
4.1.3	Penggabungan Model dan Background	44
4.1.4	Penganimasi	45
4.1.5	Pembuatan Effect	47
4.1.6	Audio Recording	48
4.2	Pasca Produksi	50
4.2.1	Compositing	51

4.2.2 Rendering	52
4.2.3 Pengujian.....	52
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala Jawaban.....	24
Tabel 3.1 Rencana Anggaran	33
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Tabel Skala	53
Tabel 4.2 Tabel Skor Ideal	53
Tabel 4.3 Tabel Skala Presentase	54
Tabel 4.4 Hasil Pertanyaan Pertama	55
Tabel 4.5 Hasil Pertanyaan Kedua	56
Tabel 4.6 Hasil Pertanyaan Ketiga	56
Tabel 4.7 Hasil Pertanyaan Keempat	57
Tabel 4.8 Hasil Pertanyaan Kelima	57
Tabel 4.9 Tabel Blackbox	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Photoshop CC 2018.....	13
Gambar 2.2 Adobe After Effect CC 2018	14
Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro CC 2018.....	15
Gambar 2.4 Adobe Audition Pro CC 2018.....	16
Gambar 2.5 Ilustrasi Black Box Testing.....	24
Gambar 3.2 Potongan Naskah Skenario	34
Gambar 3.3 Contoh Sketsa Busana Karakter.....	36
Gambar 3.4 Contoh Sketsa Mimik Wajah	37
Gambar 3.5 Contoh Desain Background	38
Gambar 4.1 Hasil Pembuatan Model	43
Gambar 4.2 Hasil Proses Coloring.....	44
Gambar 4.3 Hasil Penggabungan Background dan Model.....	45
Gambar 4.4 Format Camera Setting	46
Gambar 4.5 Penentuan Jarak Layer	47
Gambar 4.6 Penggunaan Lumetri Color	48
Gambar 4.7 Penggunaan Sound Recorder	49
Gambar 4.8 Penggunaan Noise Reduction	50
Gambar 4.9 Pengaturan Ratio Video	51
Gambar 4.10 Penggunaan Razor Tool dan Riple Edit Tool	52
Gambar 4.11 Proses Rendering.....	52

INTISARI

Penelitian ini membahas tentang penerapan teknik parallax dalam animasi yang diintergerasi dengan sejarah ideologi pancasila. Penggunaan teknik parallax dalam penelitian ini dengan memanfaatkan penggunaan mode 3D yang terdapat dalam software Adobe After Effect dimana dalam penggunaannya memerlukan tumpukan layer agar terjadi efek ruang dalam animasi.

Dalam penelitian ini sendiri menggunakan metode *reserch and development* dimana sebelumnya pemanfaatan sosialisasi sejarah ideologi pancasila masih menggunakan media cetak sehingga diperlukannya development guna mengembangkan media yang sudah digunakan tersebut dengan cara mentransformasikan kedalam media baru yaitu media berupa teknologi animasi.

Hasil dari penelitian ini sendiri menggunakan perhitungan dengan skala linkert yang menghasilkan performa baik dengan nilai 88 % dari keseluruhan hasil akhir.

Kata kunci: animasi, parallax, media, pancasila, sejarah



Abstract

This study discusses the application of parallax techniques in animation which is integrated with the history of Pancasila ideology. The use of parallax techniques in this study by utilizing the use of 3D mode contained in Adobe After Effects software where in its use requires a stack of layers so that space effects occur in animation.

In this study itself, using the research and development method where previously the use of socialization of the history of Pancasila ideology was still using print media so that development was needed to develop the media that had been used by transforming it into new media, namely media in the form of animation technology.

The results of this study used calculations with the linkert scale which resulted in good performance with a value of 88% of the overall final result..

Keyword: animation, parallax, media, pancasila, history

