

**PENGGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI  
PADA PROJECT ABDAN THE SERIES  
ABS01\_SC08\_SH06**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**AGUS DWI SETIYAWAN**

**18.11.2496**

Kepada

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

**PENGGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI  
PADA PROJECT ABDAN THE SERIES  
ABS01\_SC08\_SH06**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**AGUS DWI SETIYAWAN**

**18.11.2496**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI PADA PROJECT  
ABDAN THE SERIES ABS01\_SC08\_SH06**

yang disusun dan diajukan oleh

**Agus Dwi Setiyawan**

**18.11.2496**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 08 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI PADA PROJECT  
ABDAN THE SERIES ABS01\_SC08\_SH06**

yang disusun dan diajukan oleh

**Agus Dwi Setiyawan**

**18.11.2496**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bernadedh, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Maret 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 : Agus Dwi Setiyawan**  
**NIM : 18.11.2496**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PENGGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI PADA PROJECT ABDAN THE SERIES ABS01\_SC08\_SH06**

Dosen Pembimbing : Mei P. Kurniawan, 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 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Agus Dwi Setiyawan



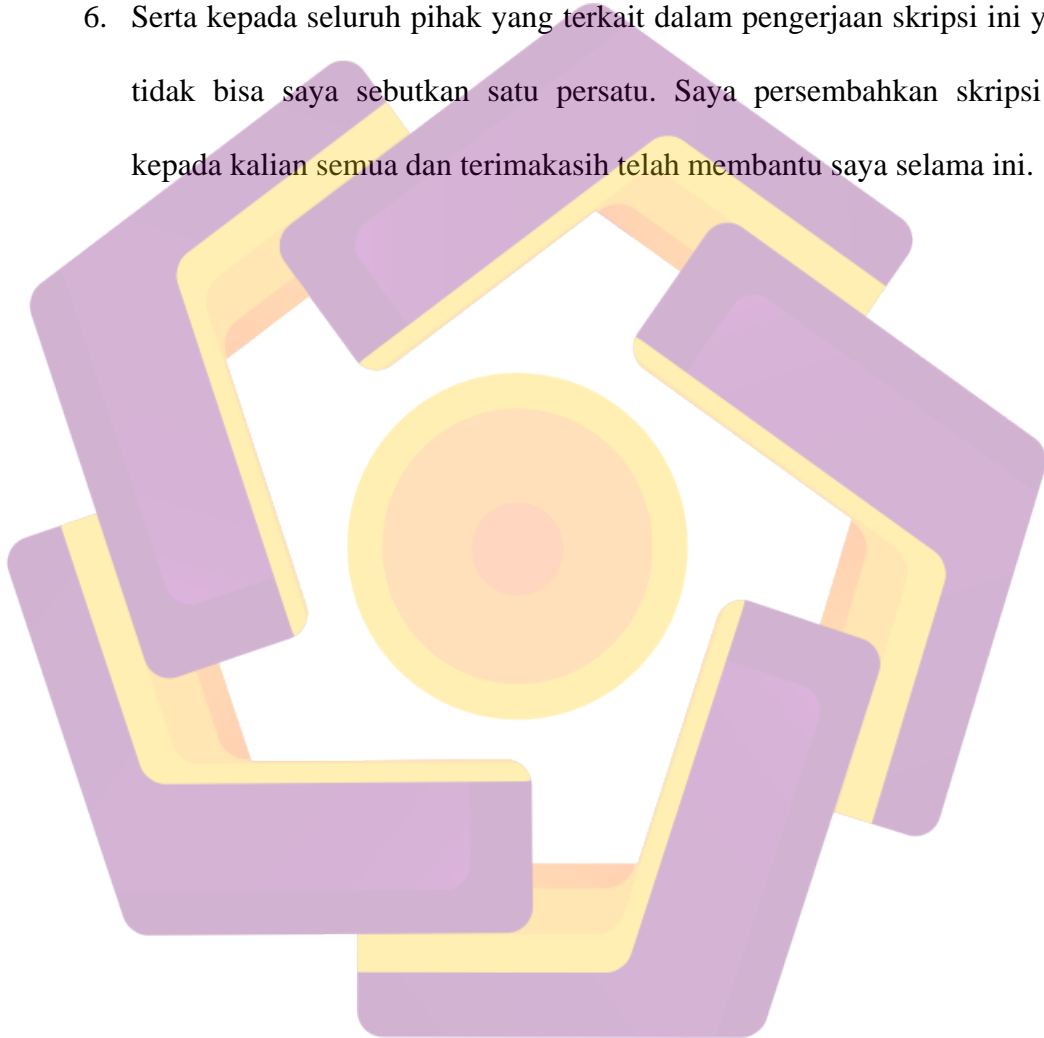
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillah, Alhamdulillahirobbil'alamiin, Segala puji bagi Allah Rabb seluruh alam karena hingga saat ini telah memberikan karunia yang tak terhitung kepada para hamba-Nya tidak terkecuali kepada saya selaku penulis skripsi ini. Sholawat dan salam juga senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, semoga kelak kita semua para umatnya mendapatkan syafaat beliau pada hari kiamat kelak, Aamiin Ya Rabbal Alamiin.

Alhamdulillah saat ini penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGUNAAN TEKNIK CUT OUT 2D ANIMASI PADA PROJECT ABDAN THE SERIES ABS01\_SC08\_SH06 ”**. Banyak kendala atau kesulitan yang dihadapi penulis dalam penyusunan maupun penyelesaian skripsi ini. Karenanya saya ingin mempersembahkan karya skripsi ini kepada :

1. Allah Subhanahu wa ta'ala yang senantiasa menolong para hamba-Nya dalam hal apapun di dunia ini tak terkecuali saya, Alhamdulillah Segala puji bagi-Mu Ya Rabbi.
2. Keluarga saya yakni Bapak Budi Setiyo, Ibu Sunarwi dan Dedy Eka Prasetya yang telah memberikan dukungan berupa semangat, materi maupun moral untuk segera menyelesaikan kuliah ini.
3. Kepada Nurul Aulia Febriyani yang membantu saya menemukan beragam referensi sehingga bisa saya gunakan dalam pengerjaan skripsi beserta kedua orang tua beliau yang memeberikan support untuk saya.

4. Kepada pihak MSV Studio yang telah mengizinkan projek abdan bisa digunakan sebagai objek skripsi.
5. Rekan sekelas 18 IF10 serta rekan sejawat dari magang *cut out* MSV yang telah berbagi informasi dan saling membantu dalam pengerjaan skripsi.
6. Serta kepada seluruh pihak yang terkait dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Saya persembahkan skripsi ini kepada kalian semua dan terimakasih telah membantu saya selama ini.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh.*

Alhamdulillah Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kelimpahan karunia, kasih dan sayang kepada para hamba-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Syarat kelulusan dari program strata 1 informatika di Universitas Amikom Yogyakarta adalah dengan penyusunan skripsi. Banyak sekali pihak yang terlibat dalam pembuatan hingga penyelesaian skripsi ini. Karenanya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan informasi kepada saya bahwasanya terdapat informasi lowongan magang *bootthcamp* di MSV.
2. Ibu Kaprodi Windha Mega PD, M.Kom yang telah mengizinkan projek Abdan dari MSV Studio bisa digunakan dalam konversi magang skripsi.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar membimbing kami serta banyak memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
4. Seluruh dosen dari Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada kami para mahasiswa sehingga kami bisa menyelesaikan kuliah dengan baik.



5. Semua teman, kerabat yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Terimakasih semuanya Jazakumullahu khairan.

Penulis menyadari bahwasanya masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi diri penulis maupun bagi para pembaca serta diharapkan semakin banyak orang yang bisa lebih menghargai dan mengapresiasi perfilman animasi di Indonesia.

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh*

Yogyakarta, 26 Januari 2023

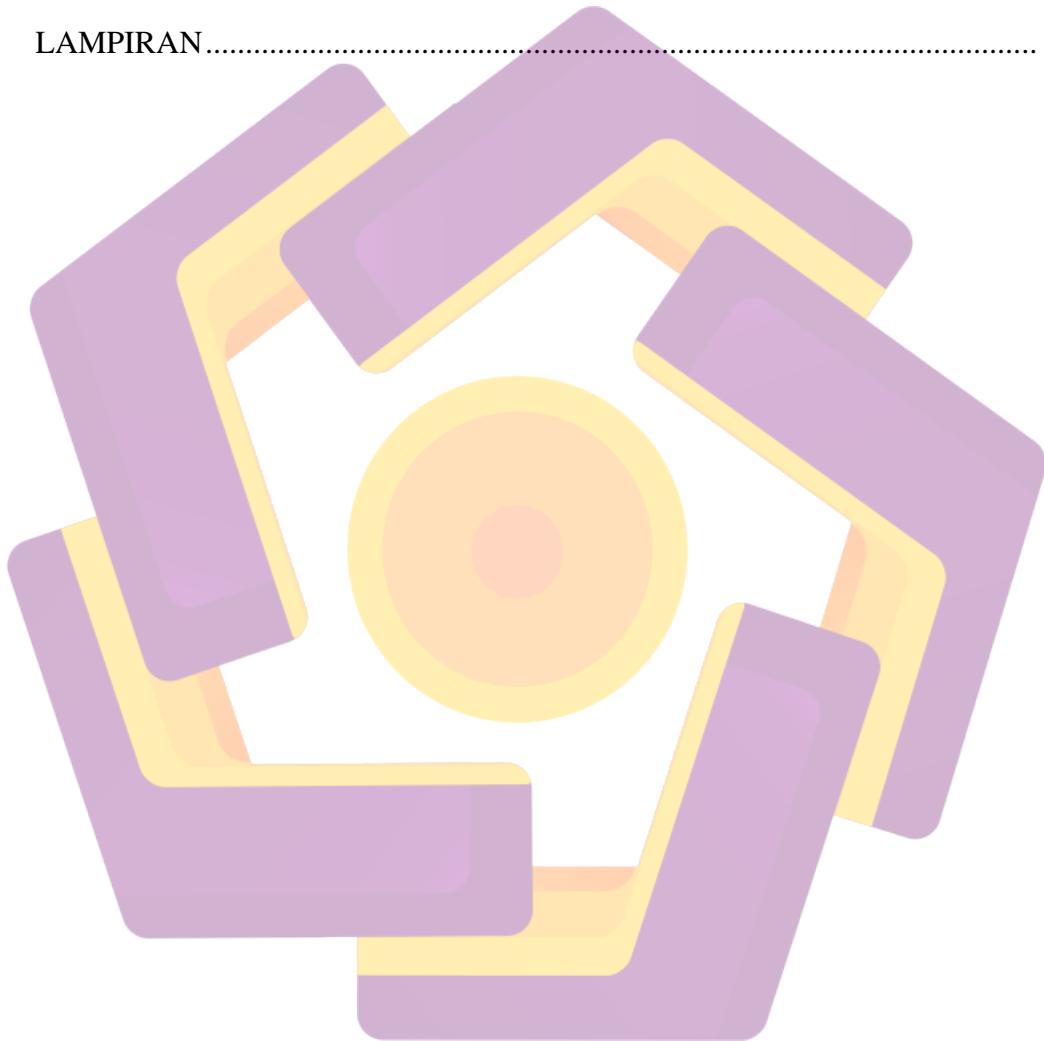
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Identitas Tempat Magang.....	4
1.6 Sistematika Laporan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teori .....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10

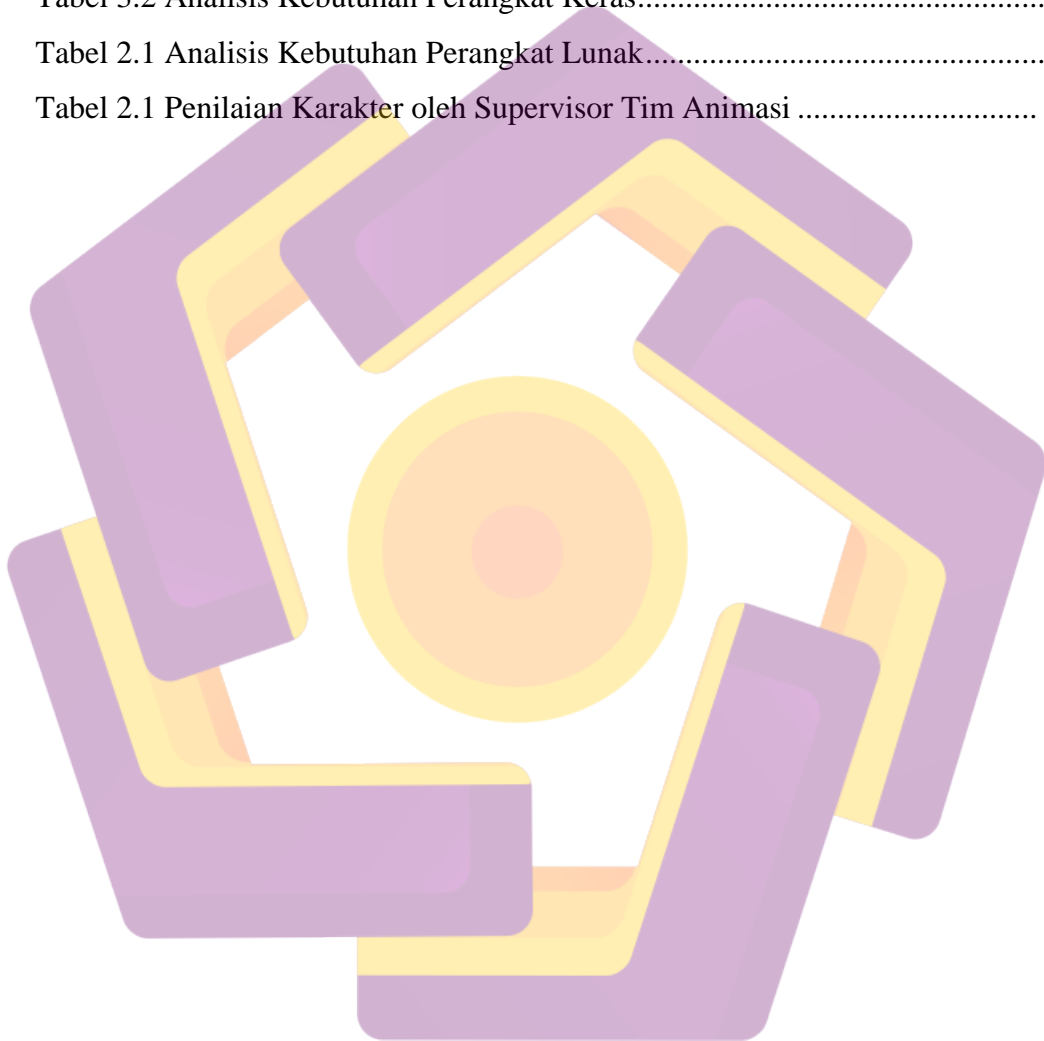
2.2.2 Video .....	10
2.2.3 Animasi.....	12
2.2.4 Perkembangan dalam Dunia Animasi .....	12
2.2.5 Prinsip Animasi .....	25
2.2.6 Jenis Teknik pada Animasi.....	27
2.2.7 Perkembangan Teknik Animasi <i>Cut Out</i> .....	34
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>36</b>
3.1 Alur Magang.....	36
3.1.1 Deskripsi Alur Magang .....	37
3.2 Analisa Kegiatan .....	40
3.3 Alur Dan Analisis Perancangan Produk.....	47
3.3.1 Alur Penelitian.....	47
1 Batasan Masalah .....	48
2 Analisa Kegiatan.....	48
3 Pengumpulan Data.....	48
4 Analisis Perancangan Produk .....	51
4.1 Analisis Kebutuhan .....	51
4.2 Perancangan Produksi Abdan The Series.....	53
4.2.1 Pra Produksi .....	53
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>77</b>
4.1 Pembahasan Hasil Kegiatan .....	77
4.1.1 Proses Produksi Abdan The Series .....	77
4.1.2 Proses Pasca Produksi Abdan The Series.....	94
4.1.3 Hasil Evaluasi Magang .....	96
4.2 Hasil Produk Magang.....	102

BAB V PENUTUP.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN.....	106



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	10
Tabel 3.1 Analisa Kegiatan.....	47
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
Tabel 2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
Tabel 2.1 Penilaian Karakter oleh Supervisor Tim Animasi .....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo MSV Studio .....	4
Gambar 2.1 Prinsip Animasi <i>Stretch and Squash</i> .....	16
Gambar 2.2 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.3 Prinsip Animasi <i>Staging</i> .....	177
Gambar 2.4 Prinsip Animasi <i>Straight Ahead</i> .....	188
Gambar 2.5 Prinsip Animasi <i>Pose to Pose</i> .....	199
Gambar 2.6 Prinsip Animasi <i>Follow Through</i> .....	199
Gambar 2.7 Prinsip Animasi <i>Overlapping Action</i> .....	200
Gambar 2.8 Prinsip Animasi <i>Slow in and Slow out</i> .....	200
Gambar 2.9 Prinsip Animasi <i>Arcs</i> .....	211
Gambar 2.10 Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i> .....	222
Gambar 2.11 Prinsip Animasi <i>Timing</i> .....	233
Gambar 2.12 Prinsip Animasi <i>Exageration</i> .....	244
Gambar 2.13 Prinsip Animasi <i>Solid Drawing</i> .....	24
Gambar 2.14 Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2.15 Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2.16 Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	27
Gambar 2.17 Animasi sel Tom and Jerry .....	28
Gambar 2.18 Animasi <i>cut out</i> Southpark .....	29
Gambar 2.19 Animasi kolase <i>Beautiful Struggle</i> .....	29
Gambar 2.20 Animasi <i>silhouette</i> <i>The Adventure of Prince</i> .....	30
Gambar 2.21 Animasi Penggambaran langsung pada film <i>Two Sisters</i> .....	31
Gambar 2.22 Animasi model pada film <i>The Lost World</i> .....	32
Gambar 2.23 Animasi boneka pada film <i>Kubo and the Two Strings</i> .....	33
Gambar 2.24 Animasi pixilation pada film <i>The Electric Hotel</i> .....	34
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Magang MSV Studio .....	36
Gambar 3.2 Alur Penelitian .....	48
Gambar 3.3 Animasi Teen Titans Go! .....	49
Gambar 3.4 Refrensi animasi Teen Titans Go! .....	50

Gambar 3.5 Modul literatur <i>Animation Workflow</i> .....	51
Gambar 3.6 <i>Timeline</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	53
Gambar 3.7 <i>Timeline Story Development</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	54
Gambar 3.8 <i>Team List Story and Screenplay</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	54
Gambar 3.9 <i>Timeline Script Writing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	55
Gambar 3.10 <i>Timeline Script Breakdwon</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	55
Gambar 3.11 <i>Timeline Rough Storyboard</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	62
Gambar 3.12 <i>Team List Concept Art &amp; Storyboard</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	63
Gambar 3.13 <i>Rough Storyboard Tracker SC08 SH06</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .	63
Gambar 3.14 <i>Artist Status Tracker</i> .....	64
Gambar 3.15 <i>Rough Storyboard SC08 SH06</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	65
Gambar 3.16 <i>Timeline Storyboard</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	66
Gambar 3.17 <i>Storyboard Tracker SC08 SH06</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	66
Gambar 3.18 <i>Storyboard Keypose Character SC08 SH06</i> .....	67
Gambar 3.19 <i>Storyboard Layout Environment SC08 SH06</i> .....	67
Gambar 3.20 <i>Timeline Voice Recording</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	68
Gambar 3.21 <i>Tim Audio &amp; Editing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	68
Gambar 3.22 <i>Timeline Rough Sound FX</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	68
Gambar 3.23 <i>Timeline Animatic</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	69
Gambar 3.24 <i>Animatic Abdan The Series E001_SC08_SH06</i> .....	69
Gambar 3.25 <i>Timeline Concept Art</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	70
Gambar 3.26 <i>Character Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	70
Gambar 3.27 <i>Character Comparison</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	71
Gambar 3.28 <i>Properties</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	71
Gambar 3.29 <i>Property Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	72
Gambar 3.30 <i>Properties Comparison</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	72
Gambar 3.31 <i>Concept Art Environment Toko Kelontong Pak Umar</i> .....	72
Gambar 3.32 <i>Environment Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	73
Gambar 3.33 <i>Timeline Asset Developmment</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	73
Gambar 3.34 <i>Assets Shot Breakdown Tracker SC08 SH06</i> .....	73
Gambar 3.35 <i>Tim Asset &amp; Rigging</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	74

Gambar 3.36 <i>Timeline Rigging &amp; Anim test</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	74
Gambar 3.37 <i>Rigging Concept Miskan Character</i> .....	74
Gambar 3.38 <i>Test Anim Miskan Character</i> .....	75
Gambar 3.39 <i>Miskan Animation Walking Cycle</i> .....	75
Gambar 3.40 <i>Timeline Animation Cycle</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	75
Gambar 3.41 <i>Timeline Preview Director/EP</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	76
Gambar 4.1 <i>Timeline Key Pose</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	77
Gambar 4.2 <i>Key Pose Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> SC08 SH06.....	78
Gambar 4.3 <i>Posisi Blocking Karakter</i> <i>Abdan The Series</i> .....	78
Gambar 4.4 <i>Pembuatan Layout Key Pose</i> Karakter <i>Abdan</i> SC08 SH06 .....	79
Gambar 4.5 <i>Pembuatan Layout Key Pose</i> Karakter <i>Pak Umar</i> SC08 SH06.....	80
Gambar 4.6 <i>Pembuatan Layout Key Pose</i> Karakter <i>Miskan</i> SC08 SH06.....	80
Gambar 4.7 <i>Pembuatan Layout Key Pose</i> Karakter <i>Jono</i> SC08 SH06 .....	81
Gambar 4.8 <i>Tim Layout &amp; Animation</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	82
Gambar 4.9 <i>Timeline Animation</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	82
Gambar 4.10 <i>Animation Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	82
Gambar 4.11 <i>Tweening</i> karakter <i>Abdan</i> SC08 SH06.....	83
Gambar 4.12 <i>Mouth Drawing Substitution</i> Karakter <i>Abdan</i> SC08 SH06 .....	84
Gambar 4.13 <i>Eye Drawing Substitution</i> Karakter <i>Abdan</i> SC08 SH06.....	84
Gambar 4.14 <i>Tweening</i> Karakter <i>Pak Umar</i> SC08 SH06 .....	84
Gambar 4.15 <i>Mouth Drawing Substitution</i> Karakter <i>Pak Umar</i> SC08 SH06.....	85
Gambar 4.16 <i>Eye Drawing Substitution</i> Karakter <i>Pak Umar</i> SC08 SH06 .....	85
Gambar 4.17 <i>Tweening</i> Karakter <i>Pak Umar</i> SC08 SH06 .....	86
Gambar 4.18 <i>Mouth Drawing Substitution</i> Karakter <i>Miskan</i> SC08 SH06 .....	86
Gambar 4.19 <i>Eye Drawing Substitution</i> Karakter <i>Miskan</i> SC08 SH06 .....	87
Gambar 4.20 <i>Tweening</i> Karakter <i>Jono</i> SC08 SH06.....	87
Gambar 4.21 <i>Mouth Drawing Substitution</i> Karakter <i>Jono</i> SC08 SH06.....	87
Gambar 4.22 <i>Eye Drawing Substitution</i> Karakter <i>Jono</i> SC08 SH06.....	88
Gambar 4.23 <i>Timeline VFX</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	88
Gambar 4.24 <i>Team List VFX &amp; Pre-Compositing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	88
Gambar 4.25 <i>VFX</i> <i>Abdan The Series</i> SC08 SH06 .....	89



Gambar 4.26 <i>VFX Tracker</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	89
Gambar 4.27 <i>Timeline Background</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	90
Gambar 4.28 <i>Team List Background</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	90
Gambar 4.29 <i>Background</i> <i>Abdan The Series</i> SC08 SH06.....	90
Gambar 4.30 <i>Background Tracker</i> SC08 SH06 Projek <i>Abdan The Series</i> .....	91
Gambar 4.31 <i>Timeline Pre Compositing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	91
Gambar 4.32 <i>Pre Compositing Tracker</i> SC08 SH06 Projek <i>Abdan The Series</i> ...	91
Gambar 4.33 <i>Angle Comparison</i> SC08 SH06 Projek <i>Abdan The Series</i> .....	92
Gambar 4.34 <i>Timeline Compositing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	92
Gambar 4.35 <i>Team List Compositing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	92
Gambar 4.36 <i>Compositing Tracker</i> SC08 SH06 Projek <i>Abdan The Series</i> .....	93
Gambar 4.37 <i>Timeline Music Illustration</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	93
Gambar 4.38 <i>Timeline Sound FX</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	93
Gambar 4.39 <i>Timeline Resync Audio</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	94
Gambar 4.40 <i>Timeline Audio Mixing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	95
Gambar 4.41 <i>Timeline Editing</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	95
Gambar 4.42 <i>Timeline Final Delivery</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	95
Gambar 4.43 <i>Team List Management</i> Projek <i>Abdan The Series</i> .....	96
Gambar 4.44 Responden Evaluasi Kuesioner.....	97
Gambar 4.45 Pertanyaan Pertama Evaluasi Kuesioner.....	97
Gambar 4.46 Pertanyaan Kedua Evaluasi Kuesioner .....	98
Gambar 4.47 Pertanyaan Ketiga Evaluasi Kuesioner .....	98
Gambar 4.48 Pertanyaan Keempat Evaluasi Kuesioner .....	98
Gambar 4.49 Pertanyaan Kelima Evaluasi Kuesioner .....	99
Gambar 4.50 Pertanyaan Keenam Evaluasi Kuesioner.....	99
Gambar 4.51 Kritik dan Saran Evaluasi Kuesioner .....	100
Gambar 4.52 <i>Opening</i> Petualangan <i>Abdan</i> Episode 1 .....	102
Gambar 4.53 <i>Credit Scene</i> Tim Animasi <i>Cut Out</i> .....	102

## INTISARI

Animasi adalah suatu media yang tak luput digunakan pada banyak aspek dewasa ini. Informasi, iklan, film, edukasi maupun permainan(*games*) pun banyak yang menggunakan animasi. Banyak sekali perkembangan yang dilalui pada sebuah animasi, yang dulunya hanya menggunakan media kertas yang digambar satu persatu hingga saat ini menggunakan media yang lebih canggih yakni dengan menggunakan media komputer sehingga pengerjaannya bisa menjadi lebih cepat dan efisien. Dalam animasi pula terdapat beberapa kategori animasi baik 2D maupun 3D. Selain itu animasi juga memiliki beberapa teknik dalam pengerjaannya. Salah satu teknik yang digunakan ialah teknik “*cut out*”.

Saat ini MSV Studio tengah menjalankan proyek animasi 2D yang menggunakan teknik cut out yaitu “*Abdan The Series*”. Proses tahapan pengerjaan proyek ini sudah menyelesaikan 1 episode yang memiliki total *scene* berjumlah 10 *scenes* serta *shot* yang berjumlah 21 *shots* . Dalam proyek ini saya mendapat mandat sebagai animator yang mengerjakan 4 *shots* dalam 4 *scenes* yang berbeda. Namun yang akan saya bedah proses pembuatannya dalam laporan skripsi ini hanya 1 *shot* tepatnya pada *scene 8 shot 6* episode 1 (ABS01\_SC08\_SH06).

Animasi ini sebelumnya telah dibuat oleh MSV Studio dengan judul “Petualangan Abdan”. Namun dengan animasi yang masih terbilang jadul dengan *style* atau gaya animasi yang telah usang. Dengan adanya “Abdan” baru yang dikemas dengan gaya yang lebih kekinian serta balutan cerita yang lebih menarik diharapkan mampu menjadi salah satu animasi yang bisa digemari masyarakat indonesia serta mancanegara.

**Kata Kunci:** Animasi, Cut Out, 2D, Abdan The Series

## **ABSTRACT**

*Animation is a medium that is used in many aspects today. A lot of information, advertisements, films, education, and games also use animation. There are so many developments that have been made in an animation that used only paper as a medium and was drawn one by one until now using a more sophisticated medium, namely a computer, so that the process can be faster and more efficient. In animation, there are also several categories of animation, both 2D and 3D. In addition, animation also uses several techniques in the process. One of the techniques used is the "cut out" technique.*

*Currently MSV Studio is running a 2D animation project that uses the cut-out technique, namely "Abdan the Series." In the process of working on this project, I have completed 1 episode, which has a total of 10 scenes and 21 shots. In this project, I got a mandate as an animator and worked on four shots in four different scenes. However, what I will discuss about the manufacturing process in this thesis report is only 1 shot, to be precise, in scene 8 shot 6 of episode 1 (ABS01\_SC08\_SH06).*

*This animation was previously created by MSV Studio with the title "Adventures of Abdan." However, when it comes to animation, that is still fairly old school, with an outdated animation style. With the new "Abdan," which is packaged in a more contemporary style and wrapped in a more interesting story, it is hoped that it can become one of the animations that can be liked by both Indonesian and foreign people.*

**Keyword:** Animation, Cut Out, 2D, Abdan The Series