

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2  
DIMENSI “ABDAN” UNTUK SCENE 10 SHOT 01,05,12,DAN 16**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**VICKY FAJAR PUTRA PRATAMA**

**17.82.0188**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2  
DIMENSI “ABDAN” UNTUK SCENE 10 SHOT 01,05,12,DAN 16**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**VICKY FAJAR PUTRA PRATAMA  
17.82.0188**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2  
DIMENSI “ABDAN” UNTUK SCENE 10 SHOT 01,05,12,DAN 16**

yang disusun dan diajukan oleh

**Vicky Fajar Putra Pratama**

**17.82.0188**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2  
DIMENSI “ABDAN” UNTUK SCENE 10 SHOT 01,05,12,DAN 16**

yang disusun dan diajukan oleh

**Vicky Fajar Putra Pratama**

**17.82.0188**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

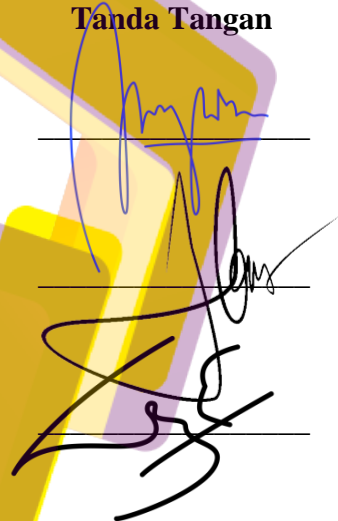
**NIK. 190302164**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer Tanggal 21 Februari 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 : Vicky Fajar Putra Pratama**  
**NIM : 17.82.0188**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
“ABDAN” UNTUK SCENE 10 SHOT 01,05,12,DAN 16**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 20 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Vicky Fajar Putra Pratama

## KATA PENGANTAR

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak baik pihak yang secara langsung terlibat maupun yang tidak langsung. Dengan begitu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
3. Teman-teman kontrakan dan MSV yang sudah mensupport dan membantu saya.

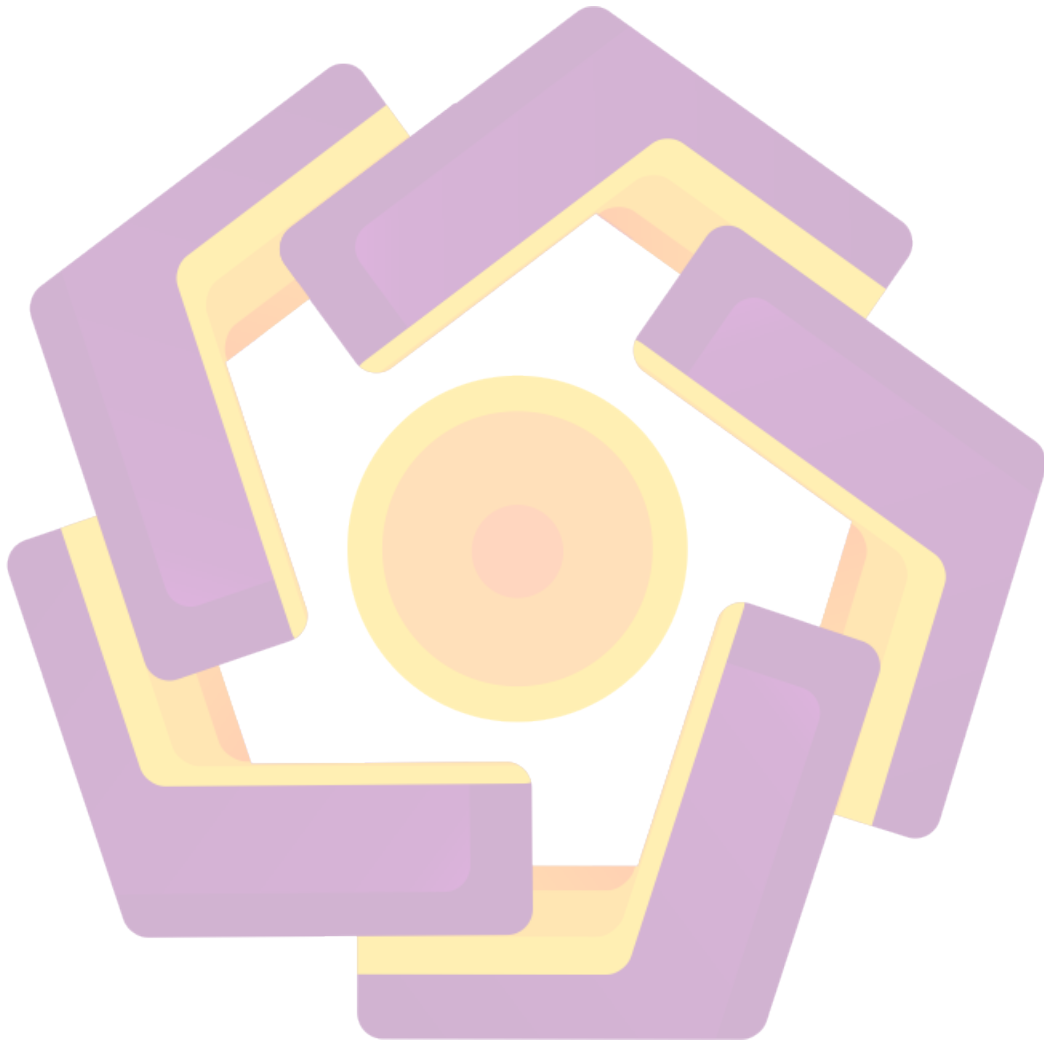
Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan dan kelemahan yang harus diperbaiki. Saya harap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi jauh lebih baik. Semoga skripsi yang saya tulis ini menjadi manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11 Februari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Animasi .....	5
2.2 Teknik Cut Out.....	6
2.3 Analisis Kebutuhan .....	6
2.4 Teori Evaluasi .....	7
2.5 Pipeline Produksi Animasi 2D.....	7
BAB III METODE PENELITIAN .....	14
3.1 Gambaran Umum Project.....	14
3.2 Analisis Kebutuhan .....	14
3.3 Aspek Perencanaan Produksi .....	16
3.4 Pra produksi.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	28
4.1 Proses Produksi Animasi MSV Studio .....	28
4.2 Proses Produksi Film Animasi Abdan .....	29
4.3 Hasil Evaluasi Kerja.....	44
BAB V PENUTUP .....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
REFERENSI .....	53

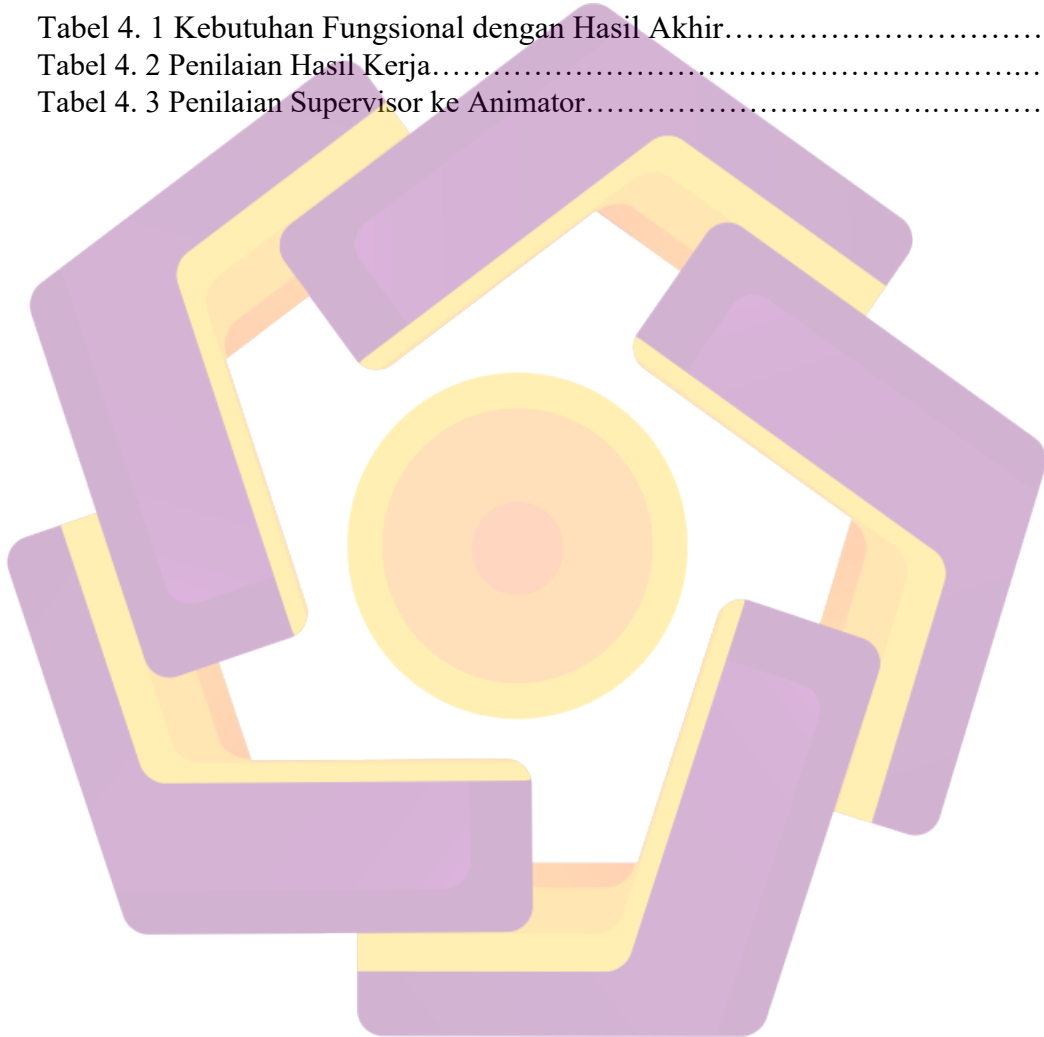




## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hardware yang digunakan.....	15
Tabel 3.2 Software yang digunakan.....	16
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	45
Tabel 4. 2 Penilaian Hasil Kerja.....	47
Tabel 4. 3 Penilaian Supervisor ke Animator.....	49

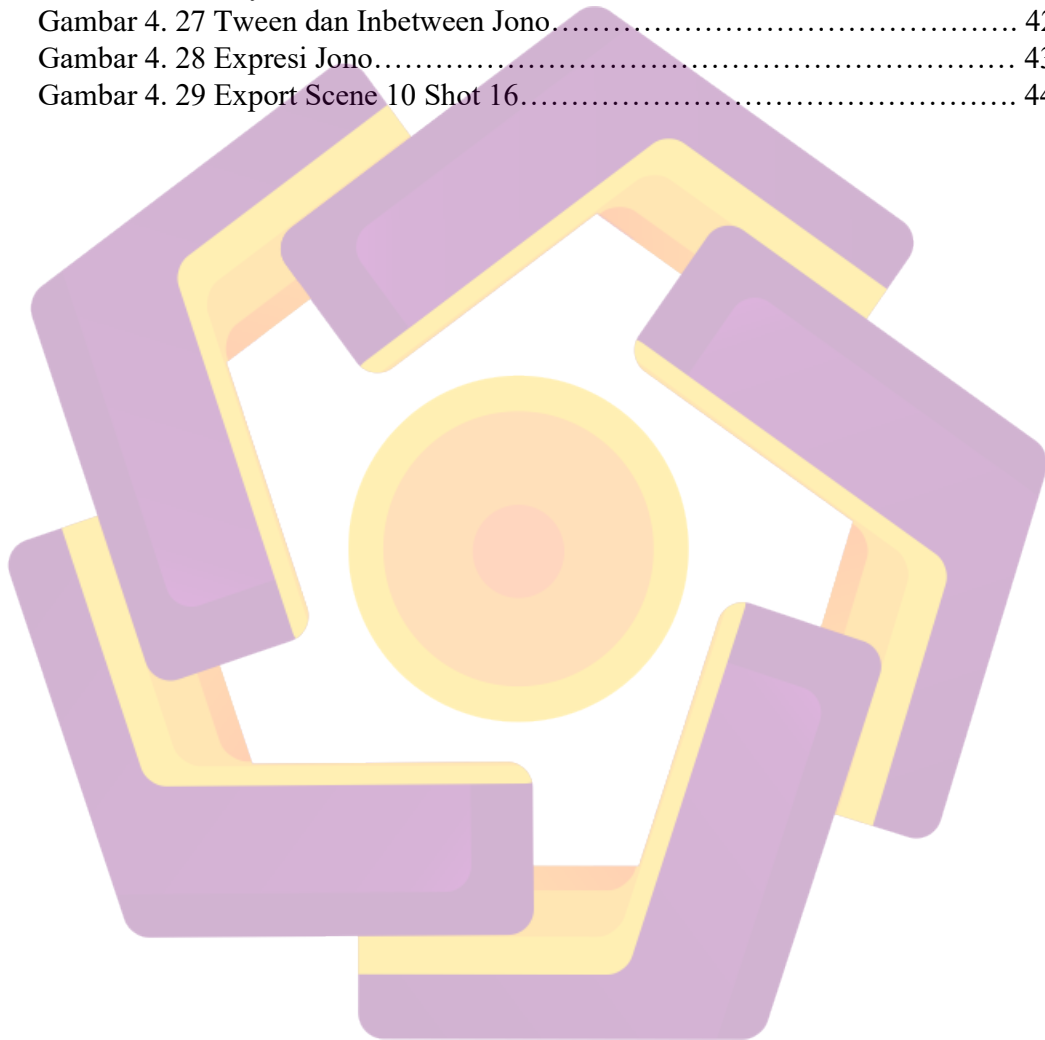
..



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipeline produksi animasi 2D.....	7
Gambar 3. 1 Abdan Color Palette.....	18
Gambar 3. 2 Abdan Full Body Turn Around.....	19
Gambar 3. 3 Miskan Color Palette.....	19
Gambar 3. 4 Miskan Full Body Turn Around.....	20
Gambar 3. 5 Jono Color Palette.....	20
Gambar 3. 6 Jono Full Body Turn Around.....	21
Gambar 3. 7 Nenek Abdan Color Palette.....	21
Gambar 3. 8 Nenek Abdan Full Body Turn Around.....	22
Gambar 3. 9 Pak Umar Color Palette.....	22
Gambar 3. 10 Pak Umar Full Body Turn Around.....	23
Gambar 3. 11 Wedan Color Palette.....	23
Gambar 3. 12 Wedan Full Body Turn Around.....	24
Gambar 3. 13 Comparasi Tinggi Karakter.....	24
Gambar 3. 14 Storyboard <i>scene 10 shot 01</i> .....	25
Gambar 3. 15 Storyboard <i>scene 10 shot 05</i> .....	26
Gambar 3. 16 Storyboard <i>scene 10 shot 12</i> .....	26
Gambar 3. 17 Storyboard <i>scene 10 shot 16</i> .....	27
Gambar 4. 1 Proses Produksi Animasi 2D.....	28
Gambar 4. 2 Import Animatik dan background.....	30
Gambar 4. 3 Import karakter dan aset.....	30
Gambar 4. 4 Key Abdan.....	31
Gambar 4. 5 Key Jono.....	31
Gambar 4. 6 Key Miskan.....	31
Gambar 4. 7 Tween dan Inbetween Abdan.....	31
Gambar 4. 8 Tween dan Inbetween Miskan.....	31
Gambar 4. 9 Tween dan Inbetween Jono.....	32
Gambar 4. 10 Expresi Pada Ketiga Karakter.....	32
Gambar 4. 11 Export Scene 10 Shot 01.....	33
Gambar 4. 12 Import Animatik dan background.....	34
Gambar 4. 13 Import karakter Jono.....	34
Gambar 4. 14 Key Jono.....	35
Gambar 4. 15 Tween dan Inbetween.....	35
Gambar 4. 16 Expresi Jono.....	36
Gambar 4. 17 Export Scene 10 Shot 05.....	37
Gambar 4. 18 Import Animatik dan background.....	38

Gambar 4. 19 Import karakter Wedan.....	38
Gambar 4. 20 Key Wedan.....	39
Gambar 4. 21 Tween dan Inbetween Wedan.....	39
Gambar 4. 22 Expresi Wedan.....	39
Gambar 4. 23 Export Scene 10 Shot 12.....	40
Gambar 4. 24 Import Animatik dan background.....	41
Gambar 4. 25 Import karakter Jono.....	41
Gambar 4. 26 Key Jono.....	42
Gambar 4. 27 Tween dan Inbetween Jono.....	42
Gambar 4. 28 Expresi Jono.....	43
Gambar 4. 29 Export Scene 10 Shot 16.....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tawaran Kontrak Kerja.....	54
Lampiran 2 Foto dokumentasi.....	55



## INTISARI

Animasi saat ini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan seperti sebagai hiburan, bisnis, edukasi dan masih banyak lagi. Ada beberapa teknik dalam pembuatan film animasi, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik cut out. MSV Studio baru saja mengerjakan sebuah film animasi series yang berjudul “Abdan”. Dalam produksi animasi tersebut terbagi dalam beberapa tahap salah satunya adalah animating atau menggerakkan karakter atau aset yang sudah dibikin sebelumnya oleh tim aset.. Penelitian ini akan membahas tentang proses animate. Proses ini merupakan tahap yang penting untuk pembuatan animasi. Karena animator harus bisa memvisualisasikan adegan yang telah digambarkan oleh penulis. Teknik yang digunakan untuk pembuatan animasi adalah cut out. Karena lebih memungkinkan dan mudah untuk pembuatan series animasi Abdan. Animasi ini bercerita tentang serunya kebersamaan Abdan dengan kawan-kawannya. Berdasarkan beberapa hal tersebut Pembuatan skripsi akan terfokus pada pembuatan animasi 2D series “Abdan” dengan teknik cut out untuk scene 10 shot 01,05,12 dan 16.

**Kata kunci:** Animasi 2D, Abdan, Cut Out .

## ABSTRACT

*Animation has now become one of the popular media as a medium for delivering messages, such as entertainment, business, education and others. There are several techniques in making animated films, one of which is making 2D animation with cut out techniques. MSV Studio has just worked on an animated film series entitled "Abdan". The animation production is divided into several stages, one of which is animating or moving characters or assets that have been previously created by the asset team. This research will discuss the animate process. This process is an important stage for making animation. Because the animator must be able to visualize the scene that has been described by the author. The technique used for making animation is cut out. Because it is more possible and young for making Abdan animated series. This animation tells about the excitement of being together with Abdan and his friends. Based on these things, the making of the thesis will focus on making the 2D animation series "Abdan" with a cut out technique for the 10 shot scene 01, 05, 12 and 16.*

**Keyword:** 2D Animation, Abdan, Cut out.