

**PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN”
DENGAN TEKNIK CUT OUT**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Jurusan Teknologi Informasi



Disusun oleh

Reni Siagian

18.82.0492

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “ MENGEJAR IMPIAN”
DENGAN TEKNIK CUT OUT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Reni Siagian

18.82.0492

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN”
DENGAN TEKNIK CUT OUT**

yang disusun dan diajukan oleh

Reni Siagian

18.82.0492

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 February 2023

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN”
DENGAN TEKNIK CUT OUT

yang disusun dan diajukan oleh

Reni Siagian
18.82.0492

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302375

M.Fairul Filza, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302332

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Reni Siagian

Nim : 18.82.0492

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN” DENGAN TEKNIK CUT OUT

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 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 dikemudian 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 diperguruan tinggi.

Yogyakarta, 20 February 2023

Yang menyatakan



Reni Siagian

MOTTO

“Terkadang saya merasa seperti Tuhan. Ketika saya memerintahkan seseorang untuk dibunuh, mereka mati pada hari yang sama.”

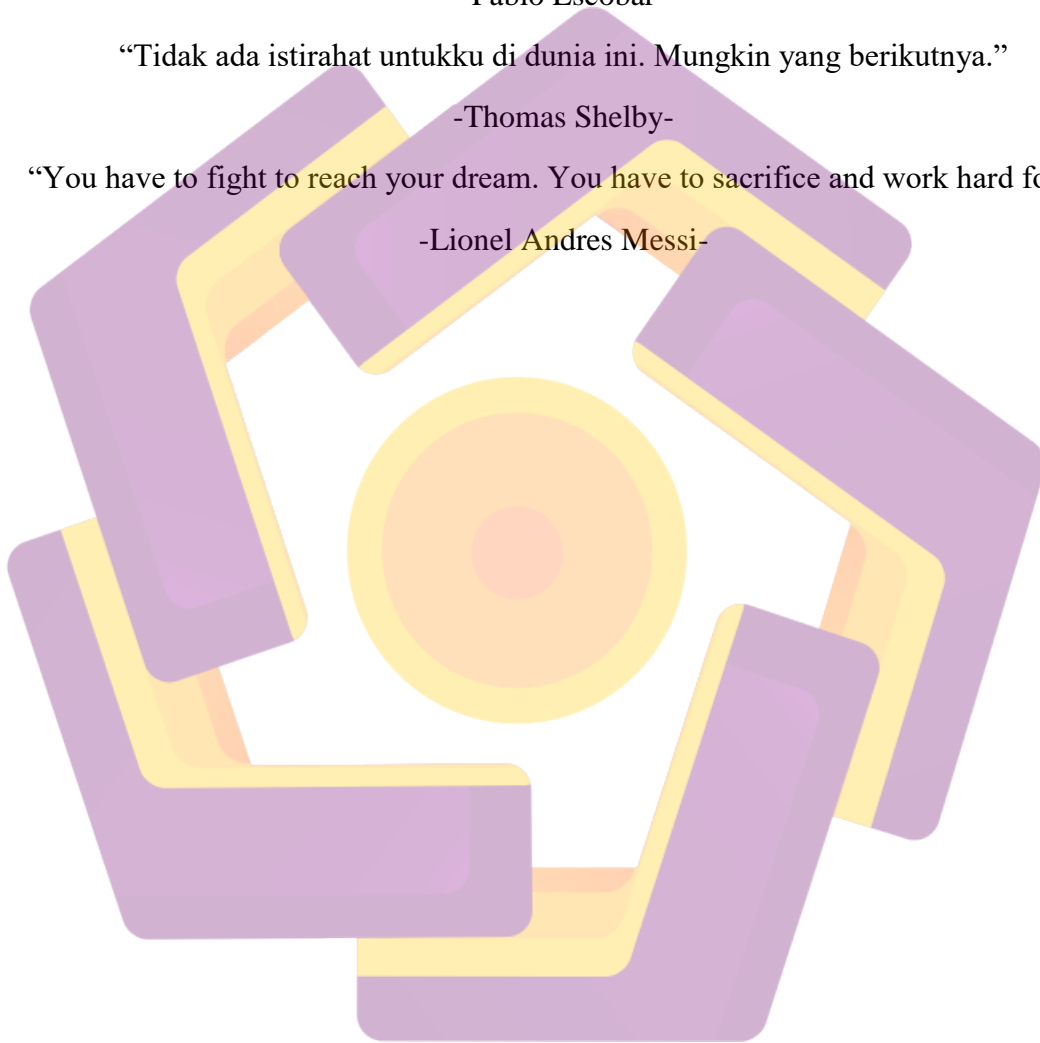
-Pablo Escobar-

“Tidak ada istirahat untukku di dunia ini. Mungkin yang berikutnya.”

-Thomas Shelby-

“You have to fight to reach your dream. You have to sacrifice and work hard for it”

-Lionel Andres Messi-



HALAMAN PERSEMBAHAN

segala puji bagi Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkah, limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN” DENGAN TEKNIK CUT OUT”** dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkah, limpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Keluarga saya, Bapak Paten Siagian, Ibu Revida Hutabarat, Revan siagian, kakak saya Desi Siagian, abang saya Heriyanto Siburian atas segala kasih sayang dan support penuh selama seumur hidup saya.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing, membantu dan mengarahkan saya selama mengerjakan penelitian ini.
4. Pasangan saya, Raylex Bintara Simanungkalit atas segala kasih sayang, dukungan, waktu, dan support system bagi saya.
5. Teman-teman TI 03 2018 selaku teman seperjuangan selama perkuliahan.
6. Teman-teman saya Yohana Manalu, Agnes Sihombing, Relita Siburian, Noverlina sihaloho, Reki Nadeak yang telah berjuang bersama, serta memberikan arahan dan support dalam pembuatan penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkat, limpah rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D “MENGEJAR IMPIAN “ DENGAN TEKNIK CUT OUT” dengan sebaik-baiknya. Dengan selesainya penelitian ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua, adek, kaka, abang, naboru saya yang selalu memberikan support, arahan, dan doa kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pengarahan, bimbingan dan saran selama pengajaran penelitian ini.
5. Segenap dosen dan civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengajaran kepada penulis.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak support dalam pembuatan penelitian ini.

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak yang telah membaca dan memahami penelitian ini untuk dapat menyampaikan segala bentuk kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kesempurnaan dari penelitian ini. Semoga adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait termasuk pembaca dan penulis.

Terima Kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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 PENULISAN.....	2
1.5 MANFAAT PENULISAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1 PENGUMPULAN DATA.....	3
1.6.2 ANALISIS.....	4
1.6.3 PRODUKSI.....	4
1.6.4 EVALUASI.....	4
1.6.5 SISTEM PENULISAN.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8

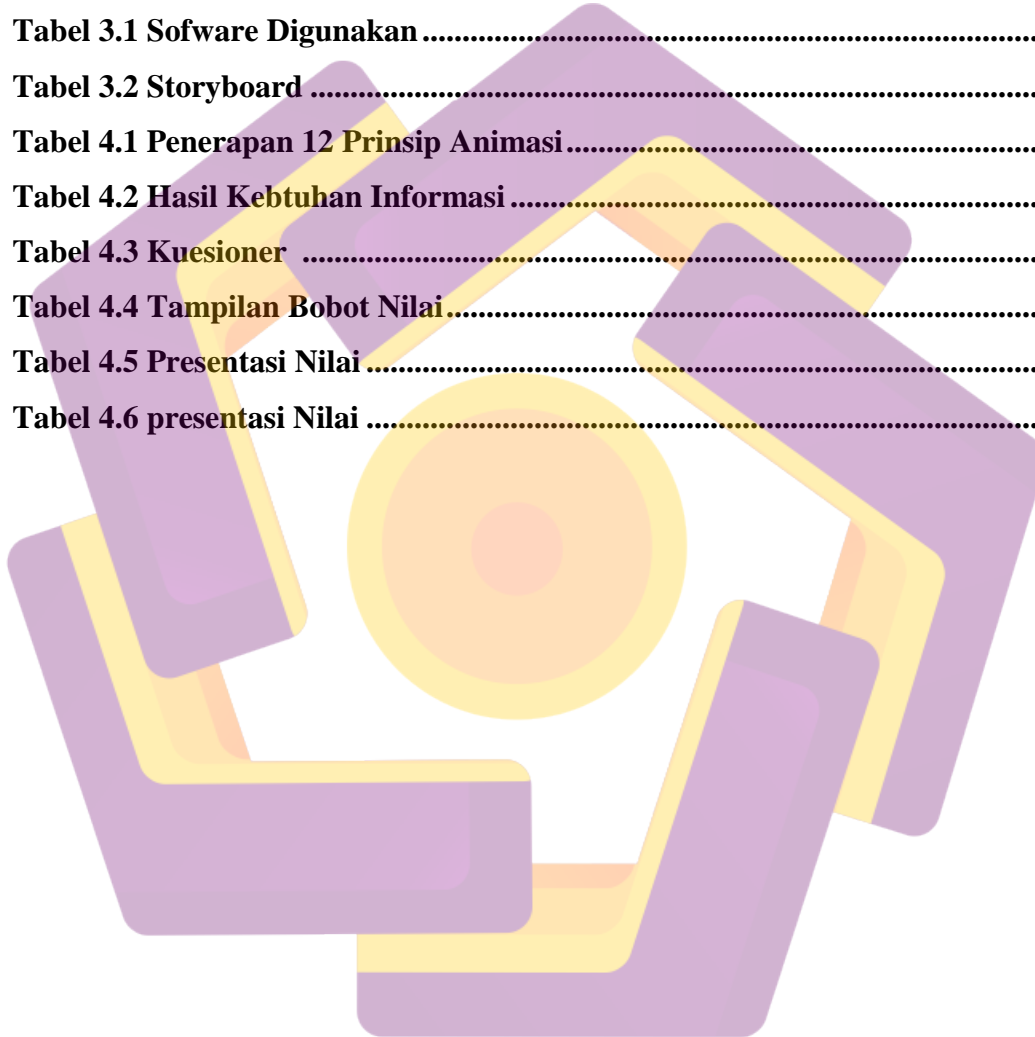
2.2.1	Definisi Animasi	8
2.2.2	Animasi 2D	9
2.2.3	Animasi 3D	9
2.2.4	Prinsip Dasar Animasi	9
	(Wahyu Purnomo, 2013 hlm 25, 26).....	12
	(Wahyu Purnomo, 2013 hlm 27).....	13
	(Wahyu Purnomo, 2013 hlm 28).....	14
	Gambar 2.8 Secondary Action	15
	(Wahyu Purnomo, 2013 hlm 37)	15
	Gambar 2.9 Timing.....	16
	Gambar 2.10 Appeal	16
	Gambar 2.11 Exaggeration.....	17
	Gambar 2.12 Solid Drawing	18
	(Wahyu Purnomo, 2013 hlm 41)	18
2.2.5	Jenis-Jenis Animasi.....	18
2.3	Analisa.....	26
2.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem	26
2.4	Tahap-Tahap Perancangan Animasi.....	28
2.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	29
	Gambar 2.22 Contoh Longline	30
	Gambar 2.23 Contoh Storyboard.....	32
	Gambar 2.24 Contoh Character	33
2.4.2	Tahap Produksi	33
	Gambar 2.25 Contoh Layout.....	34
	Gambar 2.26 Contoh Lighting	34
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	35
2.5	Evaluasi	36
2.5.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	36
2.5.2	Hasil Perhitungan Data	37
BAB III.....		39

ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1 Gambaran Umum Penelitian	39
3.1.1 Ide/Cerita dan Teknik Pembuatan.....	40
3.1.2 Story/Referensi.....	40
3.1.3 Uji Kelayakan.....	40
3.1.4 Analisa Kebutuhan	40
3.1.5 Pra Produksi	40
3.1.6 Produksi	41
3.1.7 Pasca Produksi	41
3.1.8 Evaluasi.....	41
3.2 Pengumpulan Data.....	41
3.2.1 Referensi	41
3.2.2 Ide Cerita.....	44
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan	44
3.3 Analisa.....	44
3.3.1 Uji Cerita.....	44
3.3.2 Analisa Kebutuhan Informasi	46
3.3.3 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	47
3.4 Pra Produksi	50
3.4.1 Ide.....	50
3.4.2 Tema.....	50
3.4.3 Longline	50
3.4.4 Sinopsis	50
3.4.5 Naskah.....	51
3.4.6 Storyboard.....	57
3.4.7 Pengenalan Karakter	59
BAB IV.....	62
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Produksi	62
4.1.1 Key Animation	62

4.1.2	In Between	64
4.1.3	Coloring	65
4.1.4	Pembuatan Background	65
4.1.5	Sound	66
4.2	Pasca Produksi	67
4.2.1	Editing.....	67
4.2.2	Rendering Video	70
4.3	Evaluasi	71
4.3.1	Alpha Testing.....	71
4.3.2	Beta Testing	79
BAB V	84
PENUTUP	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

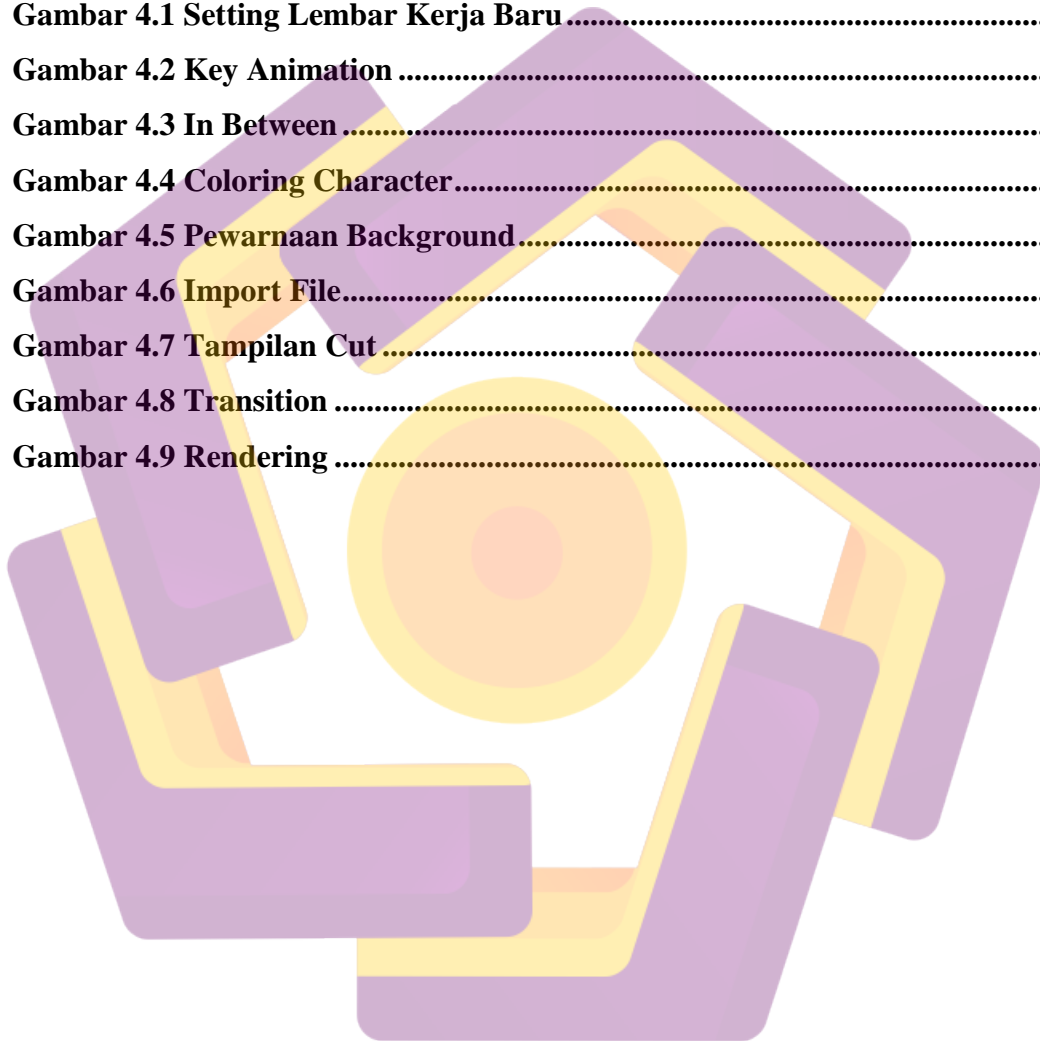
Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan.....	7
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert.....	37
Tabel 2.3 Pengkatagorian Skor Jawaban	40
Tabel 3.1 Software Digunakan	51
Tabel 3.2 Storyboard	60
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	76
Tabel 4.2 Hasil Kebtuhan Informasi	80
Tabel 4.3 Kuesioner	85
Tabel 4.4 Tampilan Bobot Nilai.....	86
Tabel 4.5 Presentasi Nilai	86
Tabel 4.6 presentasi Nilai	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch	12
Gambar 2.2 Anticipation	12
Gambar 2.3 Staging	13
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose	14
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	15
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	16
Gambar 2.7 Arch	16
Gambar 2.8 Secondary Action	17
Gambar 2.9 Timing	18
Gambar 2.10 Appeal	18
Gambar 2.11 Exaggeration	19
Gambar 2.12 Solid Drawing	20
Gambar 2.13 Animasi Tradisional	21
Gambar 2.14 Teknik Tweened Animation	22
Gambar 2.15 Animasi 3D	23
Gambar 2.16 Claymotion	24
Gambar 2.17 Cutout	25
Gambar 2.18 Object	25
Gambar 2.19 Puppet	26
Gambar 2.20 Pixilation	27
Gambar 2.21 Silhouette	27
Gambar 2.22 Longline	32
Gambar 2.23 Storyboard	34
Gambar 2.24 Character	35
Gambar 2.25 Layout	36
Gambar 2.26 Lighting	36
Gambar 2.27 Animasi 2D	37

Gambar 3.1 Naruto vs Satori	44
Gambar 3.2 Raya and The Last Dragon.....	45
Gambar 3.3 Karakter Cula	64
Gambar 3.4 Karakter Monster	65
Gambar 4.1 Setting Lembar Kerja Baru	67
Gambar 4.2 Key Animation	67
Gambar 4.3 In Between	68
Gambar 4.4 Coloring Character.....	69
Gambar 4.5 Pewarnaan Background.....	70
Gambar 4.6 Import File.....	72
Gambar 4.7 Tampilan Cut	73
Gambar 4.8 Transition	74
Gambar 4.9 Rendering	75



INTISARI

Film animasi memiliki cerita yang mengandung berbagai nilai moral bagi penontonya. Kita juga mengenal media animasi seperti *Stop Motion/claymotion 2D*, dan 3D. Perkembangan teknologi komputer menjadikan animasi salah satu aspek yang penting di dalam masyarakat, hal yang melatar belakangi pembuatan film animasi 2D yang berjudul “Mengejar Impian” ini adalah keinginan untuk memberikan pelajaran/ pesan moral agar selalu pemberani dalam melakukan segala sesuatunya. Animasi *cutout* memiliki konsep yang unik, karena meskipun dengan tampilannya yang dua dimensi, dengan pengerjaan yang benar maka karakter akan mampu ditampilkan melalui berbagai macam sudut pandang, dan juga ini membuat karakter serasa tiga dimensi. Tema yang diambil pada film animasi “Mengejar Impian” adalah tema tentang Humor “ budi pekerti”. Tema ini diambil karena diharapkan pesan moral yang terkandung dalam film animasi ini dapat tersampaikan dengan perasaan menyenangkan. Film ini dibuat dengan menggunakan aplikasi After Effect, Photoshop, menggunakan teknik animasi *Cutout*.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Cutout*

ABSTRACT

Animated films have stories that contain various moral values for the audience. We are also familiar with animation media such as Stop Motion/Claymotion 2D and 3D. The development of computer technology has made animation one of the most important aspects in society, the background to making this 2D animated film entitled "Chasing Dreams" is the desire to provide moral lessons/messages to always be brave in doing everything. Cutout animation has a unique concept, because even with a two-dimensional appearance, with the right workmanship, the character will be able to be displayed from various points of view, and this also makes the character feel three-dimensional. The theme taken in the animated film "Chasing Dreams" is the theme of Humor "morals". This theme was chosen because it is hoped that the moral message contained in this animated film can be conveyed with a pleasant feeling. This film was made using the Affter Effect, Photoshop, application using the Cutout animation technique.

Keyword: 2D Animation, Cutout