

**PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D "LULUS" DENGAN
TEKNIK CUT OUT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh:

Sabar Anggito M.

17.82.0203

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D "LULUS" DENGAN TEKNIK CUT OUT

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh:

Sabar Anggito M.

17.82.0203

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D "LULUS" DENGAN

TEKNIK CUT OUT

yang disusun dan diajukan oleh

Sabar Anggito M

17.82.0203

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 February 2023

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

19 Jun-23
NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D "LULUS" DENGAN
TEKNIK CUT OUT

yang disusun dan diajukan oleh

Sabar Anggito M

17.82.0203

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

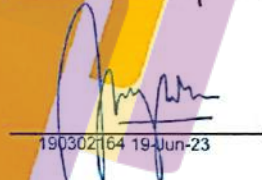
Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302391

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



190302164 19 Jun-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Sabar Anggito M
NIM : 17.82.0203

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN TEASER ANIMASI 2D "LULUS" DENGAN TEKNIK CUT OUT

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, 27 Maret 2023

Yang Menyatakan,


Sabar Anggito M

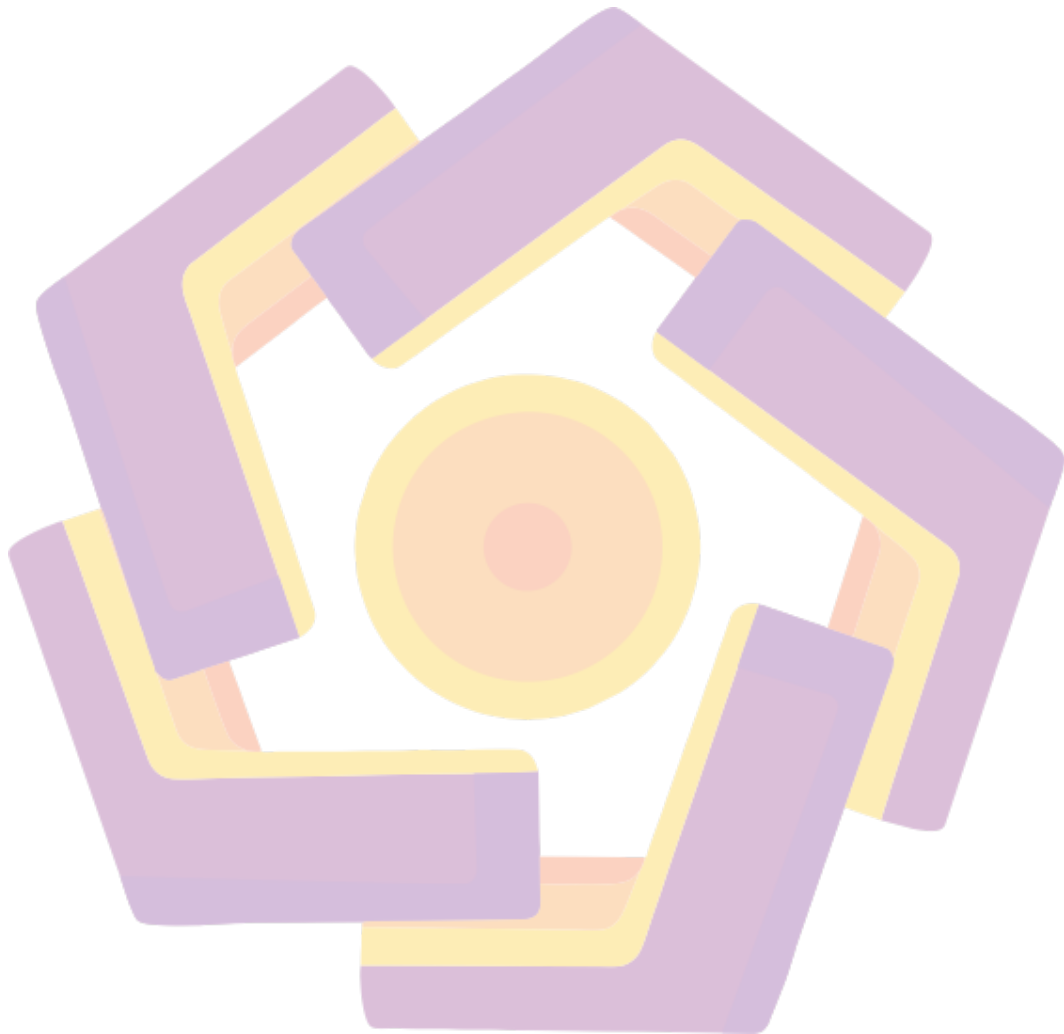
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
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. METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1. <i>Metode Pengumpulan Data</i>	3
1.6.2. <i>Metode Pengembangan</i>	4
1.6.3. <i>Metode Evaluasi</i>	5
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. TINJAUAN PUSTAKA	7

2.2.	DASAR TEORI	10
2.2.1.	<i>Animasi</i>	10
2.2.2.	<i>Animasi 2D</i>	10
2.2.3.	<i>Teknik Pembuatan Cut Out Animation</i>	11
2.2.4.	<i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i>	13
2.2.5.	<i>Prinsip Animasi</i>	15
2.2.6.	<i>Software yang Digunakan</i>	17
2.2.7.	<i>Tahap Evaluasi</i>	19
2.2.8.	<i>Perhitungan Kuesioner (Skala Likert)</i>	20
2.2.9.	<i>Pengolahan Hasil Data</i>	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1.	GAMBARAN UMUM PENELITIAN	22
3.2.	CONCEPT (PENGONSEPAN)	23
3.2.1	<i>Ide Cerita dan Konsep</i>	23
3.2.2	<i>Tema</i>	23
3.2.3	<i>Logline</i>	23
3.2.4	<i>Sinopsis</i>	23
3.2.5	<i>Teknik Pembuatan</i>	25
3.2.6	<i>Referensi</i>	25
3.3.	DESIGN (PERANCANGAN)	26
3.3.1	<i>Character Development</i>	27
3.3.2	<i>Background/ Environment Concept</i>	27
3.3.3	<i>Storyboard</i>	28
3.3.4	<i>Narasi / Dialog</i>	29
3.3.5	<i>Analisis Kebutuhan</i>	30
3.4.	MATERIAL COLLECTING (PENGUMPULAN MATERI)	32

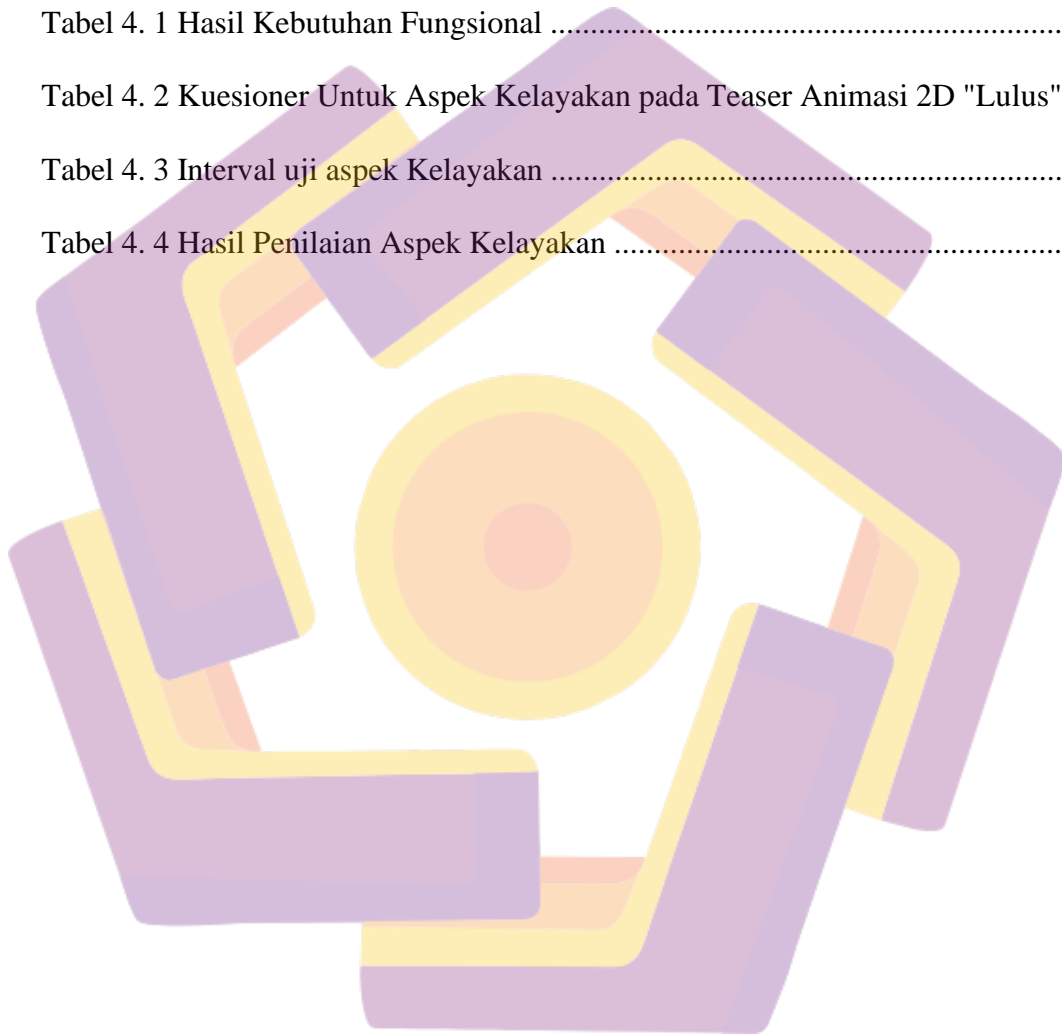
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1. PRODUKSI	33
4.1.1 <i>Modeling</i>	33
4.1.2 <i>Rigging</i>	36
4.1.3 <i>Animasi</i>	37
4.1.4 <i>VFX</i>	38
4.1.5 <i>Setting Lighting</i>	38
4.1.6 <i>Setting Kamera</i>	40
4.2. PASCA PRODUKSI	41
4.2.1 <i>Rendering Toon Boom Harmony</i>	41
4.2.2 <i>Compositing</i>	42
4.2.3 <i>Editing</i>	42
4.2.4 <i>Sound</i>	43
4.2.5 <i>Final Rendering</i>	44
4.3. EVALUASI	45
4.3.1 <i>Alpha Testing</i>	45
4.3.2 <i>Beta Testing</i>	46
4.4. IMPLEMENTASI	50
4.4.1 <i>Publis Media Online</i>	50
BAB V PEMBAHASAN	51
5.1 KESIMPULAN.....	51
5.2 SARAN	51

DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN I	54
LAMPIRAN II	58
LAMPIRAN III	64



DAFTAR TABEL

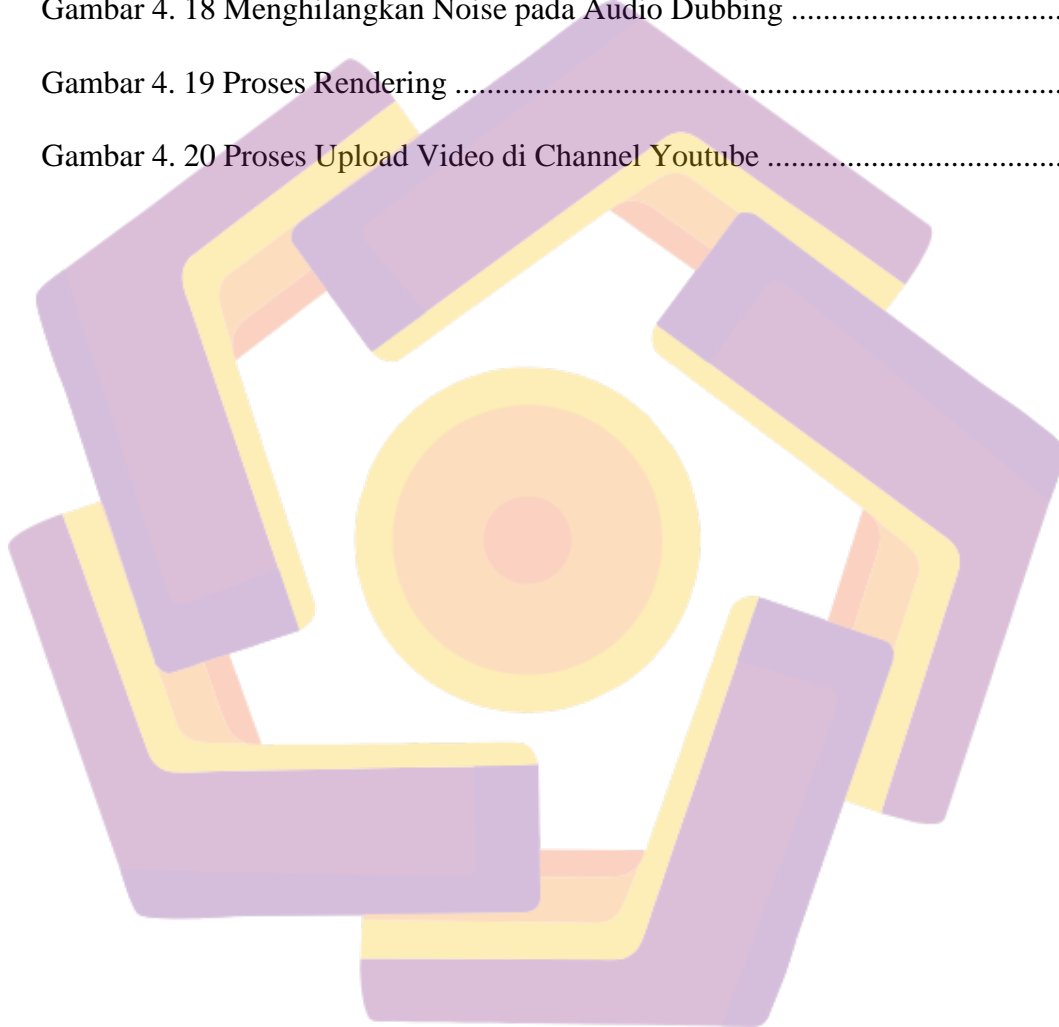
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang.....	9
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	31
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional	46
Tabel 4. 2 Kuesioner Untuk Aspek Kelayakan pada Teaser Animasi 2D "Lulus"	47
Tabel 4. 3 Interval uji aspek Kelayakan	48
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi 2D Battle of Surabaya	11
Gambar 2. 2 Multimedia Development Life Cycle	14
Gambar 2. 3 Logo Adobe premier pro	18
Gambar 2. 4 Logo Adobe Audition.....	19
Gambar 2. 5 Logo Clip Studio Paint	19
Gambar 3. 1 Alur Multimedia Development Life Cycle	22
Gambar 3. 2 Animasi 2D Gravity Falls	26
Gambar 3. 3 Karakter Utama Budi	27
Gambar 3. 4 Background Animasi Lulus	28
Gambar 3. 5 Storyboard Teaser Animasi "Lulus"	29
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter	34
Gambar 4. 2 Pemotongan Bagian pada Karakter	34
Gambar 4. 3 Pemberian Tekstur dan Warna pada Karakter.....	35
Gambar 4. 4 Sketsa Background	35
Gambar 4. 5 Hasil Pemberian Warna pada Background.....	36
Gambar 4. 6 Rigging pada Karakter	37
Gambar 4. 7 Tools yang digunakan untuk Rigging.	37
Gambar 4. 8 Penambahan Keyframe	38
Gambar 4. 9 Menambahkan gerakan pada objek	38
Gambar 4. 10 Penambahan Lighting	39
Gambar 4. 11 Hasil Penambahan Lighting	39
Gambar 4. 12 Penambahan Kamera	40
Gambar 4. 13 Posisi Kamera pada Adegan	40

Gambar 4. 14 Menambahkan Keyframe	40
Gambar 4. 15 Menu File Toon Boom Harmony	41
Gambar 4. 16 Tahap Compositing	42
Gambar 4. 17 Proses Editing	43
Gambar 4. 18 Menghilangkan Noise pada Audio Dubbing	43
Gambar 4. 19 Proses Rendering	44
Gambar 4. 20 Proses Upload Video di Channel Youtube	50



INTISARI

Lulus adalah tujuan akhir seluruh mahasiswa. Tentu saja untuk sampai pada tujuan tersebut tidaklah mudah. Berusaha lebih giat merupakan salah satu kunci untuk bisa lulus.

Teaser Animasi dua dimensi “Lulus” dengan Teknik cut out menggambarkan seorang mahasiswa tingkat akhir yang berusaha untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Tetapi dalam proses menyelesaikan tugas akhirnya banyak kejadian yang menghalanginya dalam menyelesaikan tugas akhirnya. Tapi karena kesadaran dan usaha yang giat akhirnya ia dapat menyelesaikan tugas akhirnya dengan hasil yang memuaskan.

Teaser animasi dua dimensi “Lulus” dibuat menggunakan teknik *cut out* yang memiliki ciri khas tersendiri. Teknik ini diterapkan untuk menambah nilai seni dan memberikan variasi dalam media penyampai pesan pada penonton.

Kata Kunci: *Cut Out*, Lulus, Animasi 2D



ABSTRACT

Graduate is the ultimate goal of all students. Of course, getting to that goal is not easy. Trying harder is one of the keys to being able to graduate.

The two-dimensional animation teaser "Graduate" with the cut-out technique depicts a final year student trying to complete his final project. But in the process of completing his final assignment, many events hindered him from completing his final assignment. But because of awareness and active effort, he was finally able to complete his final assignment with satisfactory results.

The two-dimensional animated teaser "Lulus" was made using the cut-out technique which has its own characteristics. This technique is applied to add artistic value and provide variety in the medium of conveying messages to the audience.

Keywords: *Cut-Out, Graduate, 2D Animation*

