

**IMPLEMENTASI CUT OUT ANIMATION PADA PROJECT
ANIMASI 2D ABDAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ISMAIL HASAN MISBACHI

17.11.1334

Kepada

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

**IMPLEMENTASI CUT OUT ANIMATION PADA PROJECT
ANIMASI 2D ABDAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ISMAIL HASAN MISBACHI

17.11.1334

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI CUT OUT ANIMATION PADA PROJECT
ANIMASI 2D ABDAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Ismail Hasan Misbachi

17.11.1334

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2023

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatnanto M.Kom, Dr
NIK. 190302197

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI CUT OUT ANIMATION PADA PROJECT
ANIMASI 2D ABDAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Ismail Hasan Misbachi

17.11.1334

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya M.Kom
NIK. 190302126



Mulia Sulistiyono M.Kom
NIK. 190302248



Dhani Ariatmanto M.Kom, Dr
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ismail Hasan Misbachi
NIM : 17.11.1334

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi cut out animation pada project animasi 2d Abdan

Dosen Pembimbing : Dhani Ariatmanto 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, 21 November 2023

Yang Menyatakan,



Ismail Hasan Misbachi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan Syukur dan terima kasih saya berikan sebesar-besarnya kepada Allah S.W.T, karena atas kelimpahan bantuan dan rezeki yang telah diberikanya kepada saya selama ini. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan selalu mensupport saya sehingga saya berhasil bertahan sampai titik ini. Juga ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing saya karena beliau dengan sabar telah membimbing saya melewati masa-masa sulit ini sehingga saya menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya kepada teman-teman saya yang selalu menghibur saya ketika saya dimasa sulit saya dan menyemangati saya untuk tidak menyerah. Dan yang terakhir kepada diri saya sendiri untuk tidak berhenti melangkah dan menyerah dalam menghadapi masalah-masalah yang ada dan terus untuk berpikiran positif tentang apa yang terjadi selama ini.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada umat manusia. Atas karunia-Nyalah penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi dengan judul “**IMPLEMENTASI CUT OUT ANIMATION PADA PROJECT ANIMASI 2D ABDAN**” disusun untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam menyelesaikan skripsi ini ada beberapa pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya yang telah mendoakan dan mendukung saya
2. Bapak Dhani Ariatmanto M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dengan sepenuh hati.
3. Bapak Barka Satya M.Kom, dan bapak Muliya Sulistiyono M.Kom. Sebagai Dosen Penguji

Masih terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini yang bisa diperbaiki dikemudian hari. Saya berharap akan seluruh pihak untuk dapat memberikan kritik dan masukan agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi yang saya tulis dapat bermanfaat bagi banyak orang membacanya.

Yogyakarta, 21 November 2023

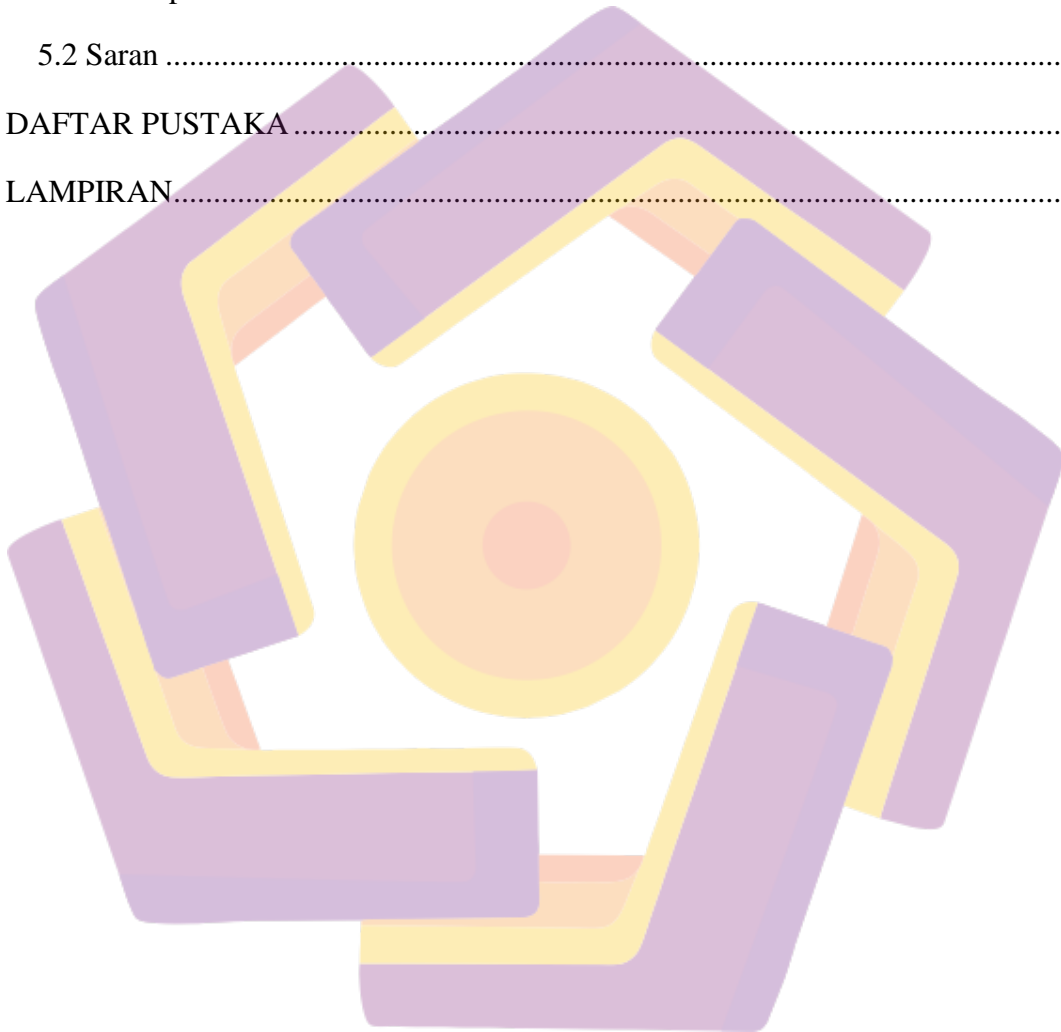
Ismail Hasan Misbachi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistem Penulisan	2
BAB II.....	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	4
2.2.1 Definisi Animasi.....	4
2.2.2 Jenis-jenis Animasi	5
2.2.3 Animasi 2D	7

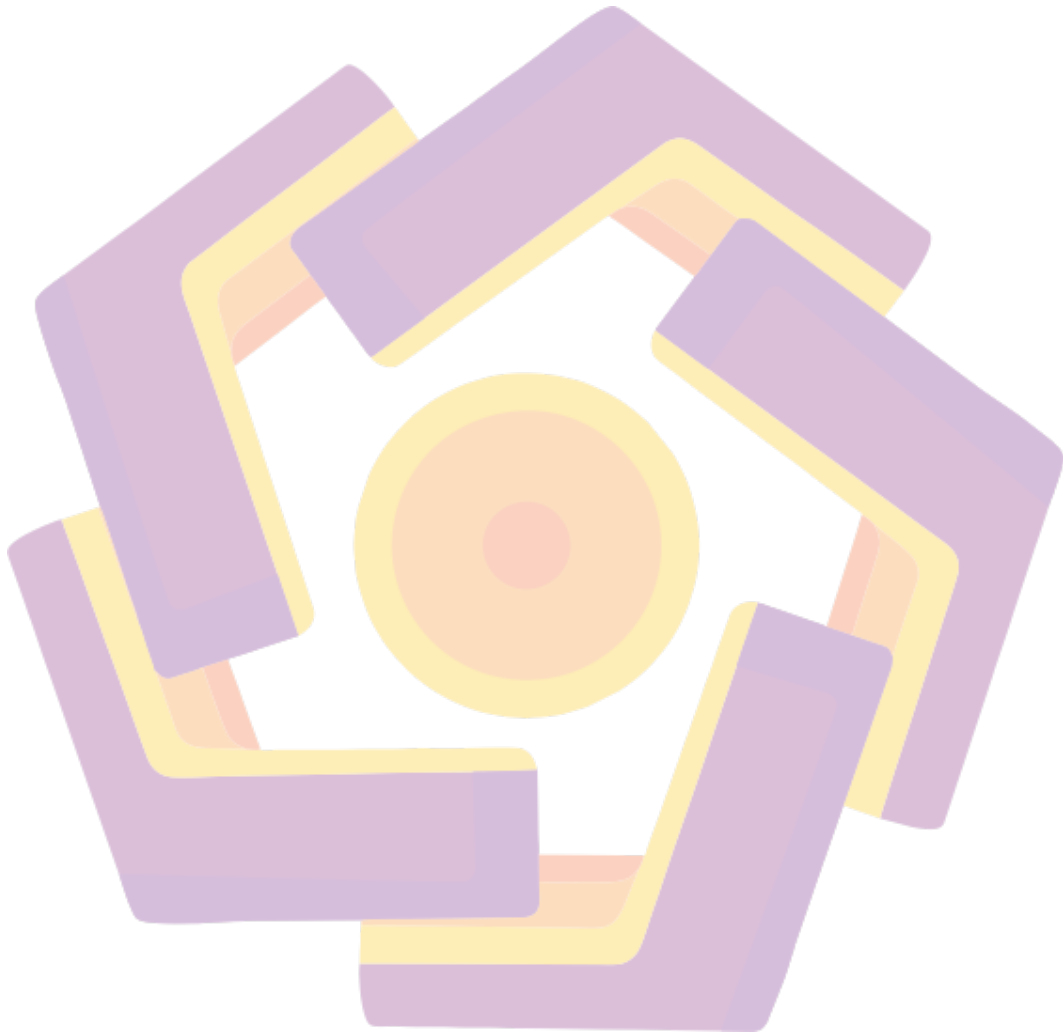
2.2.4 Cut-Out	8
2.3 Tahapan-tahapan Perancangan Animasi	8
2.3.1 Pra Produksi	9
2.3.2 Produksi	11
2.3.3 Pasca Produksi	14
2.4 Analisis	15
2.4.1 Analisis kebutuhan system.....	15
2.5 Evaluasi.....	15
BAB III	16
3.1 Objek Penelitian.....	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.3 Pengumpulan Data.....	17
3.3.1 Storyboard dan Animatic	17
3.3.2 Character Bible	20
3.4 Analisa Kebutuhan.....	20
3.4.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	20
3.4.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	21
3.5 Pra Produksi	22
3.5.1 Ide	22
3.5.2 Tema	22
3.5.3 Concept Art.....	22
3.5.4 Sinopsis.....	24
3.5.5 Storyboard.....	25
3.5.6 Animatic.....	35
BAB IV	37
4.1 Proses Produksi MSV Studio.....	37
4.2 Proses Pengerjaan Film Animasi “Abdan The Series”.....	38

4.2.1 Pembuatan Animasi Sesuai dengan Animatic	39
4.3 Hasil Evaluasi Kerja	56
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	56
4.3.2 Evaluasi dengan Pihak MSV Studio.....	58
BAB V	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	57
Tabel 4.2 Penilaian oleh Supervisor Divisi Animasi.....	58
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kualitas Animasi oleh Supervisor Divisi Animasi.	60



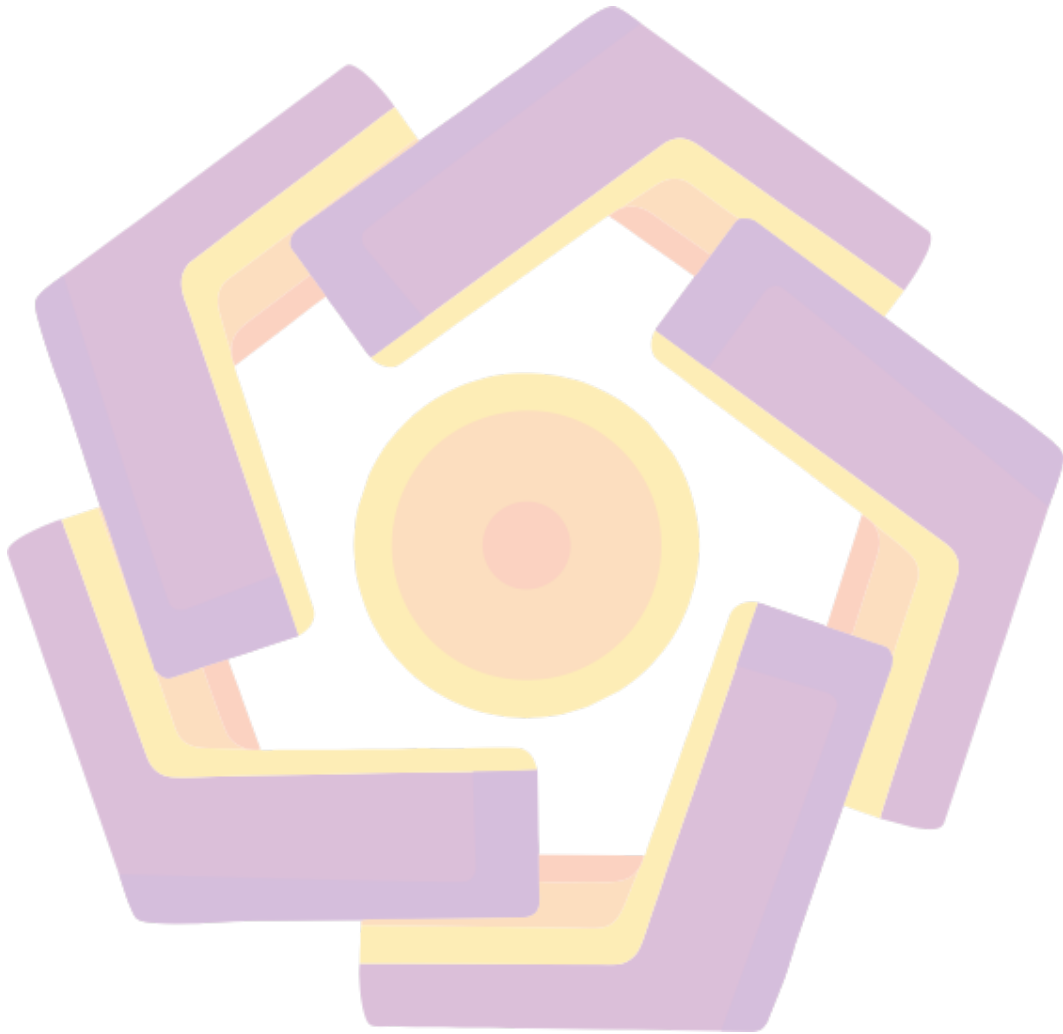
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kubo and the Two Strings.....	5
Gambar 2.2	Akira.....	6
Gambar 2.3	Toy Story.....	7
Gambar 2.4	Scooby Doo.....	7
Gambar 2.5	Hachimal.....	8
Gambar 2.6	Tahapan perancangan animasi.....	9
Gambar 2.7	Storyboard.....	11
Gambar 2.8	Layout Pose.....	12
Gambar 2.9	Character Breakdown.....	12
Gambar 2.10	Rigging.....	13
Gambar 3.1	Alur penelitian.....	16
Gambar 3.2	Animatic dan Story Board Scene 02 Shot 02.....	17
Gambar 3.3	Animatic dan Story Board Scene 05 shot 01.....	18
Gambar 3.4	Animatic dan Storyboard Scene 08 Shot 02.....	19
Gambar 3.5	Konsep Karakter Abdan.....	23
Gambar 3.6	Konsep Karakter Miskan.....	23
Gambar 3.7	Konsep Karakter Jono.....	23
Gambar 3.8	Konsep Karakter Nenek Abdan.....	24
Gambar 3.9	Perbandingan Ukuran Tiap Karakter.....	24
Gambar 3.10	Storyboard “Abdan The Series”.....	26
Gambar 3.11	Animatic Scene 02 Shot 02.....	35
Gambar 3.12	Animatic Scene 05 Shot 01.....	36
Gambar 3.13	Animatic Scene 08 Shot 02.....	36
Gambar 4.1	Pipeline Produksi 2D Cut Out MSV Studio.....	37
Gambar 4.2	Proses pengerjaan animasi.....	39
Gambar 4.3	Animatic Scene 02 Shot 02.....	40
Gambar 4.4	Animatic Scene 05 Shot 01.....	40
Gambar 4.5	Animatic Scene 08 Shot 02.....	41
Gambar 4.6	Key pose karakter Abdan pada scene 02 shot 02.....	42
Gambar 4.7	Key pose karakter nenek pada Scene 02 shot 02.....	42
Gambar 4.8	Key pose selimut pada Scene 02 shot 02.....	43

Gambar 4.9	Selection pada tangan Abdan	43
Gambar 4.10	Selection pada peg tangan Abdan	44
Gambar 4. 11	Selection pada peg tangan, siku, dan bahu.....	44
Gambar 4.12	Master peg hirarki pada karakter Abdan	45
Gambar 4.13	Drawing Subtitutions pada tangan Abdan.....	45
Gambar 4.14	Drawing Subtitutions pada bagian baju	46
Gambar 4.15	Tweening pada Scene 02 shot 02	46
Gambar 4.16	Slow in slow out, dan follor through pada Scene 02 shot 02...	47
Gambar 4.17	Icon Speaker.....	47
Gambar 4.18	Lip Sync Karakter Abdan pada Scene 02 shot 02.....	48
Gambar 4.19	Rendering Scene 02 shot 02	48
Gambar 4.20	Key pose nenek Abdan pada Scene 05 shot 01	49
Gambar 4.21	Key pose Abdan, Miskan, dan Jono pada Scene 05 scene 01 ..	50
Gambar 4.22	Drawing Subtitutions pada scene 05 shot 01	50
Gambar 4.23	Tweening pada Scene 05 shot 01	51
Gambar 4.24	Slow in slow out, follow through pada Scene 05 shot 01	51
Gambar 4.25	Rendering Scene 05 shot 01	52
Gambar 4.26	Key pose Abdan, Miskan, Dan Jono pada Scene 08 shot 02 ...	53
Gambar 4.27	Key pose Keranjang pada Scene 08 shot 02	53
Gambar 4.28	Drawing subtitutions keranjang pada Scene 08 shot 02.....	54
Gambar 4.29	Drawing subtitutions mulut karakter Abdan	54
Gambar 4.30	Tweening pada Scene 08 shot 02	55
Gambar 4.31	Slow in slow out, follow through pada Scene 08 shot 02	55
Gambar 4.32	Rendering pada Scene 08 shot 02	56

DAFTAR LAMPIRAN

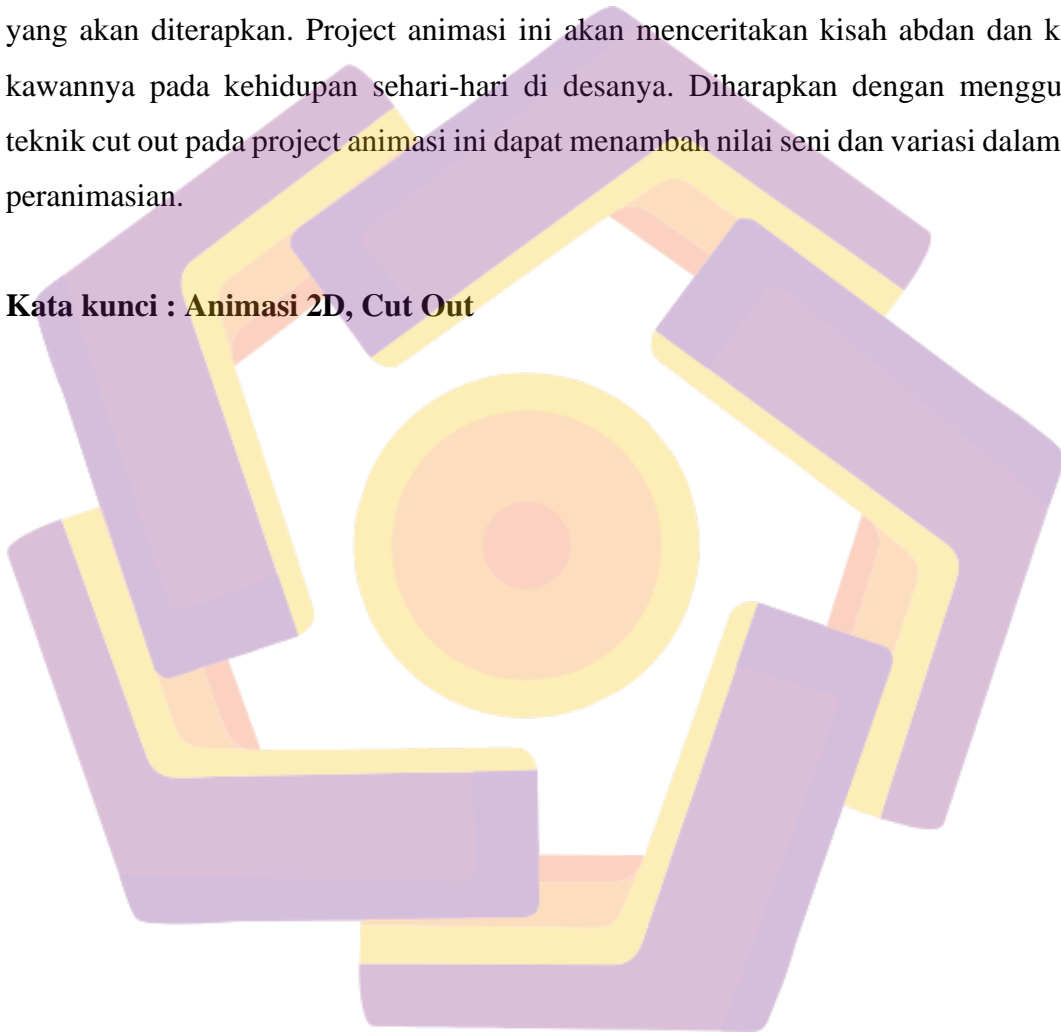
Lampiran 1.1 Surat Penawaran Kontrak Kerja.....	64
---	----



INTISARI

Perfilman animasi di dunia ini sudah banyak sekali perkembangannya. Mulai dari film bioskop, 3d, hingga perfilman 2d. Dalam animasi diketahui memiliki beberapa teknik. Ada teknik frame by frame, stop motion, dan lain-lain. Setiap teknik animasi memiliki keunikan masing-masing. Salah satu teknik animasi yang masih digunakan adalah teknik cut out. Pada project animasi Abdan teknik cut out merupakan teknik utama yang akan diterapkan. Project animasi ini akan menceritakan kisah abdan dan kawan-kawannya pada kehidupan sehari-hari di desanya. Diharapkan dengan menggunakan teknik cut out pada project animasi ini dapat menambah nilai seni dan variasi dalam dunia peranimasian.

Kata kunci : Animasi 2D, Cut Out



ABSTRACT

There have been a lot of developments in animated films in this world. Starting from cinema films, 3d, to 2d films. In animation is known to have several techniques. There are frame by frame techniques, stop motion, and others. Each animation technique has its own uniqueness. One of the animation techniques that are still used is the cut out technique. In the Abdan animation project, the cut out technique is the main technique that will be applied. This animation project will tell the story of the servant and his friends in their daily life in their village. It is hoped that using the cut out technique in this animation project can add artistic value and variety in the world of animation.

Key word: 2D Animation, Cut out

