

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2D ANIMASI  
“PERJALANAN CINTA SEJATI RAMA DAN SHINTA”**

**SKRIPSI NON REGULER JALUR PROFESSIONAL**



disusun oleh

**Assaid Ismail Firdaus**

**17.60.0005**

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

**2023**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2D ANIMASI  
“PERJALANAN CINTA SEJATI RAMA DAN SHINTA”**

**SKRIPSI NON REGULER JALUR PROFESSIONAL**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Assaid Ismail Firdaus**

**17.60.0005**

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

**2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2D  
ANIMASI "PERJALANAN CINTA SEJATI RAMA DAN SHINTA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Assaid Ismail Firdaus**

**17.60.0005**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 21 Maret 2022

**Dosen Pembimbing**



**Agus Purwanto**

**M.Kom NIK.**

**190302229**

**PENGESAHAN****SKRIPSI****PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2D ANIMASI  
”PERJALANAN CINTA SEJATI RAMA DAN SHINTA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Assaid Ismail Firdaus**

**17.60.0005**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

**Agus Purwanto, M.Kom**

NIK. 19030229

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

NIK. 190302390

**Bernadhed, M.Kom**

NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

NIK.190302096

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta,

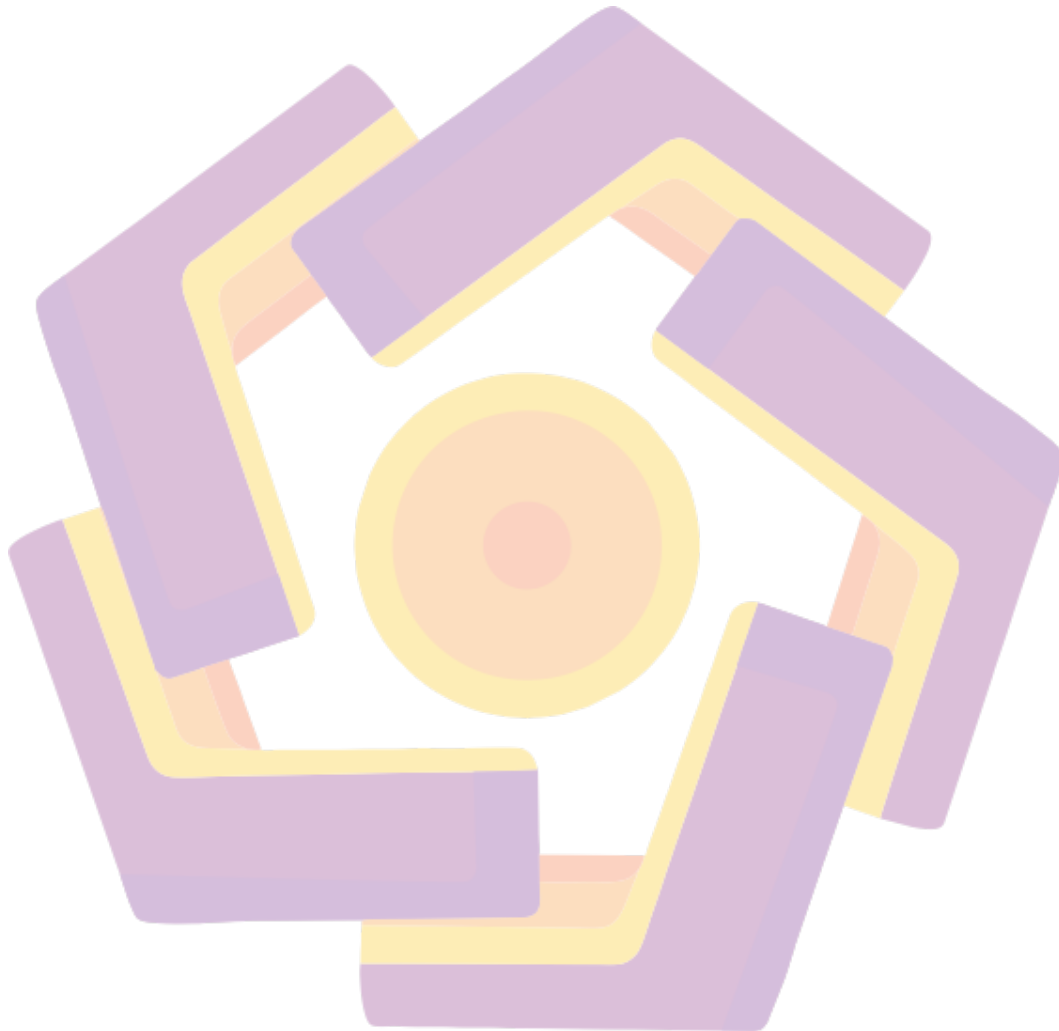


Assaid Ismail Firdaus

NIM. 17.60.0005

## MOTTO

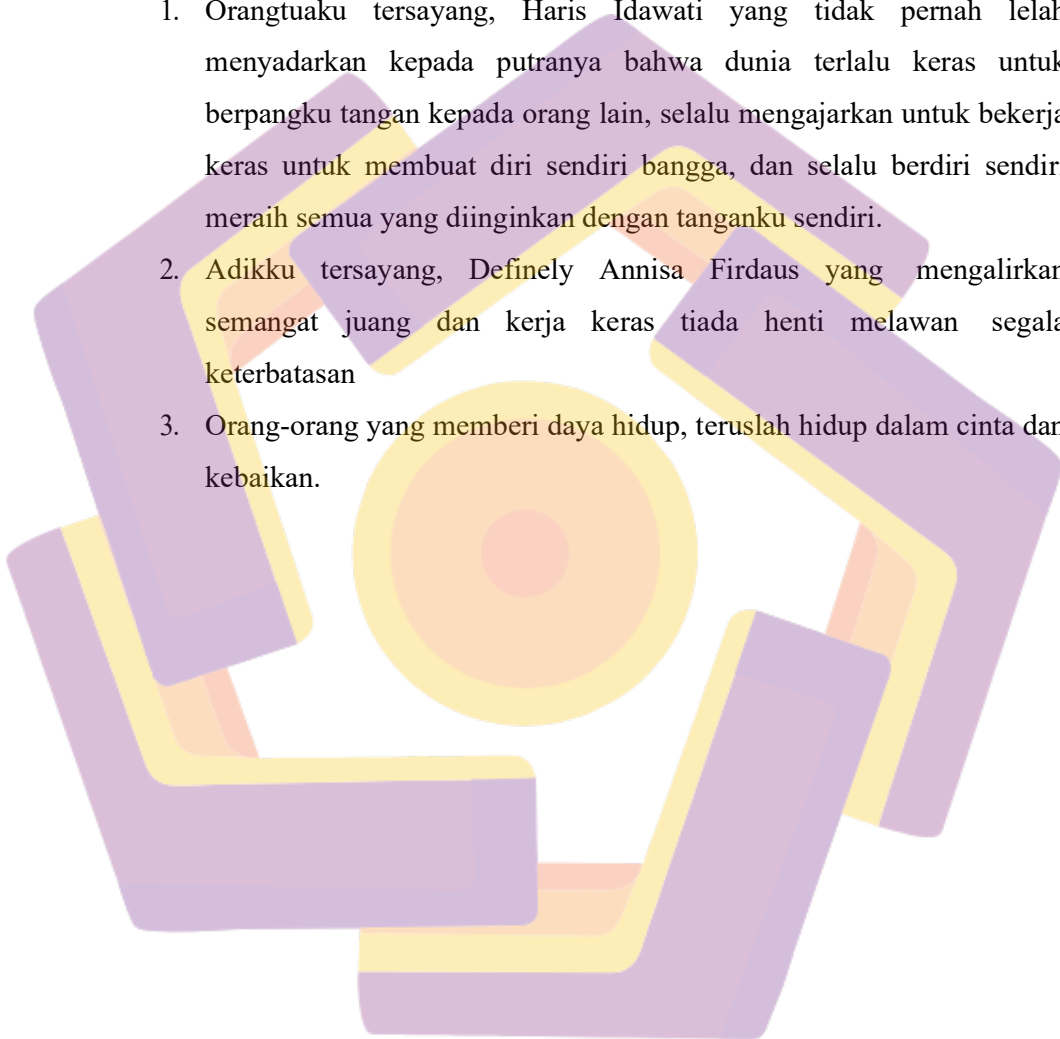
*“Belajarlah dari hari kemarin, hiduplah untuk hari ini, berharaplah untuk besok  
dan yang terpenting adalah tidak berhenti untuk berkarya”*



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini, penulis mempersembahkannya untuk:

1. Orangtuaku tersayang, Haris Idawati yang tidak pernah lelah menyadarkan kepada putranya bahwa dunia terlalu keras untuk berpangku tangan kepada orang lain, selalu mengajarkan untuk bekerja keras untuk membuat diri sendiri bangga, dan selalu berdiri sendiri meraih semua yang diinginkan dengan tanganku sendiri.
2. Adikku tersayang, Definely Annisa Firdaus yang mengalirkan semangat juang dan kerja keras tiada henti melawan segala keterbatasan
3. Orang-orang yang memberi daya hidup, teruslah hidup dalam cinta dan kebaikan.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Adik saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepuh hati.
5. Bapak **Ibnu Hadi Purwanto , M.kom , Bernadhed, M.kom** sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

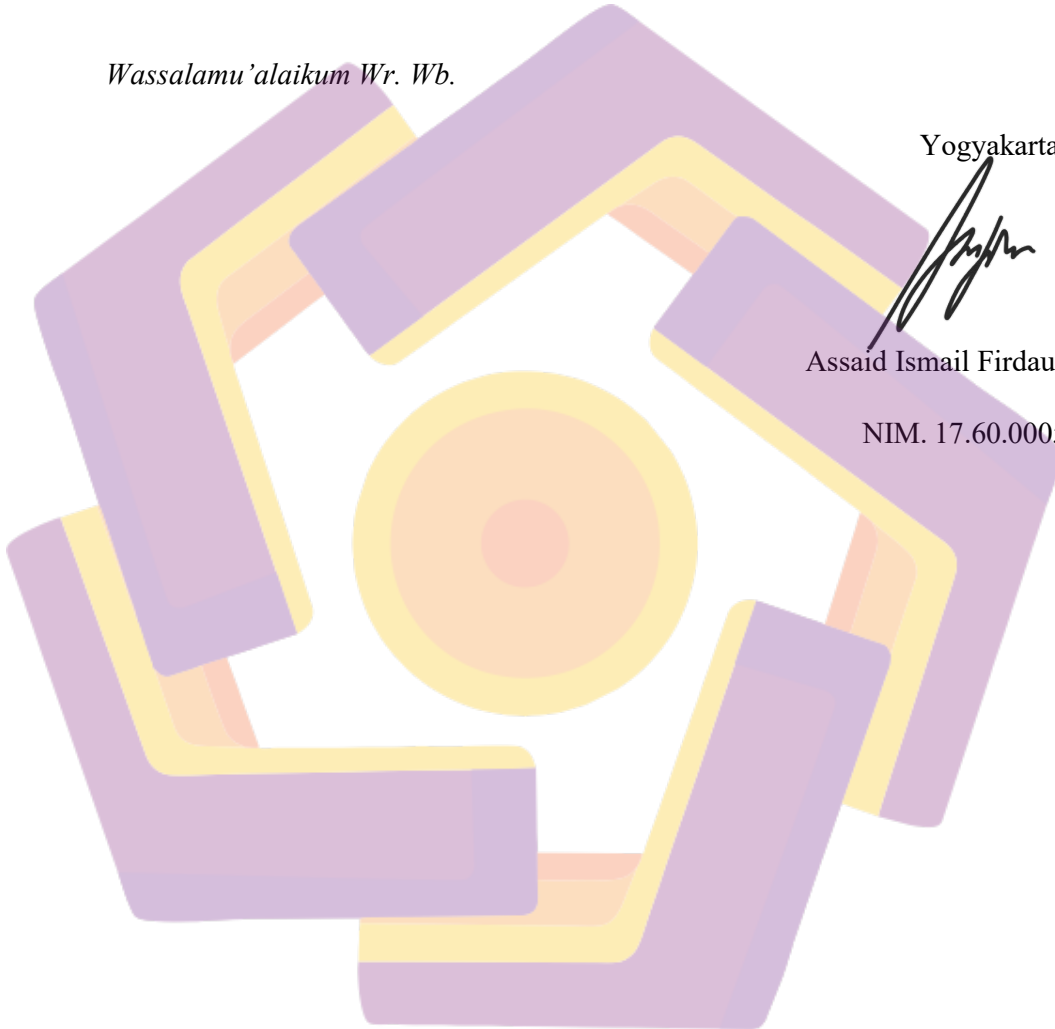
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta,



Assaid Ismail Firdaus

NIM. 17.60.0005



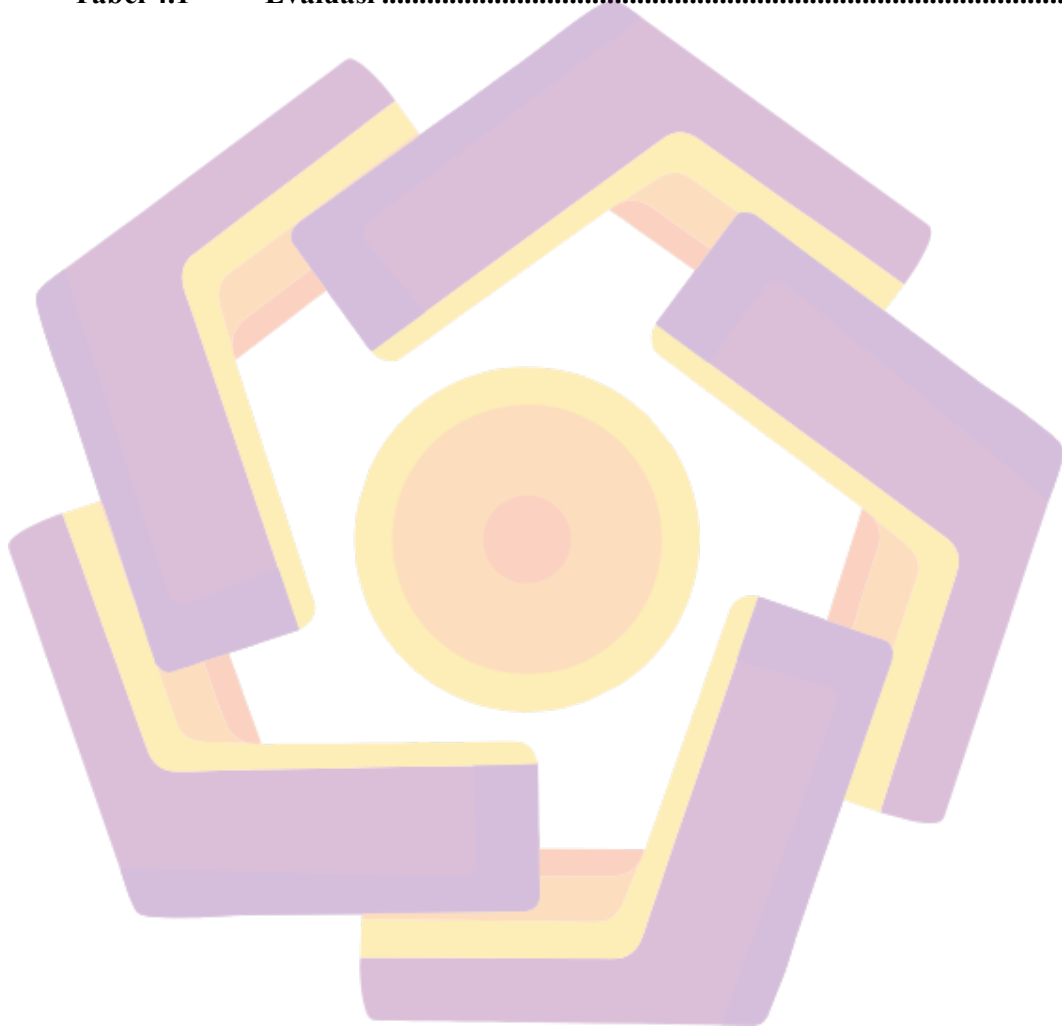
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
BAB II.....	4
2.1 Teknik <i>Cut Out</i> .....	4
2.2 <i>Work Flow Cut Out</i> .....	5
BAB III.....	10
3.1 Gambaran Umum Kegiatan Diklat 2D animasi .....	10
3.1.1 Membuat Gambar Sketsa Karakter .....	10
3.1.2 Membuat Sekuensial Gambar Gerak Utama ( <i>Keyframing</i> ) dan Membuat Sekuensial Gambar Sela ( <i>Inbetween</i> ) .....	11
3.1.3 Membuat Gerak Digital Puppeter ( <i>Cut Out</i> ).....	13
3.1.4 Tugas Akhir.....	14
3.2 Kebutuhan Informasi .....	14
3.3 Aspek Perencanaan Produksi.....	14

3.3.1	Aspek Kreatif .....	15
3.3.2	Aspek Teknis.....	15
3.4	Pra Produksi.....	16
3.4.1	Ide.....	16
3.4.2	Naskah.....	16
3.4.3	<i>Storyboard</i> .....	17
BAB IV	.....	21
4.1	Proses Produksi pada tugas akhir kompetensi BDI Bali.....	21
4.2	Proses Produksi Film Pendek Animasi 2D “Perjalanan Cinta Sejati Rama dan Shinta” .....	22
4.2.1	Modelling & Rigging Karakter .....	22
4.3	Paska Produksi.....	31
4.4	Hasil Uji Kompetensi .....	34
4.5	Evaluasi dengan pihak pengajar BDI Bali dari Funnymation Studio .....	34
BAB V	.....	37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran .....	37
DAFTAR PUSTAKA	.....	38
LAMPIRAN	.....	39

## DAFTAR TABEL

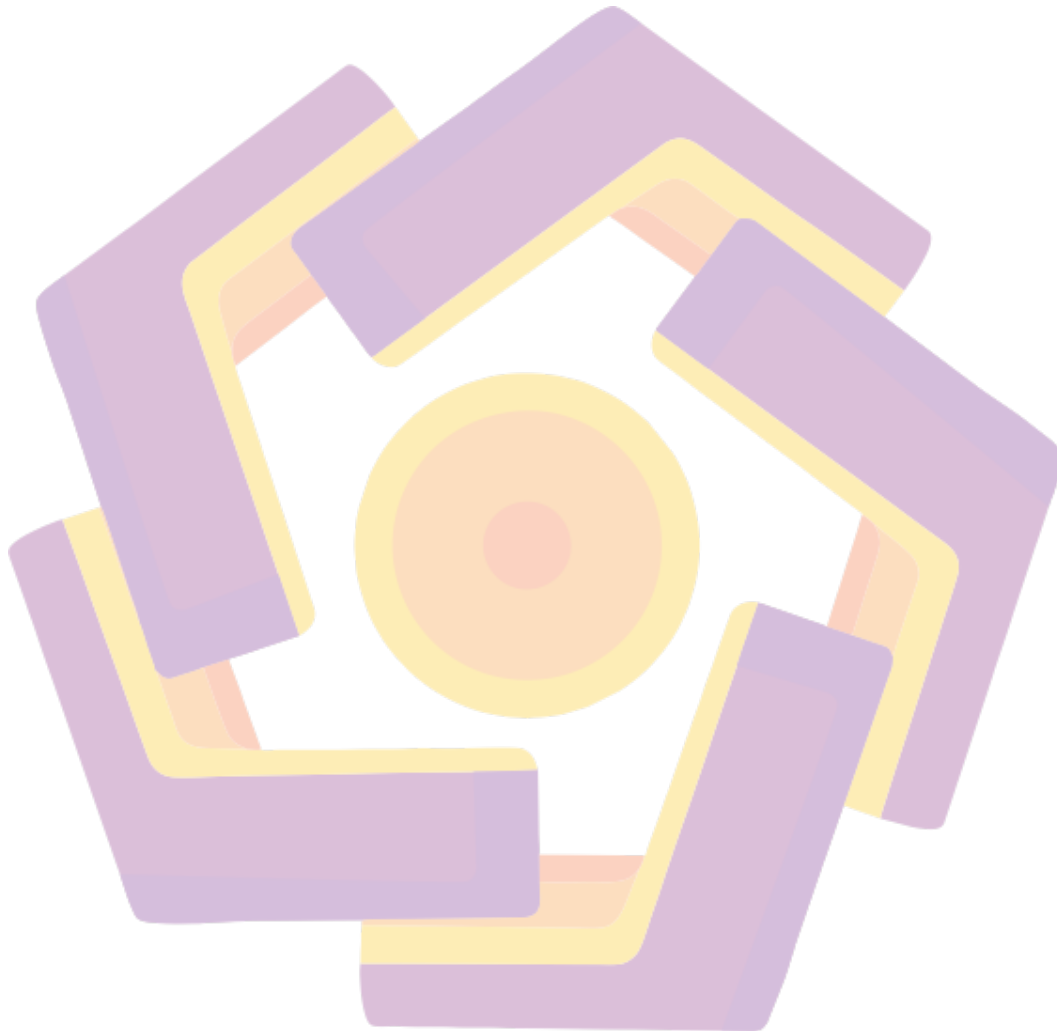
<b>Tabel 3.1</b>	<b>Kebutuhan Software.....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 3.2</b>	<b>Kebutuhan Hardware .....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 4.1</b>	<b>Evaluasi .....</b>	<b>35</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Work Flow Cut-Out.....	5
Gambar 3.1	Sketsa Karakter Rama.....	11
Gambar 3.2	Sketsa Karakter Rama.....	11
Gambar 3.3	Storyboard Panduan .....	11
Gambar 3.4	Karakter Mighty Z.....	12
Gambar 3.5	Karakter Mighty Z.....	12
Gambar 3.6	Storyboard Panduan Cut Out.....	13
Gambar 3.7	Animating Cut Out.....	13
Gambar 3.8	Storyboard Scene 1.....	17
Gambar 3.9	Storyboard Scene 2.....	18
Gambar 3.10	Storyboard Scene 3.....	18
Gambar 3.11	Storyboard Scene 4.....	19
Gambar 3.12	Storyboard Scene 5.....	19
Gambar 4.1	Design Karakter.....	22
Gambar 4.2	Line Art Design Karakter.....	23
Gambar 4.3	Layering Design Karakter.....	23
Gambar 4.4	Tools Paint.....	24
Gambar 4.5	Coloring Design Karakter .....	24
Gambar 4.6	Kinematik Output Design Karakter .....	25
Gambar 4.7	Tools Riging .....	25
Gambar 4.8	Riging Karakter.....	25
Gambar 4.9	Menambahkan Asset Pada Karakter .....	26
Gambar 4.10	Memberikan Keyframe.....	26
Gambar 4.11	Menganimasikan Karakter.....	27
Gambar 4.12	Menu Import Image .....	27
Gambar 4.13	Panel Import Images .....	28
Gambar 4.14	Lip-Sync Guide from Animation: The Mechanic of motion .....	29
Gambar 4.15	Menyesuaikan Dubbing dengan Mulut Karakter .....	29
Gambar 4.16	Menu Export pada Tab File .....	30

**Gambar 4.17 Export Panel..... 31**  
**Gambar 4.18 Setting Sequence ..... 32**  
**Gambar 4.19 Penyusunan dan Penambahan audio fx..... 33**  
**Gambar 4.20 Export Setting Panel..... 34**



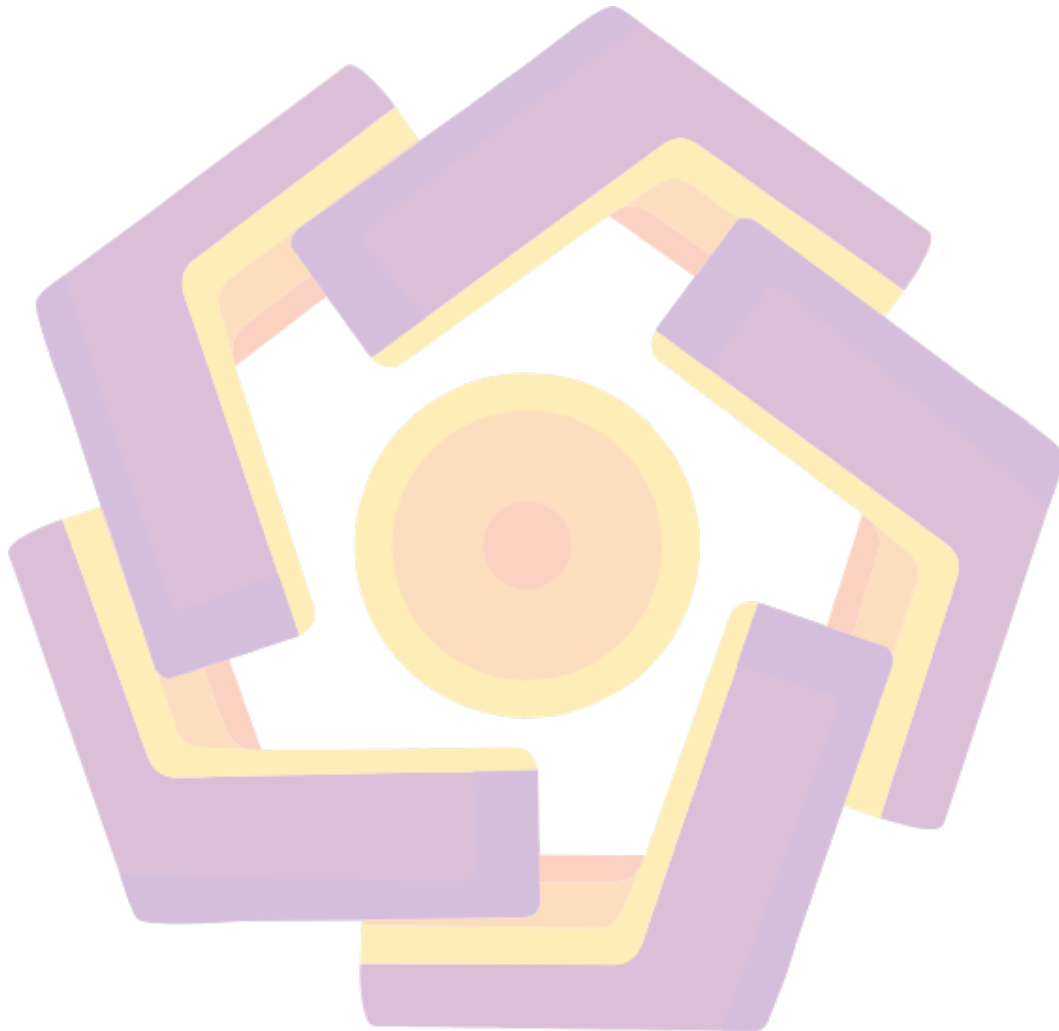
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Formulir Penggantian Judul Skripsi

Lampiran 2 : Surat Penerimaan Diklat Bdi Bali

Lampiran 3 : Foto Foto saat melakukan diklat

Lampiran 4 : Foto Sertifikat Uji Kompetensi Bdi Bali



## INTISARI

Melihat pertumbuhan industry kreatif nasional dan potensi perkembangan animasi , salah satu Langkah yang dilakukan Kementerian Perindustrian dalam pengembangan industry kreatif adalah melalui pembangunan pusat industry kreatif Bali. Dilengkapi dan didukung dengan berbagai penyediaan fasilitas pendukung sehingga dapat menjadi pusat pertumbuhan dan pengembangan pusat digital industry kreatif, *sotware*, *animasi*.kerajinan tangan, barang seni dan wirausaha baru di bidang kreatif digital.

Program pelatihan animasi 2D bersama studio animasi lucu dilaksanakan selama satu bulan. Pelatihan yang dilakukan yaitu dengan membuat sketsa tokoh, membuat gambar gerak utama berurutan ( *keyframing* ), membuat gambar gerak *interstisial* berurutan ( di sela-sela) dan membuat gerak dalang digital (cut-out) bergenre petualan yang berjudul “Perjalanan Cinta Sejati Rama dan Shinta” dengan output HDTV 1080 24 fps berekstensi mp4. Metode yang digunakan penulis adalah metode kualitatif yang menggunakan Teknik pengumpulan data berupa studi dan observasi.

Dari evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa Tehnik Cut Out dapat digunakan pada animasi 2D pada film ini karena lebih menghemat biaya dan waktu yang digunakan juga lebih efisien sehingga jika ada revisi lebih mudah dilakukan dan dari segi kualitas. Hasil pengujian dari asesor BDI Bali “Pembuatan gerak animasi 2 dimensi “ diketahui bahwa hasil proyek film animasi memenuhi syarat dan kelayakan serta mendapat sertifikasi kompetensi dari BDI Bali

***Kata Kunci:*** *Cut Out , 2D Animation , Short Animation , Rama and Shinta*



## **ABSTRACT**

*Abstract – Seeing the growth of the national creative industry and the potential for the development of animation, one of the steps taken by the Ministry of Industry in the development of the creative industry is through the construction of the Bali creative industry center. Equipped and supported by various provision of supporting facilities so that it can become the center of growth and development of the creative industry digital center, software, animation, crafts, art goods and new entrepreneurs in the field of digital creative.*

*The 2D animation training program together with Funny mation studio was conducted for one month. The training carried out is by making character sketches, making sequential main motion images (keyframing), making sequential interstitial motion images (in between) and making digital puppeteer motion (cut-out). Then closed with the final project of making animation with the application of 12 animation principles with a minimum duration of one minute. The author made a 2D animated short film using the adventure genre cut out technique entitled "Rama and Shinta's True Love Journey", with an HDTV output of 1080 24 fps with mp4 extensions. The method used by the author is qualitative method, which uses techniques with data collection in the form of literature and observation.*

*From this evaluation, it can be concluded that the Cut Out Technique can be used in 2D animation in this film because it saves more cost and the time used is also more efficient so that if there is a revision it is easier to do and from the test results from the BDI Bali assessor "Making 2-dimensional animation motion" it was found that the results of the animation film project met the requirements and feasibility and received competency certification from BDI Bali*

**Keyword:** *Cut Out , 2D Animation , Short Animation , Rama and Shinta*