

**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* PADA FILM ANIMASI  
“*FIREWORK*”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Khulqi Rasyid**

**16.11.0122**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* PADA FILM ANIMASI  
“*FIREWORK*”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Khulqi Rasyid**

**16.11.0122**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEENERAPAN TEKNIK MATCH CUT PADA FILM ANIMASI “FIREWORK”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Khulqi Rasyid**

**16.11.0122**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 2 Maret 2020

Dosen Pembimbing,



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEENERAPAN TEKNIK MATCH CUT PADA FILM ANIMASI “FIREWORK”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Khulqi Rasyid**

**16.11.0122**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Februari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT  
NIK. 190302289

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 2 Maret 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038





## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2020-



Muhammad Khulqi Rasyid  
16.11.0122

## MOTTO

“Tanda-tanda kecerdasan yang sebenarnya bukanlah pengetahuan, tetapi imajinasi.”

(Albert Einstein)

“Jadilah perubahan yang ingin kamu lihat di dunia ini.”

(Mahatma Gandhi)

“Apa arti hidup tanpa risiko.”

(J.K. Rowling)

“Berpikir bahwa dirimu tidak berguna adalah hal terburuk yang bisa kamu lakukan.”

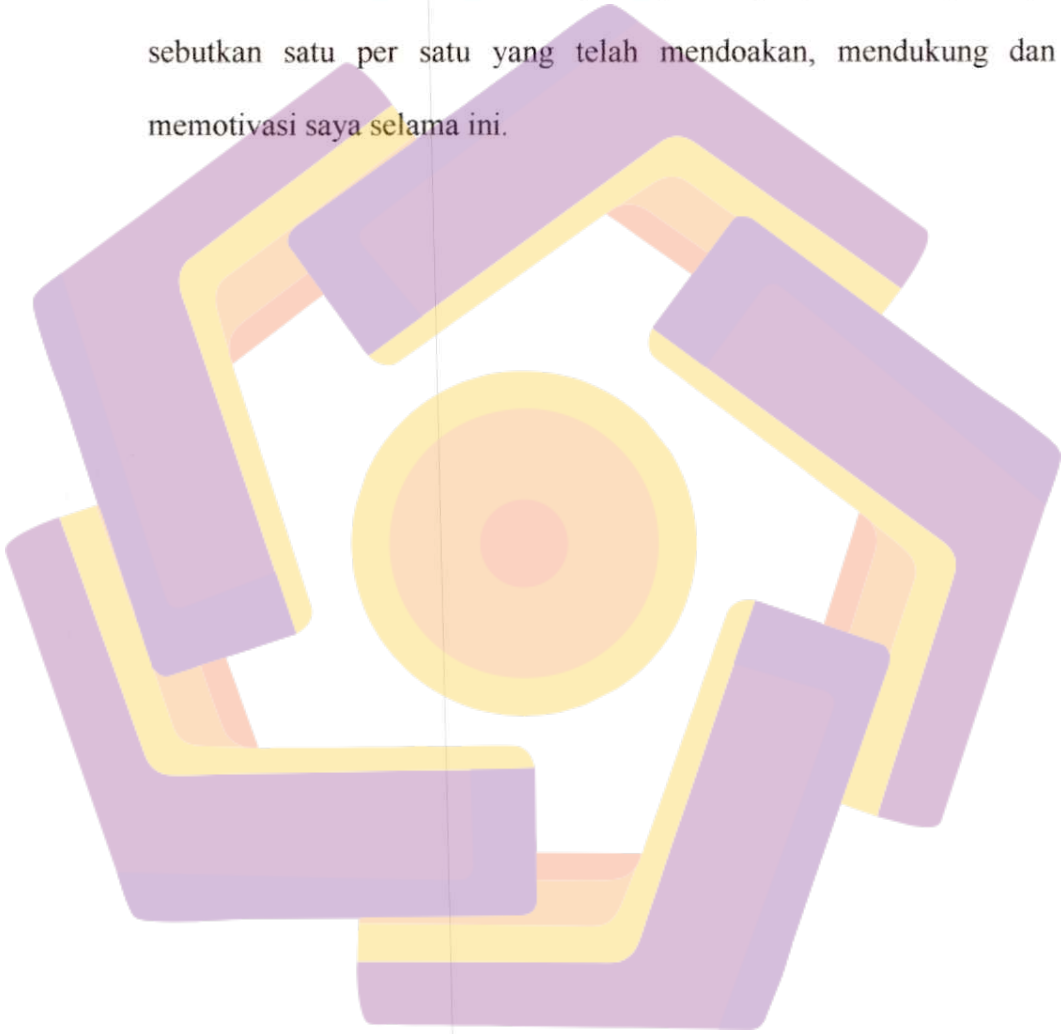
(Nobi Nobita)

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya ucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan doa dan semangat. Terimakasih untuk segala curahan kasih sayang yang tulus dan ikhlas segala pengorbanan dan doa yang tak pernah berhenti mengalir.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan kepada saya selama perkuliahan.
4. Sahabat dekat saya, Kamang, Febri, Elvan, Budi, Agun, Wibi, dan Pamela yang telah menemani dan membantu saya dalam banyak hal selama berkuliah di Univeristas AMIKOM.
5. Sahabat-sahabat kontrakan, Rio, Yongki,, Arya, dan Andyka yang sudah membantu dan mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman kelas IF02 2016 yang sudah menemani masa perkuliahan. Semoga kita selalu berbahagia, selalu bersahabat dan berproses menjadi lebih baik lagi.
7. Serta semua teman-teman dan pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah mendoakan, mendukung dan memotivasi saya selama ini.





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Penerapan Teknik Match Cut pada Film Animasi ‘Firework’”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom). Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan banyak rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing, berkat bimbingan, bantuan dan saran beliau, skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil terbaik.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman, terimakasih atas semua jasa Bapak dan Ibu sekalian.

6. Kedua Orang tua saya yang tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan, motivasi dan doanya.
7. Teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, bantuan, motivasi dan saran dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai selesainya penyusunan skripsi ini yang tentunya sangat berharga dan tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam metode penulisan maupun cara penyajian materi. Sehingga dengan rendah hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya

Yogyakarta, 2 Maret 2020

Muhammad Khulqi Rasyid

16.11.0122

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Film .....	8
2.2.2 Animasi .....	9
2.3 Tahapan Produksi Animasi .....	15
2.3.1 Tahap Praproduksi .....	16

2.3.2	Tahap Produksi .....	17
2.3.3	Pascaproduksi .....	31
2.4	Metode Testing.....	33
2.4.1	Pengertian Skala Likert .....	33
2.4.2	Menentukan Interval.....	34
2.4.3	Rumus Persentase .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Analisis Kebutuhan .....	36
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.2	Perancangan Praproduksi.....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>55</b>
4.1	Implementasi.....	55
4.1.1	Produksi .....	55
4.2	Pembahasan.....	64
4.2.1	Evaluasi.....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan .....	69
5.2	Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Perbandingan .....	7
Tabel 2. 2	Skala Jawaban.....	34
Tabel 2. 3	Interval Skor Pengkategorian.....	35
Tabel 3. 1	Kebutuhan Hardware .....	37
Tabel 3. 2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) yang Digunakan .....	37
Tabel 3. 3	Storyboard.....	47
Tabel 4. 1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	65
Tabel 4. 2	Pengujian Film.....	66
Tabel 4. 3	Pengkategorian Skor Kuesioner.....	67
Tabel 4. 4	Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Anticipation</i> .....	9
Gambar 2.2	<i>Squash dan Stretch</i> .....	10
Gambar 2.3	<i>Staging</i> .....	10
Gambar 2.4	<i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i> .....	11
Gambar 2.5	<i>Follow-through dan Overlapping Action</i> .....	12
Gambar 2.6	<i>Slow In-Slow Out</i> .....	12
Gambar 2.7	<i>Arcs</i> .....	13
Gambar 2.8	<i>Secondary Action</i> .....	13
Gambar 2.9	<i>Timing</i> .....	14
Gambar 2.10	<i>Exaggeration</i> .....	14
Gambar 2.11	<i>Solid Drawing</i> .....	15
Gambar 2.12	<i>Appeal</i> .....	15
Gambar 2.13	<i>Storyboard</i> .....	17
Gambar 2.14	<i>Low Angle</i> .....	18
Gambar 2.15	<i>Eye Level</i> .....	18
Gambar 2.16	<i>High Angle</i> .....	19
Gambar 2.17	<i>Bird Eye</i> .....	19
Gambar 2.18	<i>Slanted</i> .....	20
Gambar 2.19	<i>Over Shoulder</i> .....	20
Gambar 2.20	<i>Extreme Close Up (ECU)</i> .....	21
Gambar 2.21	<i>Big Close Up (BCU)</i> .....	21
Gambar 2.22	<i>Close Up (CU)</i> .....	22
Gambar 2.23	<i>Medium Close Up (MCU)</i> .....	22
Gambar 2.24	<i>Medium Shot (MU)</i> .....	23
Gambar 2.25	<i>Full Shot (FS)</i> .....	23
Gambar 2.26	<i>Long Shot (LS)</i> .....	24
Gambar 2.27	<i>One Shot (1S)</i> .....	24

Gambar 2.28	<i>Two Shot (2S)</i> .....	25
Gambar 2.29	<i>Group Shot (GS)</i> .....	25
Gambar 4.1	Pembuatan file baru.....	56
Gambar 4.2	Pengaturan lembar kerja.....	56
Gambar 4.3	Mengganti <i>workspace</i> .....	57
Gambar 4.4.	Menambah <i>layer</i> .....	57
Gambar 4.5	Membuat <i>keyframe</i> .....	58
Gambar 4.6	<i>Tool</i> untuk mewarnai dan menggambar di kanvas.....	58
Gambar 4.7	Tombol <i>onion skin</i> .....	59
Gambar 4.8	Jendela <i>onion skin</i> .....	59
Gambar 4.9	Mengaktifkan <i>onion skin</i> pada <i>layer</i> .....	59
Gambar 4.10	Menambahkan <i>audio</i> .....	60
Gambar 4.11	<i>Rendering</i> .....	61
Gambar 4.12	Membuat file baru.....	62
Gambar 4.13	Membuat <i>pattern</i> .....	62
Gambar 4.14	Membuat nada pada <i>pattern</i> .....	63
Gambar 4.15	Menempatkan <i>pattern</i> pada <i>timeline</i> .....	63
Gambar 4.16	<i>Export Audio</i> .....	64

## INTISARI

Sebagai media informasi, kualitas gambar yang buruk dan cerita yang kurang terstruktur dapat membuat film animasi tidak dapat menjalankan fungsinya dengan maksimal. Terdapat beberapa cara untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya adalah dengan teknik cut editing. Teknik cut editing dapat digunakan mempertegas informasi yang ada di antara dua cut di dalam film animasi.

Film animasi "Firework" adalah film animasi pendek yang tidak terstruktur dengan baik. Film ini terbagi menjadi dua alur maju yang dipisahkan oleh sebuah alur mundur. Perpindahan antara alur tersebut harus bisa tergambar jelas agar informasi yang ingin disampaikan film animasi "Firework" dapat tersampaikan. Dari beberapa teknik cut editing yang ada penulis mengusulkan untuk menggunakan teknik match cut pada perpindahan alur pada film animasi "Firework". Teknik match cut akan digunakan untuk mempertegas informasi adanya perpindahan alur pada film.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Penerapan Teknik Match Cut pada Film Animasi "Firework", penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa penerapan teknik match cut pada film animasi "Firework" dapat membantu film tersebut untuk berfungsi sebagai media informasi dengan maksimal.

**Kata Kunci:** Film animasi, media informasi, match cut, Firework

## **ABSTRACT**

*As an information media, poor image quality and poorly structured stories can make animated films unable to function optimally. There are several ways to overcome these problems, one of which is the cut editing technique. Cut editing techniques can be used to emphasize the information that exists between two cut in an animated film.*

*The animated film "Firework" is a short animated film that is not well structured. The film is divided into two forward grooves separated by a backward groove. Displacement between the flow must be clearly illustrated so that the information to be conveyed by the animated film "Firework" can be conveyed. From some existing cut editing techniques, the writer proposes to use the match cut technique on the displacement of grooves in the animated film "Firework". The match cut technique will be used to reinforce information about the movement of the grooves on the film.*

*From the description above, the author makes a study with the title Application of Match Cut Techniques in the Animation Film "Firework", this research is expected to prove that the application of the match cut technique in the animated film "Firework" can help the film to function as a medium of information to the maximum.*

**Keywords:** *Animated films, information media, match cut, Firework*