

**TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI  
BERJUDUL “TUPAI TERBANG”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi 04



disusun oleh

**NUR FAUZAN KHOIRULLAH**

**17.82.0215**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2 DIMENSI  
BERJUDUL “TUPAI TERBANG”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**NUR FAUZAN KHOIRULLAH**

**17.82.0215**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA ANIMASI PENDEK 2**  
**DIMENSI BERJUDUL "TUPA TERBANG"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nur Fauzan Khoirullah**

**17.82.0215**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi,

pada tanggal 04 Maret 2024

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2 DIMENSI  
"TUPAI TERBANG"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nur Fauzan Khoirullah**

**17.82.0215**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 04 Maret 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Harvoko, S.Kom, M.CS**

**NIK. 190302286**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 04 Maret 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Nur Fauzan Khoirullah**

**NIM : 17.82.0215**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL "TUPAI TERBANG"**

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 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, 04 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Nur Fauzan Khoirullah

## KATA PENGANTAR

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik pihak yang secara langsung terlibat maupun yang tidak langsung. Dengan begitu pihak penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada orang tua dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan waktunya dengan sepenuh hati.
3. Teman-teman Teknologi Informasi 04 dan Sahabat-sahabat saya yang sudah mensupport dan membantu saya.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dan kelemahan yang harus diperbaiki. Saya harap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi yang saya tulis ini menjadi manfaat bagi pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 02 Februari 2024

Nur Fauzan Khoirullah

## DAFTAR ISI

### Contents

TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “TUPAI TERBANG” .....	i
PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “TUPAI TERBANG” .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 <b>LATAR BELAKANG</b> .....	1
1.2 <b>RUMUSAN MASALAH</b> .....	2
1.3 <b>BATASAN MASALAH</b> .....	3
1.4 <b>TUJUAN PENELITIAN</b> .....	3
1.5 <b>MANFAAT PENELITIAN</b> .....	4
1.6 <b>SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	5
1.6.1 <b>PENGUMPULAN DATA</b> .....	5
1.6.2 <b>ANALISIS</b> .....	5
1.6.3 <b>PEMBUATAN ANIMASI</b> .....	5
1.6.4 <b>Evaluasi</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	7
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 <b>STUDI LITERATUR</b> .....	7
2.2 <b>DASAR TEORI</b> .....	8
2.2.1 <b>Teknik Cut out</b> .....	8
2.2.2 <b>Pengertian Animasi</b> .....	9
2.2.3 <b>Konsep 2D Animasi</b> .....	9
2.2.4 <b>Animasi Tradisional</b> .....	10



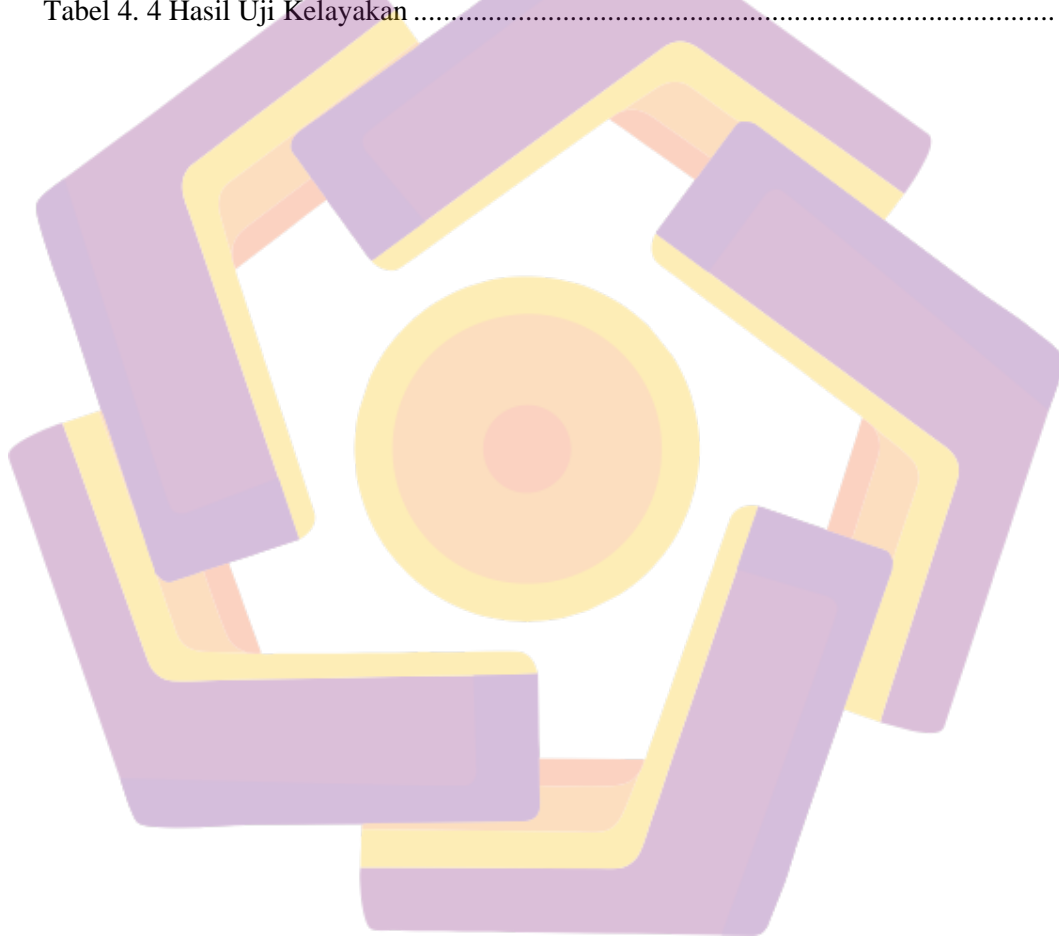
2.2.5	Animasi 2 Dimensi.....	11
2.2.6	Animasi 3 Dimensi.....	12
2.2.7	Teknik Animasi.....	12
2.2.8	Prinsip Animasi.....	16
2.2.9	Macam-Macam Bentuk Animasi.....	24
2.3	Analisa Kebutuhan.....	25
2.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem .....	25
2.4	Tahap-Tahap Pembuatan Animasi.....	26
2.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	26
2.4.2	Tahap Produksi .....	30
2.4.3	Tahap Pasca Produksi.....	32
2.5	Evaluasi.....	33
2.5.1	Perhitungan Kuesioner (Skala Likert) .....	33
2.5.2	Menentukan Interval .....	34
	<b>BAB III</b> .....	<b>36</b>
	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
3.1	Objek Penelitian.....	36
3.2	Alur Penelitian .....	36
3.2.1	Ide/Cerita dan Konsep Teknik Pembuatan.....	37
3.2.2	Story/Referensi.....	37
3.2.3	Uji Kelayakan .....	37
3.2.4	Analisa Kebutuhan .....	37
3.2.5	Pra Produksi .....	37
3.2.6	Produksi .....	37
3.2.7	Pasca Produksi .....	37
3.2.8	Evaluasi.....	37
3.3	Pengumpulan Data .....	38
3.3.1	Referensi .....	38
3.3.2	Ide Cerita.....	41
3.3.3	Konsep Teknik Pembuatan.....	42
3.4	Analisa.....	42
3.4.1	Uji Cerita.....	42
3.4.2	Analisa Kebutuhan Informasi .....	43
3.4.3	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	44
3.5	Pra Produksi.....	46
3.5.1	Ide .....	47
3.5.2	Tema .....	47
3.5.3	Logline .....	47
3.5.4	Sinopsis.....	47
3.5.5	Naskah .....	48



3.5.6	Storyboard.....	55
3.5.7	Character Development.....	57
BAB IV .....		60
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Produksi.....	60
4.2	Proses Penganimasian Film Pendek Tupai Terbang.....	60
4.2.1	Proses Penganimasian Scene 01 Tupai Terbang.....	60
4.2.2	Proses Penganimasian Scene 02 Tupai Terbang.....	63
4.2.3	Proses Penganimasian Scene 03 Tupai Terbang.....	65
4.2.4	Proses Penganimasian Scene 04 Tupai Terbang.....	69
4.2.5	Proses Penganimasian Scene 05.....	73
4.2.6	Proses Penganimasian Scene 06 Tupai Terbang.....	77
4.2.7	Proses Penganimasian Scene 07 Tupai Terbang.....	80
4.2.8	Proses Penganimasian Scene 08 Tupai Terbang.....	84
4.2.9	Proses Penganimasian Scene 09 Tupai Terbang.....	89
4.2.10	Proses Penganimasian Scene 10 Tupai Terbang.....	93
4.3	Pasca Produksi.....	98
4.3.1	Compositing.....	98
4.3.2	Editing.....	99
4.3.3	Rendering.....	100
4.4	Hasil Evaluasi Kerja.....	101
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	101
4.4.2	Tahap Kedua Penilaian Hasil Kerja Scene 01 Sampai Scene 10.....	104
4.4.3	Pengujian Tahap Ketiga.....	107
4.4.4	Implementasi.....	107
BAB V .....		110
PENUTUP.....		110
5.1	Kesimpulan.....	110
5.2	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....		112
LAMPIRAN.....		114

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban .....	34
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan .....	35
Tabel 3. 1 Hardware Yang Digunakan .....	45
Tabel 3. 2 Software Yang Digunakan .....	45
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	103
Tabel 4. 2 Kuesioner Kelayakan Film Animasi Pendek 2D "Tupai Terbang" .....	105
Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek Kelayakan .....	105
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan .....	106

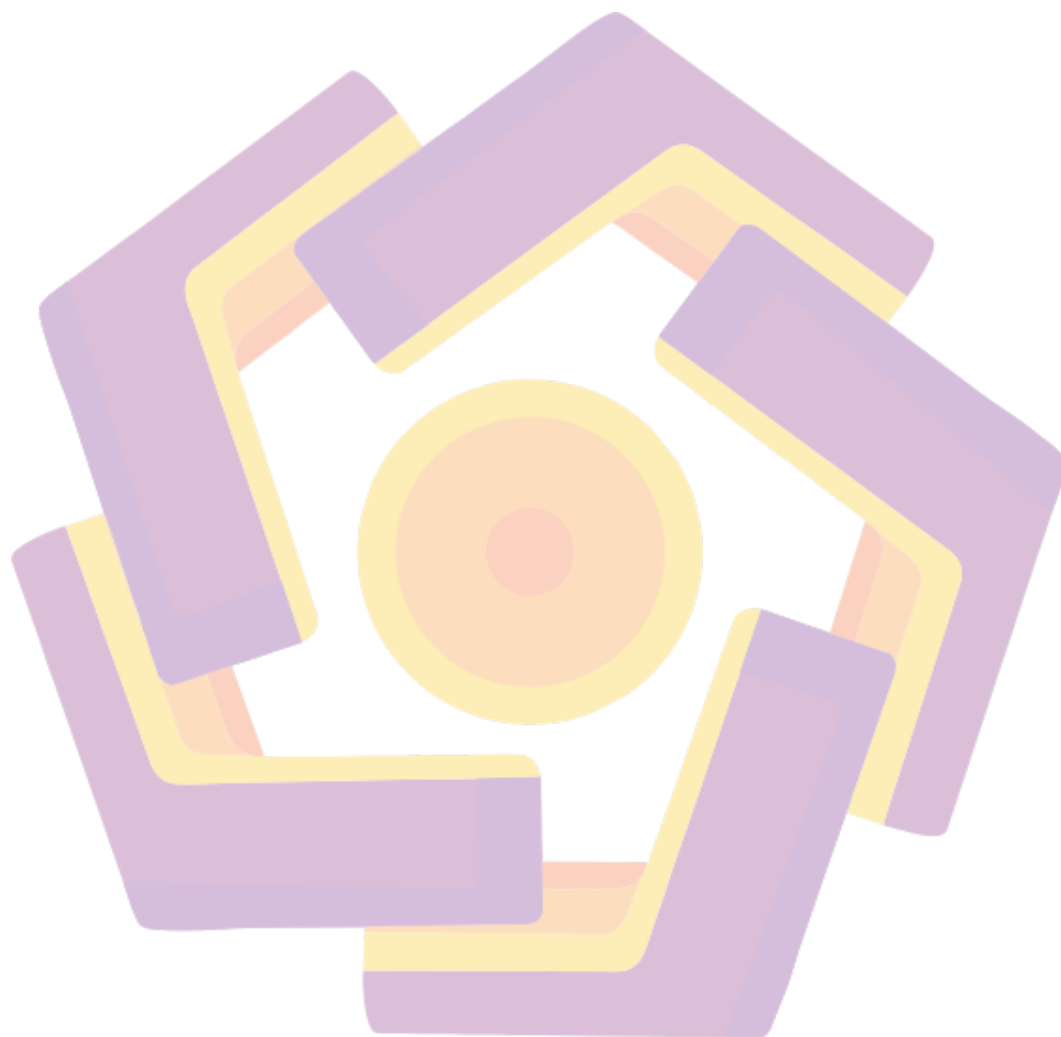


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Animasi Tradisional .....	11
Gambar 2. 3 Gambar Animasi 2D.....	11
Gambar 2. 4 Animasi 3D .....	12
Gambar 2. 5 Animasi Stop Motion .....	13
Gambar 2. 6 Solid Drawing.....	16
Gambar 2. 7 Timing and Spacing.....	17
Gambar 2. 8 Squash and Stretch .....	18
Gambar 2. 9 Anticipation.....	18
Gambar 2. 10 Slow In and Slow Out.....	19
Gambar 2. 11 Arcs .....	19
Gambar 2. 12 Secondary Actions.....	20
Gambar 2. 13 Follow Through and Overlapping Actions .....	21
Gambar 2. 14 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	21
Gambar 2. 15 Staging.....	22
Gambar 2. 16 Appeal .....	23
Gambar 2. 17 Exaggeration.....	23
Gambar 2. 18 Contoh Logline.....	27
Gambar 2. 19 Contoh Storyboard.....	29
Gambar 2. 20 Contoh Character.....	30
Gambar 2. 21 Contoh Layout .....	31
Gambar 2. 22 Contoh Lighting .....	31
Gambar 3. 1 Potongan Animasi Empat Teman (Dongeng Anak-anak) .....	39
Gambar 3. 2 Potongan Animasi Empat Teman (Dongeng Anak-anak) .....	39
Gambar 3. 3 Potongan Film Animasi Pendek "Wings" .....	40
Gambar 3. 4 Potongan Film Animasi Pendek "Wings" .....	41
Gambar 3. 5 Storyboard Scene 01 shot 02 .....	55
Gambar 3. 6 Storyboard scene 03 shot 10.....	56
Gambar 3. 7 Storyboard scene 07 shot 22.....	56
Gambar 3. 8 Storyboard scene 10 shot 43.....	57
Gambar 3. 9 Karakter utama si Tupai .....	58
Gambar 3. 10 Karakter pendukung si Burung (Sahabat si Tupai) .....	58
Gambar 3. 11 Karakter Antagonis/ Jahat si Ular.....	59
Gambar 4. 1 Lembar Baru Untuk Membuat Animasi.....	61
Gambar 4. 2 Import Animatik dan Background .....	61
Gambar 4. 3 Import Background.....	62
Gambar 4. 4 Export Scene 01 .....	62
Gambar 4. 5 Import Animatik dan Background .....	63
Gambar 4. 6 Import Karakter Si Tupai.....	64
Gambar 4. 7 Keypose Karakter si Tupai .....	64
Gambar 4. 8 Tween dan Inbetween.....	64
Gambar 4. 9 Ekspresi si Tupai .....	65
Gambar 4. 10 Export Scene 02.....	65
Gambar 4. 11 Import Animatik dan Background .....	66
Gambar 4. 12 Import Karakter si Tupai dan Si Burung.....	67
Gambar 4. 13 Keypose si Tupai .....	67
Gambar 4. 14 Keyopose si Burung .....	67
Gambar 4. 15 Tween dan Inbetween si Tupai .....	67
Gambar 4. 16 Tween dan Inbetween si Burung .....	68
Gambar 4. 17 Prinsip Animasi Staging .....	68

Gambar 4. 18 Export Scene 03.....	69
Gambar 4. 19 Import Animatik dan Background .....	70
Gambar 4. 20 Import Karakter si Tupai dan si Burung .....	71
Gambar 4. 21 Keypose si Tupai .....	71
Gambar 4. 22 Keypose si Burung .....	71
Gambar 4. 23 Tween dan Inbetween si Tupai .....	72
Gambar 4. 24 Tween dan Inbetween si Burung .....	72
Gambar 4. 25 Expresi dan Gerak si Tupai dan Si Burung.....	72
Gambar 4. 26 Export Scene 04.....	73
Gambar 4. 27 Import Animatik dan Background .....	74
Gambar 4. 28 Import Karakter si Tupai dan si Burung .....	75
Gambar 4. 29 Keypose si Tupai .....	75
Gambar 4. 30 Keypose si Burung .....	75
Gambar 4. 31 Tween dan Inbetween si Tupai .....	76
Gambar 4. 32 Tween dan Inbetween si Burung .....	76
Gambar 4. 33 Ekspresi Kagum si Burung .....	76
Gambar 4. 34 Export Scene 05.....	77
Gambar 4. 35 Import Animatik dan Background .....	77
Gambar 4. 36 Import Karakter si Tupai dan si Ular .....	78
Gambar 4. 37 Keypose si Tupai .....	78
Gambar 4. 38 Keypose si Ular .....	78
Gambar 4. 39 Tween dan Inbetween si Tupai .....	79
Gambar 4. 40 Tween dan Inbetween si Ular .....	79
Gambar 4. 41 Gerakan si Tupai.....	79
Gambar 4. 42 Export Scene 06.....	80
Gambar 4. 43 Import Animatik dan Background .....	81
Gambar 4. 44 Import Karakter dan Aset .....	82
Gambar 4. 45 Keypose si Burung .....	82
Gambar 4. 46 Keypose si Ular .....	82
Gambar 4. 47 Tween dan Inbetween si Burung .....	83
Gambar 4. 48 Tween dan Inbetween si Ular .....	83
Gambar 4. 49 Ekspresi si Ular .....	83
Gambar 4. 50 Export Scene 07.....	84
Gambar 4. 51 Import Animatik dan Background .....	85
Gambar 4. 52 Import Karakter dan Aset .....	86
Gambar 4. 53 Keypose si Burung .....	86
Gambar 4. 54 Keypose si Ular .....	86
Gambar 4. 55 Tween dan Inbetween si Burung .....	87
Gambar 4. 56 Tween dan Inbetween si Ular .....	87
Gambar 4. 57 Expresi si Burung .....	87
Gambar 4. 58 Export Scene 08.....	89
Gambar 4. 59 Import Animatik dan Background .....	90
Gambar 4. 60 Import Karakter si Tupai dan si Burung .....	91
Gambar 4. 61 Keypose si Tupai .....	91
Gambar 4. 62 Keypose si Burung .....	91
Gambar 4. 63 Tween dan Inbetween si Tupai .....	92
Gambar 4. 64 Tween dan Inbetween si Burung .....	92
Gambar 4. 65 Expresi dan Gerakan si Tupai dan si Burung.....	92
Gambar 4. 66 Export Scene 09.....	93
Gambar 4. 67 Import Animatik dan Background .....	94
Gambar 4. 68 Import Kraker si Tupai dan Si Burung.....	95
Gambar 4. 69 Keypose si Tupai .....	95
Gambar 4. 70 Keypose si Burung .....	95
Gambar 4. 71 Tweening dan Inbetween si Tupai .....	96

Gambar 4. 72 Tweening dan Inbetween si Burung .....	96
Gambar 4. 73 Expresi Senang si Tupai .....	96
Gambar 4. 74 Gerakan Terbang si Burung dan si Tupai .....	97
Gambar 4. 75 Export Scene 10.....	97
Gambar 4. 76 Compositing dan Import Adobe Premiere Pro.....	99
Gambar 4. 77 Tampilan Rendering .....	101
Gambar 4. 78 Tampilan Upload Youtube .....	108
Gambar 4. 79 Tampilan Upload Tiktok .....	109



## INTISARI

Penulis memilih topik animasi saat ini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyimpanan pesan seperti sebagai hiburan, bisnis, edukasi dan masih banyak lagi. Ada beberapa teknik dalam pembuatan film animasi, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik cut out. Penelitian ini akan membahas tentang proses animate. Proses ini merupakan tahap yang penting untuk animasi. Karena animator harus bisa memvisualkan adegan yang telah digambarkan oleh penulis. Teknik yang digunakan adalah teknik cut out, karena memungkinkan dan memudahkan untuk proses pembuatan animasi pendek 2D “Tupai Terbang”. Animasi ini bercerita tentang karakter utama si Tupai yang ingin sekali merasakan terbang, melihat pemandangan dan memiliki sahabat. Berdasarkan beberapa hal tersebut pembuat skripsi akan terfokus pada pembuatan animasi pendek 2D berjudul “Tupai Terbang” dengan teknik cut out.

**Kata kunci:** Animasi 2D, Tupai Terbang, Cut Out.

## **ABSTRACT**

*The author chose the topic that animation has now become one of the most popular media as a medium for storing messages such as entertainment, business, education and many more. There are several techniques in making animated films, one of which is making 2D animation using the cut out technique. This research will discuss the animate process. This process is an important stage for animation. Because the animator must be able to visualize the scene that has been depicted by the author. The technique used is the cut out technique, because it allows and makes it easier for the process of creating the 2D short animation "Flying Squirrel". This animation tells the story of the main character, the Squirrel, who really wants to experience flying, see the scenery and have friends. Based on these several things, the thesis maker will focus on creating a short 2D animation entitled "Flying Squirrel" using the cut out technique.*

**Keyword:** *2D Animation, Flying Squirrel, Cut Out.*