

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE
9 SHOT 3, SCENE 10 SHOT 4, DAN 20**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Andi Muh. Nahrul Hayat

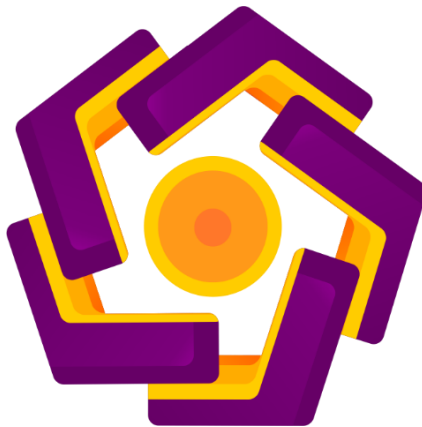
17.82.0151

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE
9 SHOT 3, SCENE 10 SHOT 4, DAN 20**

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



disusun oleh
Andi Muh. Nahrul Hayat
17.82.0151

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 3, SCENE 10
SHOT 4, DAN 20

yang disusun dan diajukan oleh

Andi Muh. Nahrul Hayat

17.82.0151

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <2 Maret 2023>

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 3, SCENE 10
SHOT 4, DAN 20**

yang disusun dan diajukan oleh

Andi Muh. Nahrul Hayat
17.82.0151

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <2 Maret 2023>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 2 Maret 2023 >

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 : Andi Muh. Nahrul Hayat
NIM : 17.82.0151

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 3, SCENE 10
SHOT 4, DAN 20**

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, <2 Maret 2023>

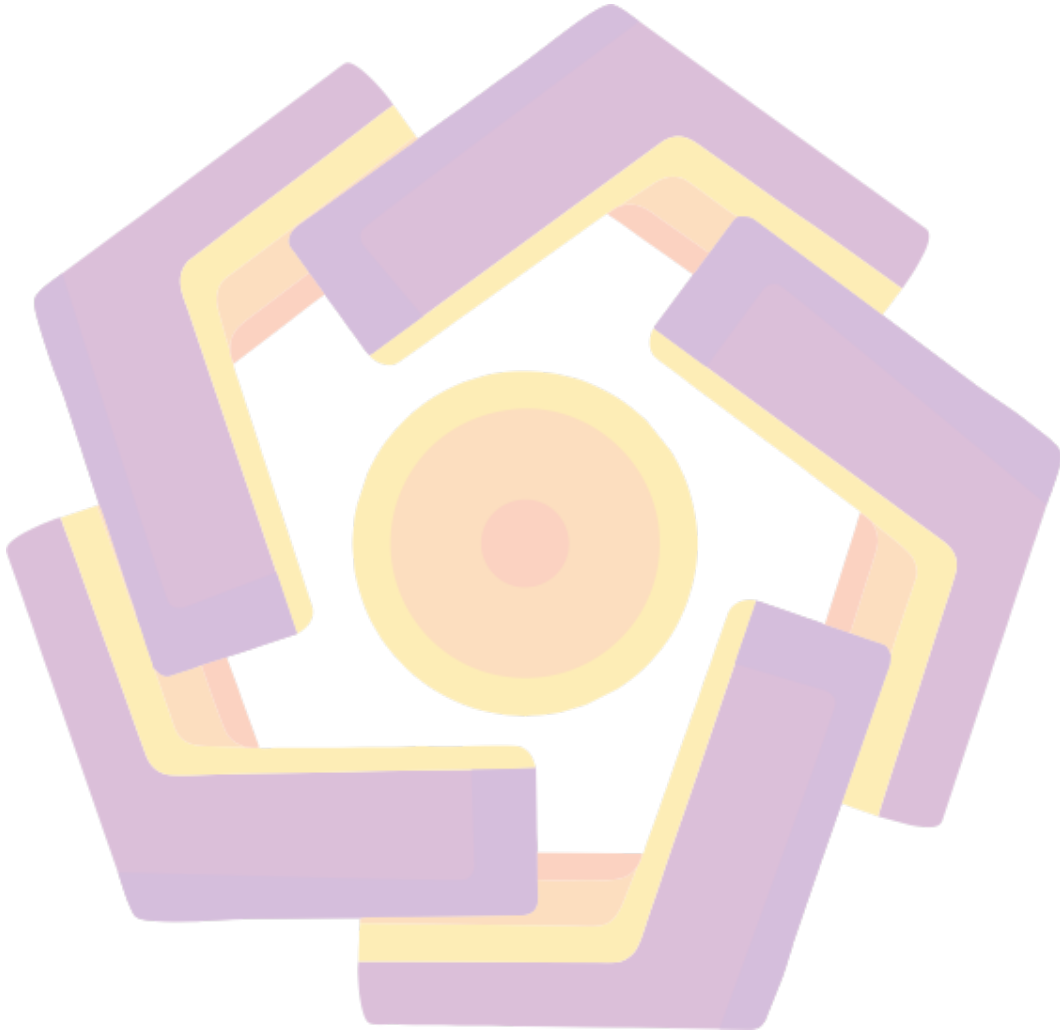
Yang Menyatakan,



Andi Muh. Nahrul Hayat

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah : 5-6)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 3, SCENE 10 SHOT 4, DAN 20** Sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua
3. Bapak Dosen Pembimbing
4. Teman-teman
Dan seterusnya

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:

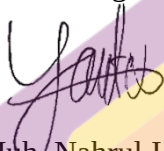
1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak D, E, F 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

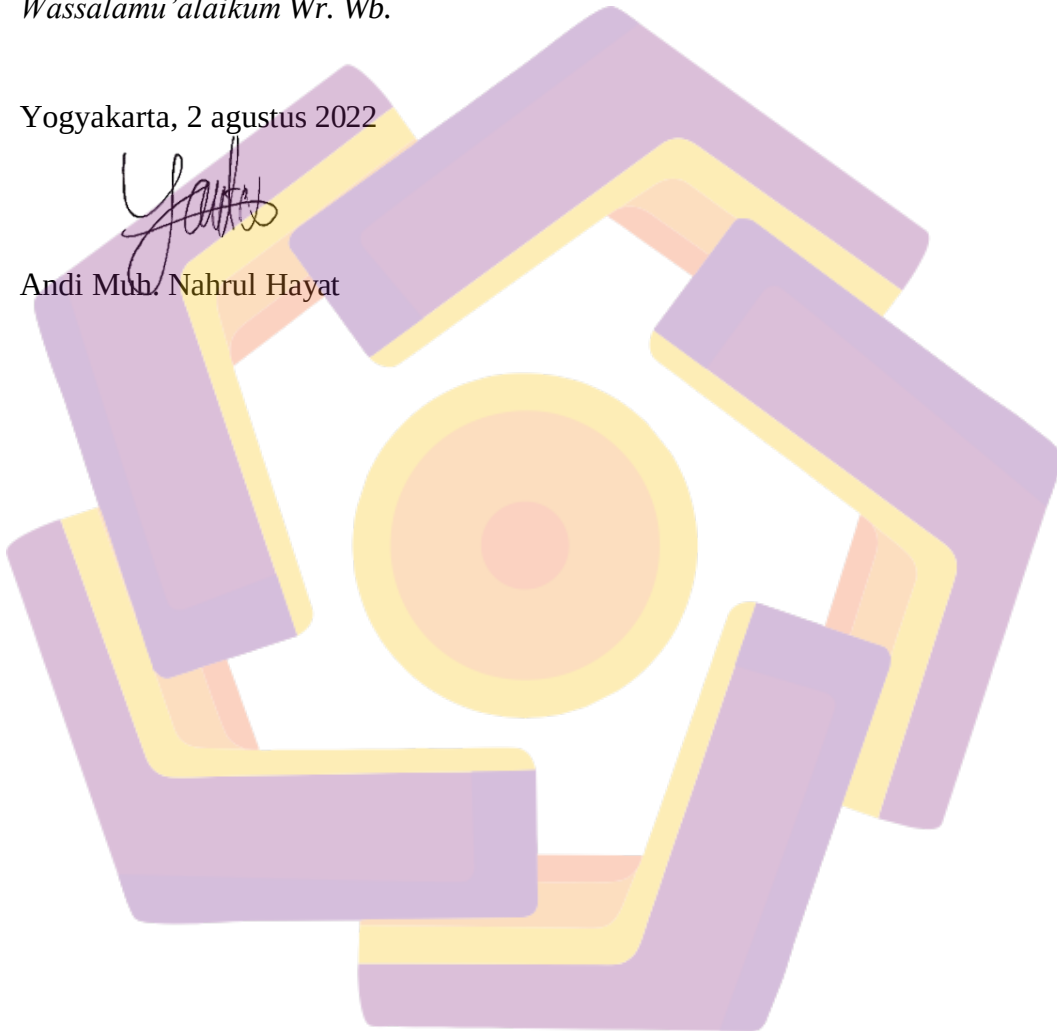
kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 agustus 2022



Andi Muh. Nahrul Hayat

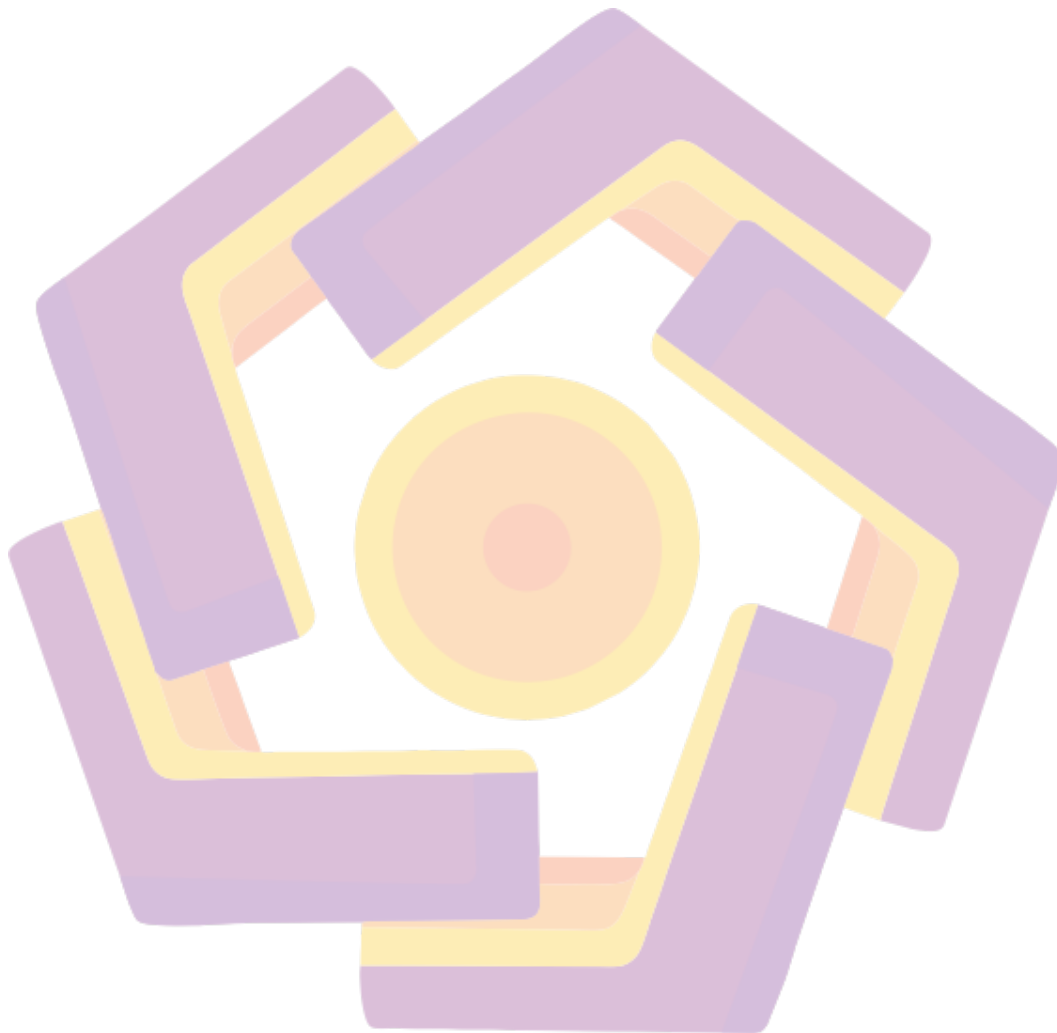


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
BAB II.....	3
LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Animasi.....	3
2.2 Teknik Cut Out.....	4
2.3 Toon Boom Harmony	6
2.4 Analisa Kebutuhan.....	6
2.5 Teori Evaluasi.....	7
2.6 Work Flow Cut Out.....	7
2.6.1 Pra Produksi.....	8
2.6.2 Produksi.....	9
2.6.3 Pasca Produksi.....	12
BAB III.....	14
METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Gambaran umum project	14
3.2 Alur Penelitian.....	14

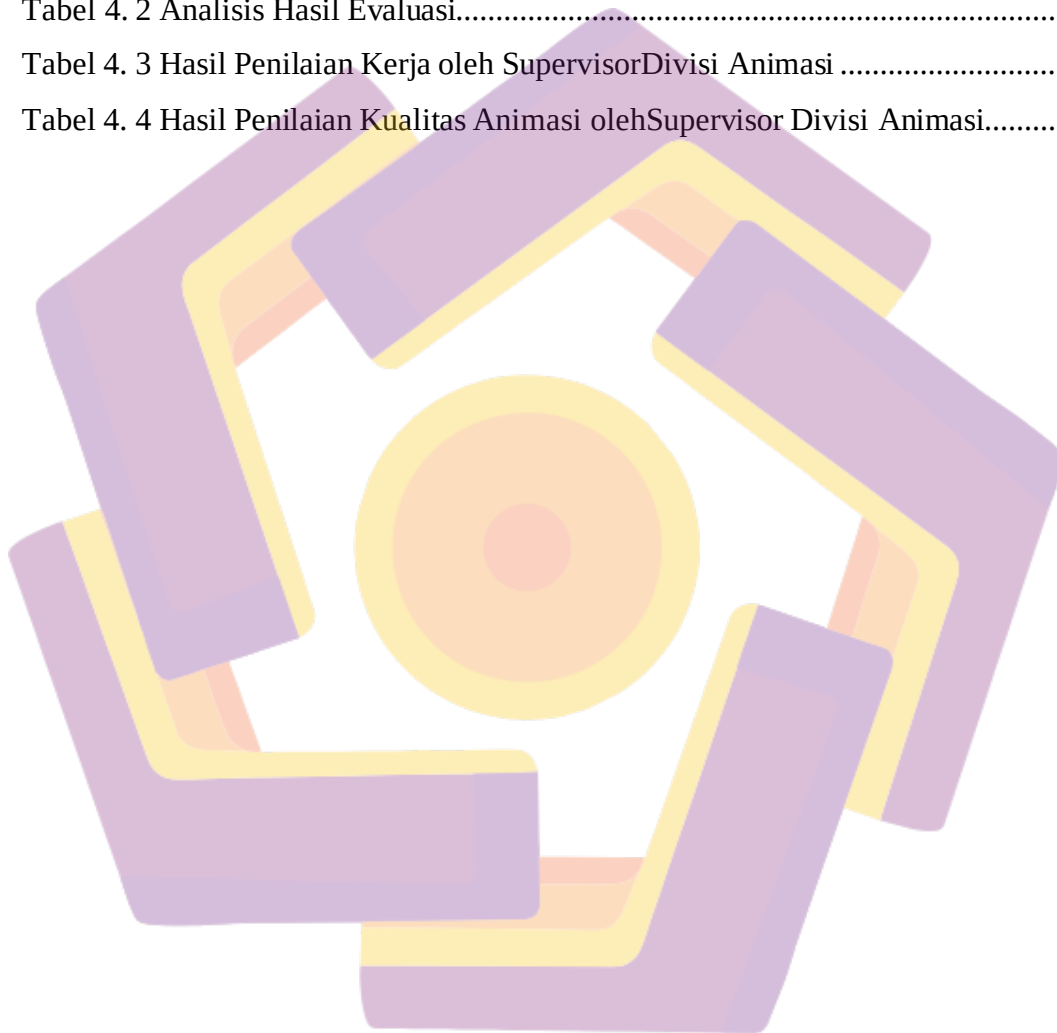
3.3	Pengumpulan Data.....	15
3.3.1	Observasi	15
3.3.2	Storyboard dan Animatic.....	17
3.4	Analisa Kebutuhan.....	18
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	19
3.4.2	Kebutuhan non Fungsional	19
3.5	Aspek perencanaan produksi.....	20
3.5.1	Aspek Kreatif	20
3.5.2	Aspek Teknis.....	21
3.6	Pra Produksi.....	22
3.6.1	Ide	22
3.6.2	Concept Art.....	23
3.6.3	Storyboard.....	26
3.6.4	Animatic	27
BAB IV		31
HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Proses Produksi pada MSV Studio	31
4.2	Proses Produksi Film Animasi “Abdan”.....	32
4.2.1	Proses Penganimasian Scene 9 Shot 3.....	32
4.2.2	Proses Penganimasian Scene 10 Shot 4.....	36
2.	Setelah selesai pada proses penganimasian karakter Jono, selanjutnya ialah tahap penganimasian pada objek bola. Di sini bola memiliki 12 key frames. Seperti tahap-tahap sebelumnya ketika key pose sudah selesai dikerjakan maka selanjutnya di tweening dan kemudian ditambahkan frames sesuai keperluan.....	38
3.	Setelah key pose bola sudah dibuat selanjutnya tweening pada key pose boladan penambahan frame untuk penyesuaian prinsip animasi yang dibutuhkan	38
4.	Tahap terakhir ialah rendering.....	39
4.2.3	Proses Penganimasian Scene 10 Shot 20.....	39
4.3	Hasil Evaluasi Kerja.....	43
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	44
4.3.2	Evaluasi dengan Pihak MSV Studio	45
BAB V.....		49
PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

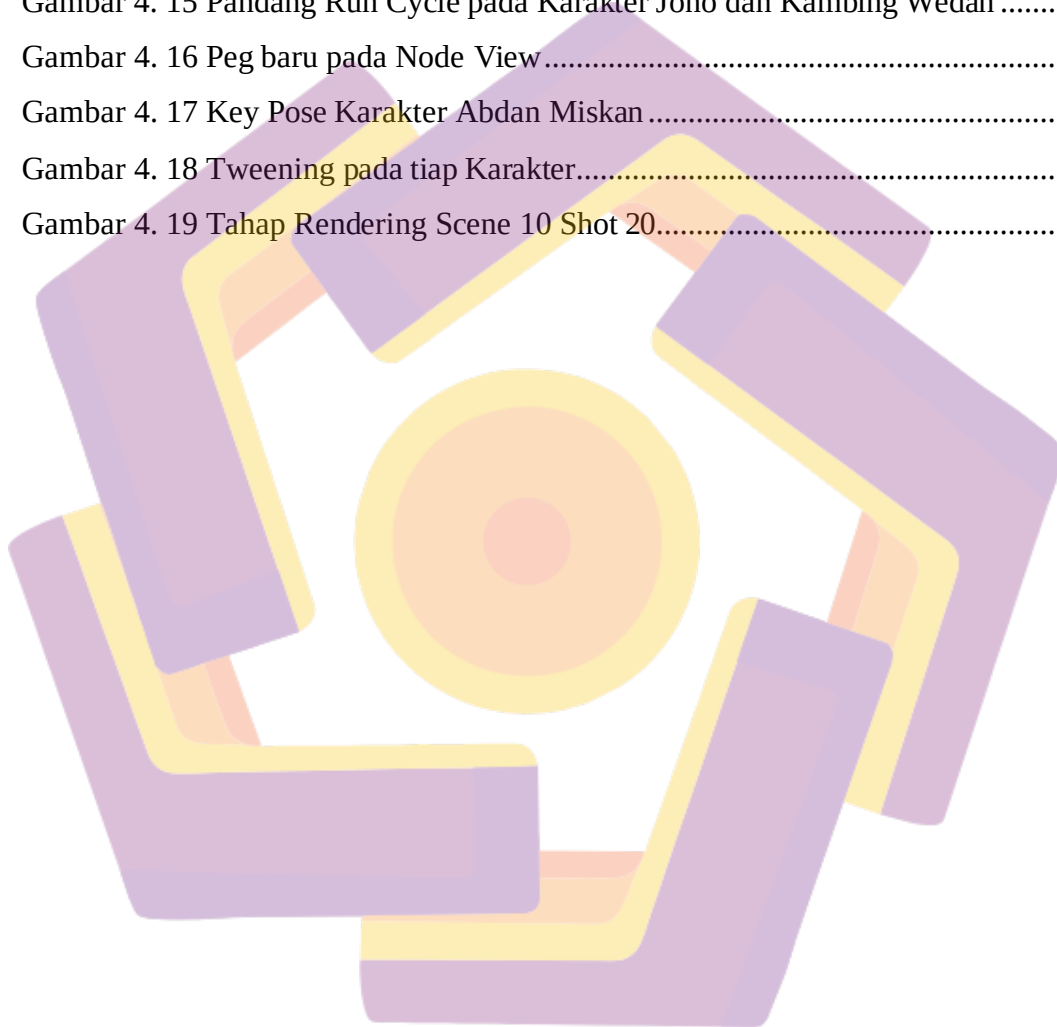
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	44
Tabel 4. 2 Analisis Hasil Evaluasi.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kerja oleh Supervisor Divisi Animasi	46
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kualitas Animasi oleh Supervisor Divisi Animasi.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 work flow Cut Out.....	7
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	15
Gambar 3. 2 Referensi gerakan lari.....	16
Gambar 3. 3 Referensi gerakan lari kambing	
https://www.youtube.com/watch?v=mPLSvP-ENHs	16
Gambar 3. 4 Storyboard Scene 9 Shot 3	17
Gambar 3. 5 Storyboard Scene 10 Shot 4	17
Gambar 3. 6 Storyboard Scene 10 Shot 20	18
Gambar 3. 7 Konsep karakter Abdan	23
Gambar 3. 8 Konsep karakter Jono	24
Gambar 3. 9 Konsep karakter Miskan.....	24
Gambar 3. 10 Konsep karakter Kambing Wedan.....	24
Gambar 3. 11 Perbandingan ukuran karakter.....	25
Gambar 3. 12 Konsep asset dan perbandingan ukurannya.....	25
Gambar 3. 13 Storyboard scene 9 shot 3.....	26
Gambar 3. 14 Storyboard Scene 10 Shot 4	26
Gambar 3. 15 Storyboard Scene 10 Shot 20	27
Gambar 3. 16 Animatic Scene 9 Shot 3	27
Gambar 3. 17 Animatic Scene 10 Shot 4	28
Gambar 3. 18 Animatic Scene 10 Shot 20	28
Gambar 4. 1 Keyframe Miskan Karakter pada Scene 9 Shot 3.....	32
Gambar 4. 2 Keyframe Abdan Karakter pada Scene 9 Shot 3.....	33
Gambar 4. 3 Keyframe Jono Karakter pada Scene 9 Shot 3	33
Gambar 4. 4 Hirarki pada Kaki Jono.....	34
Gambar 4. 5 Tahap Tweening	35
Gambar 4. 6 Frame tambahan sesuai prinsip animasi yang dibutuhkan.....	35
Gambar 4. 7 Drawing Substitution pada Karakter Jono.....	35
Gambar 4. 8 Tahap Rendering.....	36

Gambar 4. 9 Key Pose Jono Scene 10 Shot 4.....	37
Gambar 4. 10 Tweening Key Pose	37
Gambar 4. 11 Key Pose Bola Scene 10 Shot 4	38
Gambar 4. 12 Tweening pada Bola	38
Gambar 4. 13 Renderin Scen 10 Shot 4.....	39
Gambar 4. 14 Karakter Jono dan Kambing Wedan Run Cycle.....	40
Gambar 4. 15 Pandang Run Cycle pada Karakter Jono dan Kambing Wedan	41
Gambar 4. 16 Peg baru pada Node View	42
Gambar 4. 17 Key Pose Karakter Abdan Miskan	42
Gambar 4. 18 Tweening pada tiap Karakter.....	43
Gambar 4. 19 Tahap Rendering Scene 10 Shot 20.....	43



INTISARI

Pembuatan film animasi 2D Abdan dibutuhkan adegan Abdan dan Jono menertawakan Miskan yang terjatuh karena menabrak pohon pisang, Jono menangkap bola dari tendangan keras Abdan, dan Jono berlari ketakutan menghindari kejaran Wedan, yang terdapat pada scene 9 shot 3, scene 10 shot 4, dan 20. Ada beberapa tahap dalam produksi film animasi 2D Abdan, salah satunya tahap Animate yang menggunakan teknik Cut Out. Tahap animate membuat gambar, asset, dan karakter yang diam akan bergerak menjadi seolah-olah seperti hidup, hal tersebut merupakan salah satu tujuan dari sebuah animasi. Tahap animate ini sangat mempunyai peranan penting dalam produksi film animasi.

ABSTRACT

The making of Abdan's 2D animated film requires scenes of Abdan and Jono breaking Miskan who fell because he hit a banana tree, Jono catching the ball from Abdan's hard kick, and Jono running in fear to avoid Wedan's pursuit, which are in scene 9 shot 3, scene 10 shot 4, and 20 There are several stages in the production of Abdan's 2D animated film, one of which is the Animate stage which uses the Cut Out technique. The animate stage makes images, assets, and characters that are still moving as if they were alive, this is one of the goals of an