

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI
“PROCRASTINATION” DENGAN TEKNIK *CUTOUT***

SKRIPSI

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



disusun oleh

ATTAR RAIHAN NAZHIF

20.60.0097

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI
“PROCRASTINATION” DENGAN TEKNIK *CUTOUT***

SKRIPSI

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



disusun oleh
ATTAR RAIHAN NAZHIF
20.60.0097

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PROCRASTINATION”
DENGAN TEKNIK CUTOUT**

yang disusun dan diajukan oleh

Attar Raihan Nazhif

20.60.0097

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PROCRASTINATION”
DENGAN TEKNIK CUTOUT

yang disusun dan diajukan oleh

Attar Raihan Nazhif

20.60.0097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2025

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 : Attar Raihan Nazhif
NIM : 20.60.0097

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Pembuatan Animasi “Procrastination” Dengan Teknik Cutout

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria S.Kom., 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, 22 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Attar Raihan Nazhif
NIM 20.60.0097

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan dan rahmat untuk penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PROCRASTINATION” DENGAN TEKNIK CUTOUT” sesuai dengan yang penulis harapkan. Dengan rasa bangga penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Ilham Bustomi dan Yulia Ulfah Muhafilah yang telah memberi dukungan baik secara material dan secara moral.
2. Bapak Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi. Terimakasih sudah membimbing dan membantu penulis selama pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PROCRASTINATION” DENGAN TEKNIK CUTOUT” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknologi Informasi.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi penulis.
5. Kedua orang tua dan dua saudara yang telah mendukung penulis selama penulisan skripsi.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik ataupun saran yang dapat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 Januari 2025

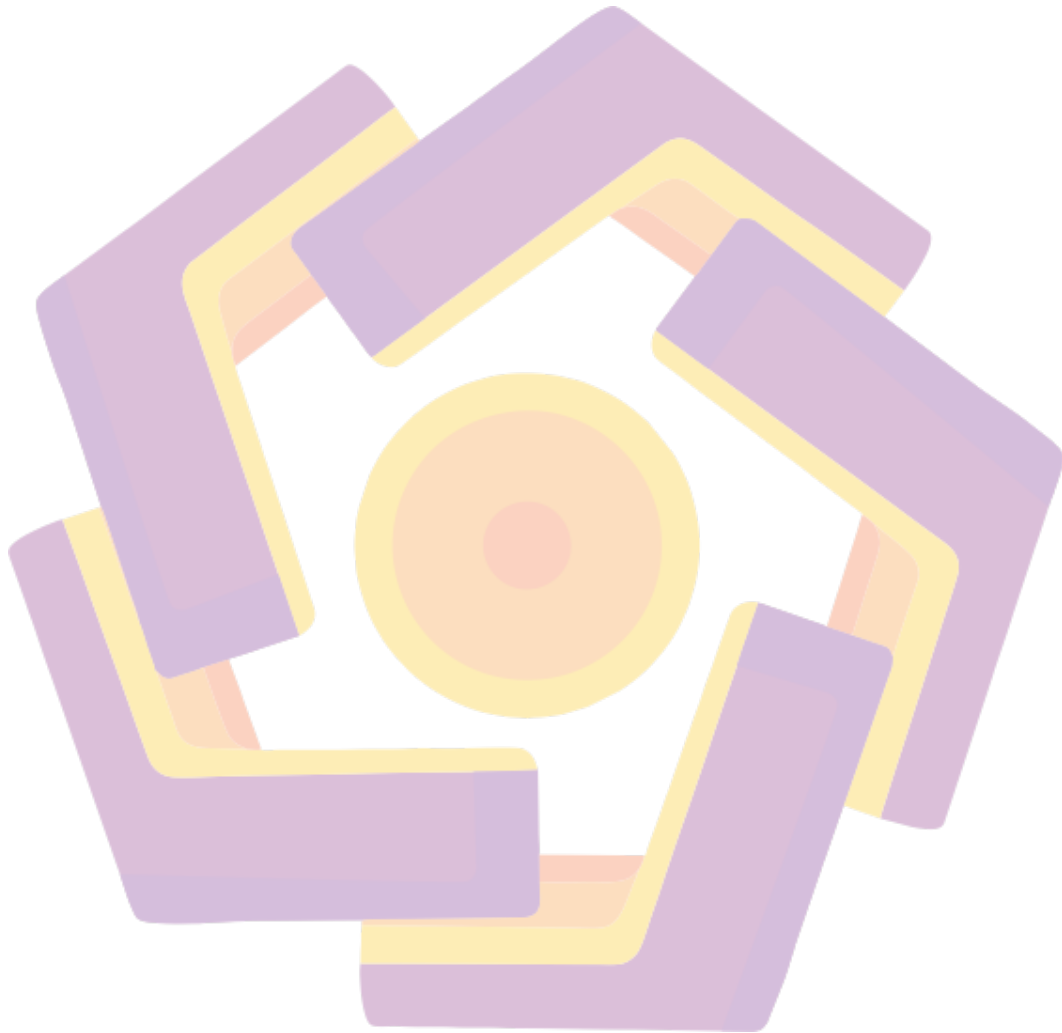
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	3
1.6.3 Metode Evaluasi	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Teori Multimedia	10
2.2.1.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.1.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2.2 Teori Animasi 2D	11
2.2.2.1 Pengertian	11
2.2.2.2 Jenis Animasi 2D.....	11

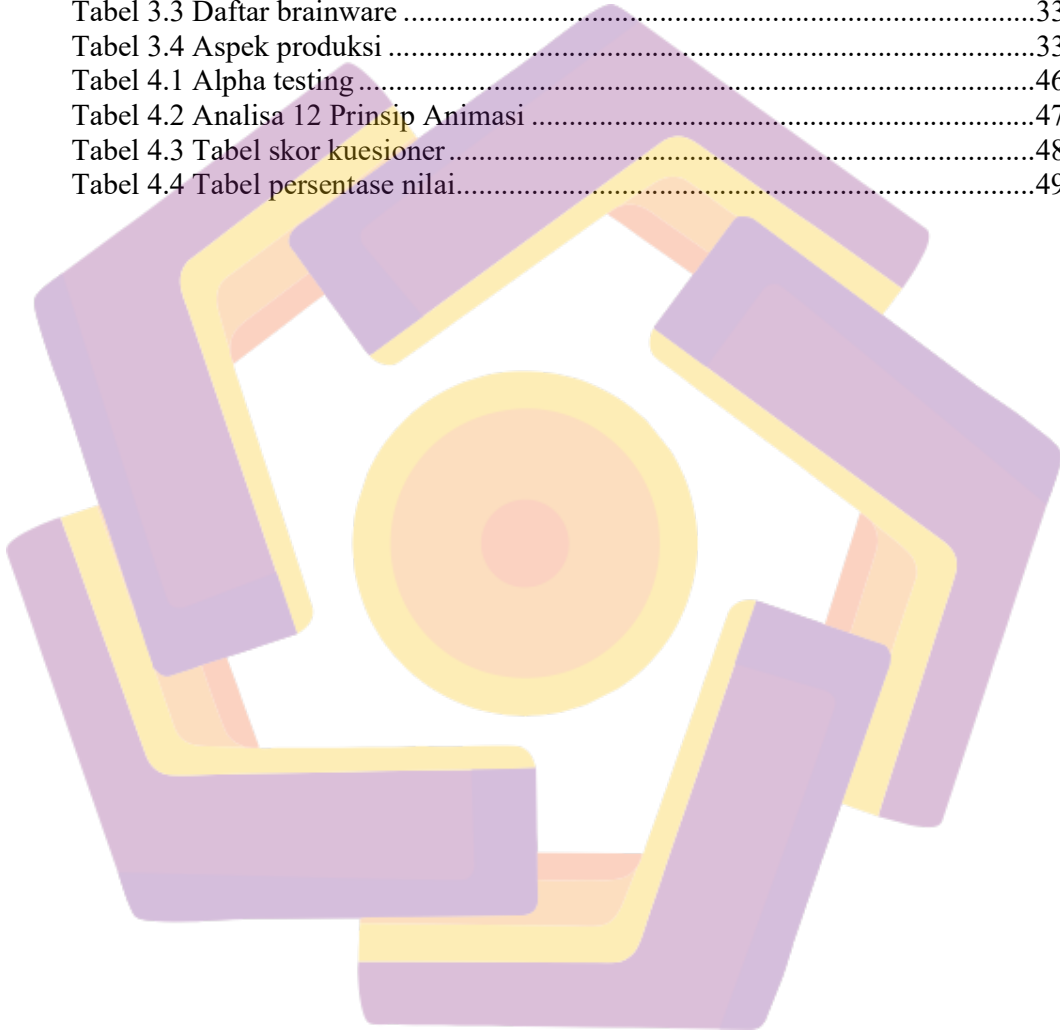
2.2.2.3 Teknik Animasi 2D	13
2.2.2.4 Prinsip Animasi 2D	14
2.2.3 Perancangan Animasi	20
2.2.3.1 Pra Produksi.....	20
2.2.3.2 Produksi.....	21
2.2.3.3 Pasca Produksi.....	21
2.2.4 Perangkat Lunak	21
2.2.5 Evaluasi.....	22
2.2.5.1 Alpha Test dan Beta Test	22
2.2.5.2 Kuesioner.....	22
2.2.5.3 Skala Likert	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Gambaran Umum Penelitian	24
3.2 Alur Penelitian.....	25
3.2.1 Pengumpulan Data	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan.....	27
3.2.3 Pra-Produksi.....	27
3.2.4 Produksi	27
3.2.5 Pasca Produksi	28
3.2.6 Evaluasi.....	28
3.3 Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Riset Referensi Jalan Cerita	29
3.3.2 Riset Referensi Teknik Animasi	30
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.5 Analisis Kebutuhan Non-fungsional	32
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	33
3.7 Pra-Produksi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Produksi	39
4.1.1 Pembuatan Aset	39
4.1.2 Pembuatan Animasi	41
4.2 Pasca-produksi.....	44
4.2.1 Compositing Dan Editing	44
4.2.2 Rendering.....	45
4.3 Evaluasi	45
4.3.1 Alpha Testing.....	46
4.3.2 Beta Testing	48
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50

DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Studi literatur	7
Tabel 2.2. Evaluasi skala likert	23
Tabel 3.1 Daftar hardware	32
Tabel 3.2 Daftar software.....	33
Tabel 3.3 Daftar brainware	33
Tabel 3.4 Aspek produksi	33
Tabel 4.1 Alpha testing	46
Tabel 4.2 Analisa 12 Prinsip Animasi	47
Tabel 4.3 Tabel skor kuesioner.....	48
Tabel 4.4 Tabel persentase nilai.....	49

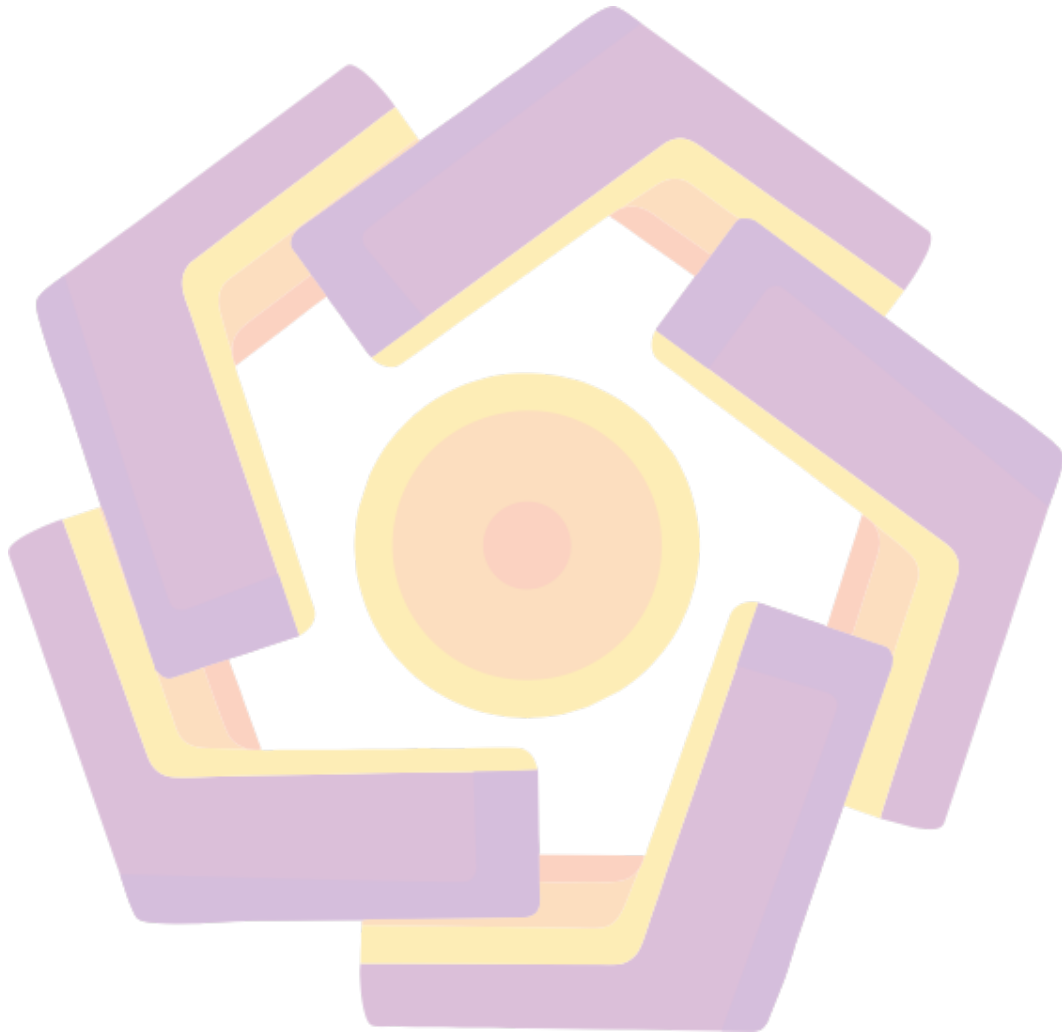


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh animasi tradisional.....	12
Gambar 2.2. Contoh animasi stop motion	12
Gambar 2.3 Contoh animasi komputer	13
Gambar 2.4 Squash and stretch.....	14
Gambar 2.5 Contoh anticipation	15
Gambar 2.6 Contoh staging	15
Gambar 2.7 Contoh timing	16
Gambar 2.8 Contoh secondary action	16
Gambar 2.9 Contoh exaggeration	17
Gambar 2.10 Straight ahead action and pose-to-pose.....	17
Gambar 2.11 Follow through and overlapping action	18
Gambar 2.12 Slow in and slow out.....	18
Gambar 2.13 Contoh arc	19
Gambar 2.14 Contoh solid drawing	19
Gambar 2.15 Contoh appeal	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian Animasi “Procrastination”	26
Gambar 3.2 The Procrastinators.....	29
Gambar 3.3 Procrastination (University of Southern Queensland)	30
Gambar 3.4 Fitur Base di game Arknights	31
Gambar 3.5 The Wrath Soul	31
Gambar 3.6 Naskah cerita di Celtx	35
Gambar 3.7 Desain karakter (Screenshot)	36
Gambar 3.8 Contoh background.....	36
Gambar 3.9 Sampel storyboard.....	38
Gambar 4.1 mempersiapkan kanvas	39
Gambar 4.2 sketsa karakter	39
Gambar 4.3 Gambar asal mula karakter utama, oleh penulis.	40
Gambar 4.4 file asset karakter jadi, menghadap $\frac{3}{4}$ barat daya.....	40
Gambar 4.5 file asset karakter menghadap selatan/depan	41
Gambar 4.6 Salah satu aset background	41
Gambar 4.7 Pembuatan kanvas animasi	42
Gambar 4.8 Pembuatan animasi timeline warna kuning adalah motion tween.	42
Gambar 4.9 Ditto, dalam symbol karakter Utama	43
Gambar 4.10 File animasi chat	43
Gambar 4.11 Folder scene animasi	44
Gambar 4.12 Compositing dan editing	45
Gambar 4.13 Rendering	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Animasi.....	53
Lampiran 2. Screenplay Animasi.....	60



DAFTAR ISTILAH

Background	Latar belakang yang dapat berupa tempat
Pen Tool	Kuas digital
Compositing	Menggabungkan unsur visual
Editing	Proses penataan sebuah video/rekaman
Frame	Suatu gambar dari serangkaian gambar dalam animasi
Frame rate	Jumlah gambar yang ditampilkan per detik
Hardware	Perangkat keras
Software	Perangkat lunak
Brainware	Orang yang menggunakan hardware
Rendering	Proses mengolah file menjadi video yang utuh
PNG sequence	Gabungan gambar format PNG yang berurutan

INTISARI

Animasi 2D adalah serangkaian gambar yang dibuat dengan tujuan menunjukkan gerakan saat ditampilkan satu per satu dengan cepat. Animasi 2D dapat dibuat menggunakan beberapa teknik, salah satunya adalah teknik Cutout. Animasi 2D memiliki keunggulan dibandingkan dengan Live Shoot dimana dalam animasi 2D pembuat tidak terikat oleh keterbatasan pergerakan kamera fisik dan beberapa hal lain yang tidak bisa dilakukan dalam Live Shoot. Teknik Cutout adalah teknik dimana animasi dibuat dari beberapa gambar yang telah dipotong menjadi beberapa bagian dan digerakkan seperti wayang untuk membuat gerakan. Teknik ini sendiri pada awalnya adalah teknik Stop Motion menggunakan potongan kertas dengan engsel. Teknik animasi 2D yang digunakan pada animasi “Procrastination” adalah teknik Cutout. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode observasi, metode kepustakaan, dan metode analisis untuk pra-produksi animasi dan pengerjaan skripsi, dan metode produksi animasi untuk produksi animasinya sendiri. Hasil akhirnya yaitu video animasi yang sudah sesuai dengan tahapan-tahapan, memenuhi kebutuhan informasi, dan berdurasi kurang dari 2 menit.

Kata kunci: Animasi, 2D, Procrastination, Cutout

ABSTRACT

2D animation is a chain of multiple pictures that are made with the intent to show motion when displayed one after the other quickly. 2D animation can be created using various techniques, one of them is Cutout technique. 2D animation has advantages when compared to Live Shoot where in 2D animation creators aren't tied to movement restrictions on a physical camera, and other things that are impossible in Live Shoot. Cutout technique is a technique where animation is made from several pictures that have been cut into several pieces and then moved like a puppet to make motions. This technique itself is started as a Stop Motion technique using paper cutouts with hinges. The technique used in the animation "Procrastination" is the Cutout technique. The methods used in data collection are observation method, library method, and analysis method for pre-production of the animation and the writing of this thesis, and production method to produce the animation itself. The result is an animation video that has been made in accordance with the stages, fulfills the need of information, and is less than 2 minutes in duration.

Keyword: Animation, 2D, Procrastination, Cutout