

**IMPLEMENTASI TEKNIK CUT OUT UNTUK ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

KIKIS SANDYA JAGADDHITYA

19.82.0822

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK CUT OUT UNTUK ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

*Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh
KIKIS SANDYA JAGADDHITYA
19.82.0822

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK CUT OUT UNTUK ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

KIKIS SANDYA JAGADDHITYA

19.82.0822

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK CUT OUT UNTUK ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh
KIKIS SANDYA JAGADDHITYA
19.82.0822

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Desember 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 : Kikis Sandya Jagaddhitya
NIM : 19.82.0822

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK CUT OUT UNTUK ANIMASI PADA SCENE JUNGLE REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 Tim 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, 20 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Kikis Sandya Jagaddhitya

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Penulis diberi kekuatan dan kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Shalawat serta salam saya haturkan kepada baginda besar Muhammad SAW dan juga para keluarganya. Skripsi yang berjudul *"Implementasi Teknik Cut Out untuk Animasi pada Scene Jungle Remake Jingle AMIKOM"* diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak 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 Dhimas Adi Satria, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, masukan dan ilmunya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis, bapak Sakijo dan ibu Komsah selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Saudari drh. Lonha Nur Indraningtyas. yang sudah memberikan dukungan penuh dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

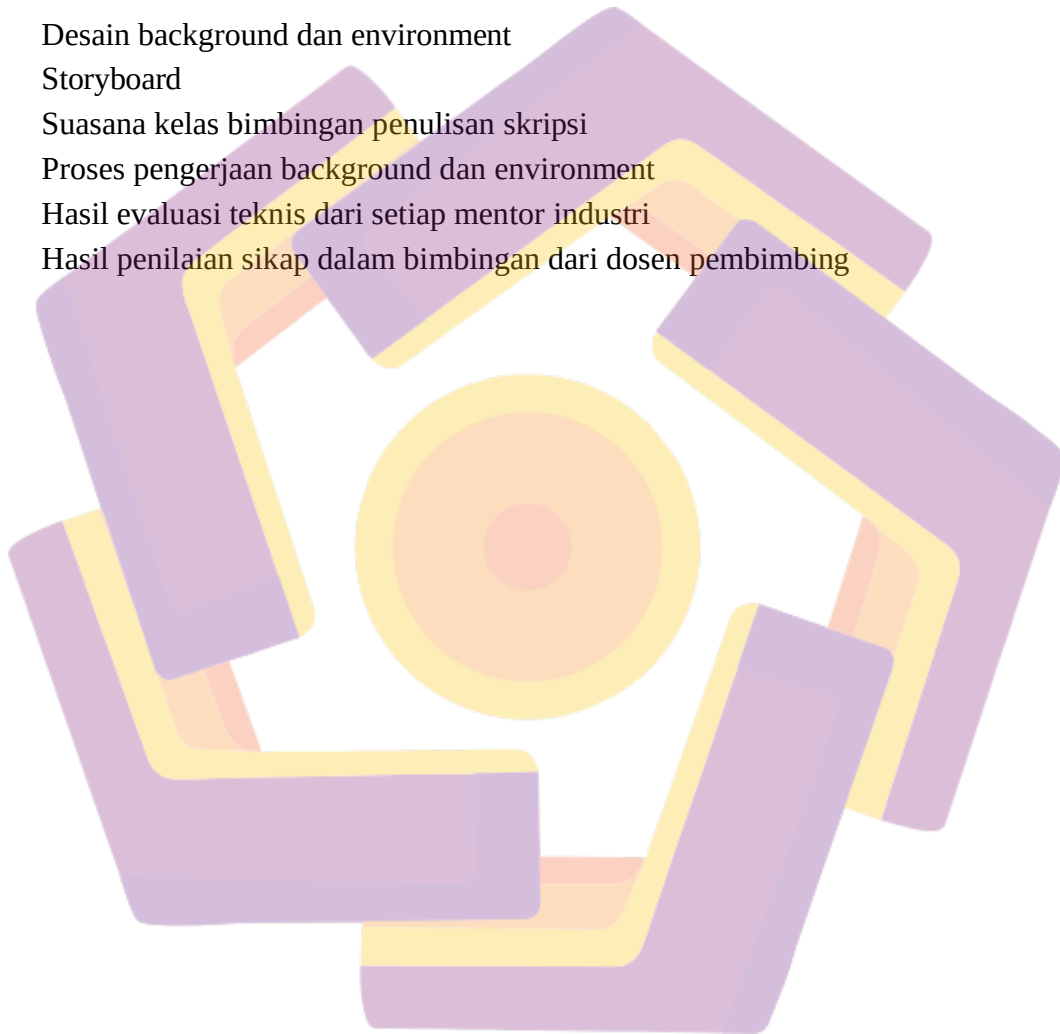
Yogyakarta, 20 Desember 2024


Penulis,
KIKIS SANDYA JAGADDHITYA
19.82.0822

DAFTAR ISI

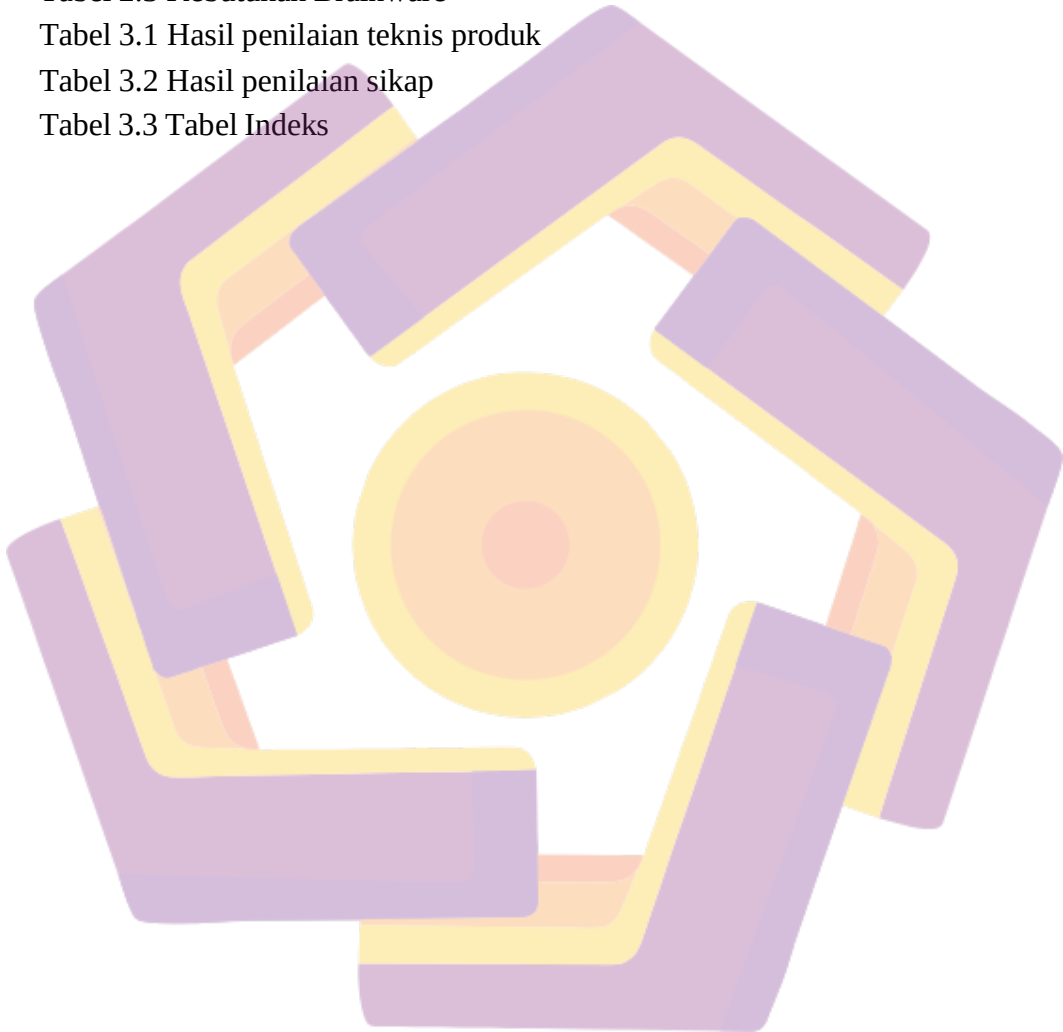
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	4
2.1. TEORI ANIMASI CUT OUT	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	4
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	7
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	7
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	9
2.3.1. ASPEK KREATIF	9
2.3.2. ASPEK TEKNIS	10
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	11
2.4.1. IDE DAN KONSEP	11
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	12
2.4.3. DESAIN	13
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	16
3.1. PRODUKSI	16
3.1.1. DIGITAL PAINTING	16
3.1.2. PRODUKSI VISUAL	17
3.1.3. PASCA PRODUKSI	25
3.2. EVALUASI	34

BAB IV	36
PENUTUP	36
4.1. KESIMPULAN	36
4.2. SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38
Desain karakter	38
Desain background dan environment	39
Storyboard	39
Suasana kelas bimbingan penulisan skripsi	40
Proses pengerjaan background dan environment	41
Hasil evaluasi teknis dari setiap mentor industri	41
Hasil penilaian sikap dalam bimbingan dari dosen pembimbing	42



DAFTAR TABEL

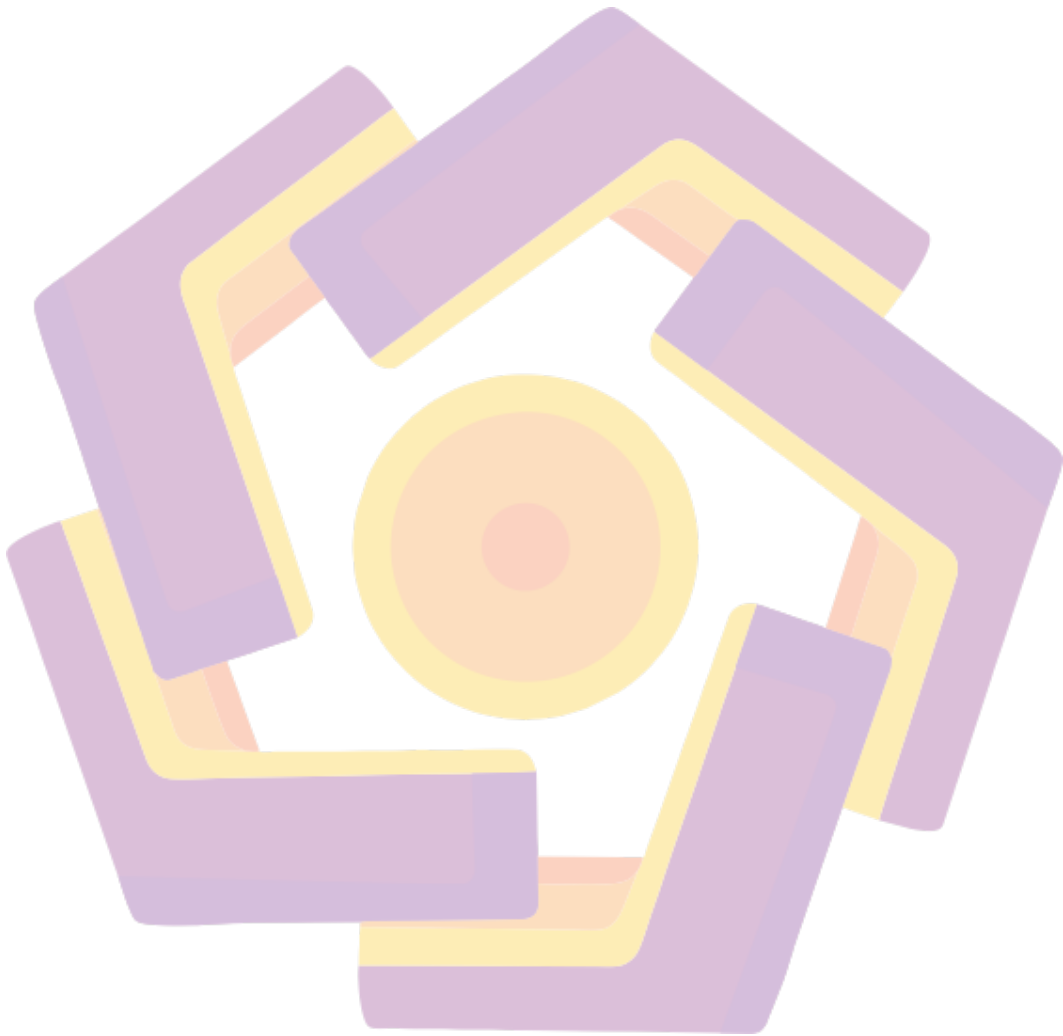
Tabel 2.1. Kebutuhan Hardware	4
Tabel 2.2 Kebutuhan Software	4
Tabel 2.3 Kebutuhan Brainware	4
Tabel 3.1 Hasil penilaian teknis produk	30
Tabel 3.2 Hasil penilaian sikap	30
Tabel 3.3 Tabel Indeks	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh animasi cut out	4
Gambar 2.2 Ilustrasi dari Philip Sue	12
Gambar 2.3 Permainan Limbo	12
Gambar 2.4 storyboard remake jingle amikom	13
Gambar 2.5 desain karakter monyet besar	14
Gambar 2.6 desain background, environment, dan karakter	14
Gambar 3.1 lembar kerja baru	16
Gambar 3.2 import referensi	17
Gambar 3.3 base color dengan diberi sentuhan blending	17
Gambar 3.4 Tampilan layer bebatuan	18
Gambar 3.5 Pemberian lighting 1 (cahaya) dan shadow 2(bayangan)	19
Gambar 3.6 Bebatuan yang sudah selesai dibuat	19
Gambar 3.7 base color monyet raksasa	20
Gambar 3.8 monyet raksasa yang sudah diberi lighting dan shadow	20
Gambar 3.9 Pepohonan tampak dekat dengan base color	21
Gambar 3.10 Pepohonan tampak dekat sudah diberi lighting shadow	21
Gambar 3.11 Pepohonan dengan husky maple leaf	22
Gambar 3.12 Pepohonan dengan jarak yang paling belakang	22
Gambar 3.13 Aset-aset yang sudah diurutkan berdasarkan ketentuannya	23
Gambar 3.14 Pepohonan sesudah color balance	23
Gambar 3.15 Bebatuan sesudah color balance	24
Gambar 3.16 monyet raksasa sesudah color balance	24
Gambar 3.17 Background dan environment sesudah color balance	24
Gambar 3.18 Background dan Environment diberi detail	25
Gambar 3.19 Pemberian efek blur pada aset	25
Gambar 3.20 New composition	26
Gambar 3.21 Import aset	27
Gambar 3.22 Properti position	27
Gambar 3.23 First background	28
Gambar 3.24 Keyframe	28
Gambar 3.25 Puppet Pin	29
Gambar 3.26 Peletakan Puppet pin	29
Gambar 3.27 Properti Scale	30
Gambar 3.28 Background dan Environment yang sudah dianimasikan	30
Gambar 3.29 Render Queue	31

Gambar 3.30 Menu Lossless	32
Gambar 3.33 Hasil rendering	33
Gambar 3.34 Handbrake	33



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik animasi *cut out* dalam pembuatan ulang (*remake*) *scene jungle* pada *jingle* AMIKOM. Teknik *cut out* dipilih karena kemampuannya menghasilkan animasi yang efisien dan dinamis dengan menggerakkan elemen gambar statis yang telah dipotong. Metode penelitian mencakup analisis kebutuhan, desain visual, produksi elemen animasi, hingga proses *rendering final*. Pendekatan ini dirancang untuk menonjolkan karakteristik alam dalam *scene jungle* sekaligus memperkuat elemen branding pada *jingle* AMIKOM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *cut out* dapat menghasilkan animasi yang menarik secara visual dengan proses produksi yang lebih efisien dibandingkan teknik animasi tradisional. Selain itu, elemen visual yang dinamis berhasil meningkatkan daya tarik *audiovisual* secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pengembangan animasi promosi, baik dalam konteks institusi pendidikan maupun industri kreatif.

Kata kunci: Animasi, *Cut out*, *Jingle* AMIKOM



ABSTRACT

This study aims to implement the cut out animation technique in the remake of the jungle scene for AMIKOM's jingle. The cut out technique was chosen for its ability to produce efficient and dynamic animations by animating static image elements that have been segmented. The research process includes needs analysis, visual design, production of animation elements, and final rendering. This approach is designed to highlight the natural characteristics of the jungle scene while enhancing the branding elements of AMIKOM's jingle. The results show that the cut out technique is capable of creating visually appealing animations with a more efficient production process compared to traditional animation methods. Furthermore, the use of dynamic visual elements successfully enhances the overall audiovisual appeal. This research is expected to serve as a reference for the development of promotional animations in educational institutions and the creative industry.

Keyword: Animation, AMIKOM's Jingle, Cut out

