

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D  
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 7,  
SCENE 10 SHOT 2, 11, DAN 17  
(PROGRAM MAGANG MBKM MSV AMIKOM)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gagas Waskita Harimurti**

**17.12.0411**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D  
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 7,  
SCENE 10 SHOT 2, 11, DAN 17  
(PROGRAM MAGANG MBKM MSV AMIKOM)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Gagas Waskita Harimurti**

**17.12.0411**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D  
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 7,  
SCENE 10 SHOT 2, 11, DAN 17  
(PROGRAM MAGANG MBKM MSV AMIKOM)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gagas Waskita Harimurti**

**17.12.0411**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Febuari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Ika Asti Astuti, S.Kom.,M.Kom.**  
**NIK. 190302391**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D  
DALAM PROJECT FILM ABDAN UNTUK SCENE 9 SHOT 7,  
SCENE 10 SHOT 2, 11, DAN 17  
(PROGRAM MAGANG MBKM MSV AMIKOM)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gagas Waskita Harimurti**

**17.12.0411**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Febuari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nama dan Gelar Penguji 1**

**NIK. 190302xxx**

**Nama dan Gelar Penguji 2**

**NIK. 190302xxx**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Febuari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Maret 2022



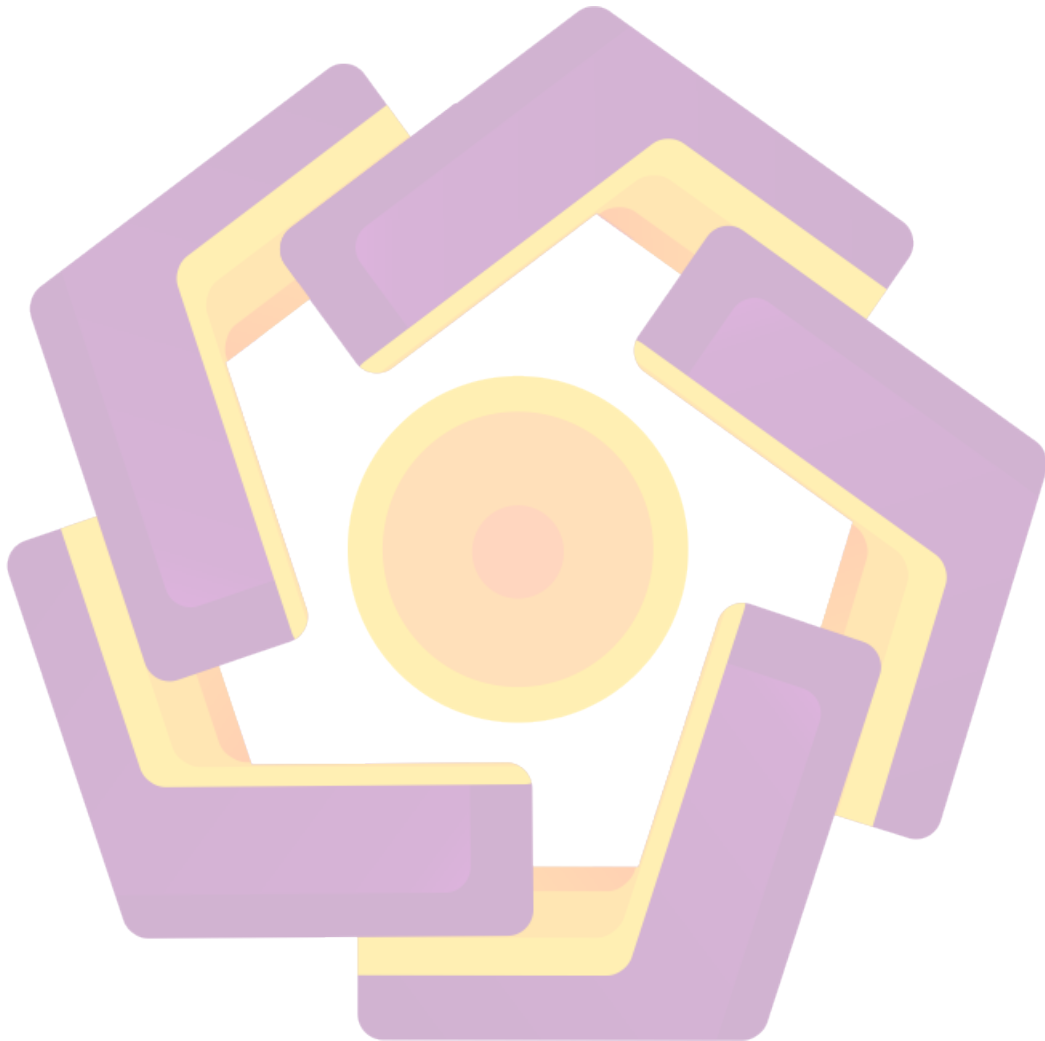
**Gagas Waskita Harimurti**  
NIM. 17.12.0411

## **MOTTO**

Sudah diberi hidup boleh mimpikan hidup.

Sudah diberi mimpi boleh hidupkan mimpi.

- Endank Soekamti



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Tuhan YME, berkat rahmat dan kesempatan yang telah dib sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Penerapan Teknik Cut Out pada Pembuatan Animasi 2D dalam Project Film Abdan untuk Scene 9 Shot 7, Scene 10 Shot 2, 11, dan 17 (Program Magang MBKM MSV Amikom)”**

Sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan YME yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Puji syukur yang tak terhingga pada-Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala doa.
2. Ayah, ibu dan adik saya yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Ibu Ika Asti Astuti, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar memberikan ilmu serta masukan-masukan guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.

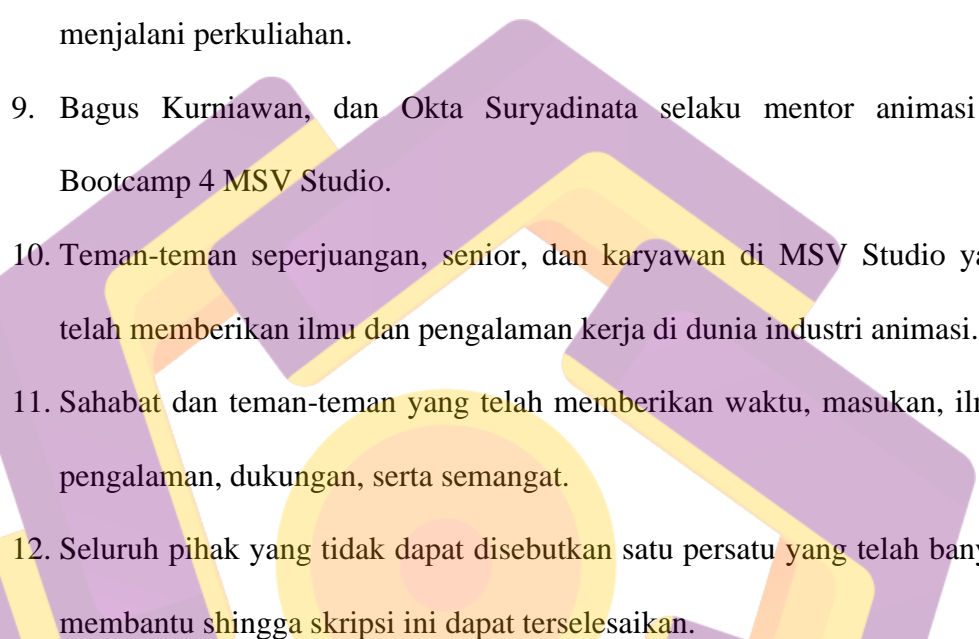
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan YME yang telah memberikan rahmat, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **“Penerapan Teknik Cut Out pada Pembuatan Animasi 2D dalam Project Film Abdan untuk Scene 9 Shot 7, Scene 10 Shot 2, 11, dan 17 (Program Magang MBKM MSV Amikom)”** 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 terimakasih kepada:

1. Ayah, ibu dan adik saya yang telah memberikan doa dan dukungannya selama proses pembuatan skripsi hingga selesai.
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 Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sabar dan sepenuh hati.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku pembimbing Boothcamp 4 dan Program Magang Merdeka.



- 
7. Dosen penguji serta semua dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
  8. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
  9. Bagus Kurniawan, dan Okta Suryadinata selaku mentor animasi di Bootcamp 4 MSV Studio.
  10. Teman-teman seperjuangan, senior, dan karyawan di MSV Studio yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kerja di dunia industri animasi.
  11. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan waktu, masukan, ilmu, pengalaman, dukungan, serta semangat.
  12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

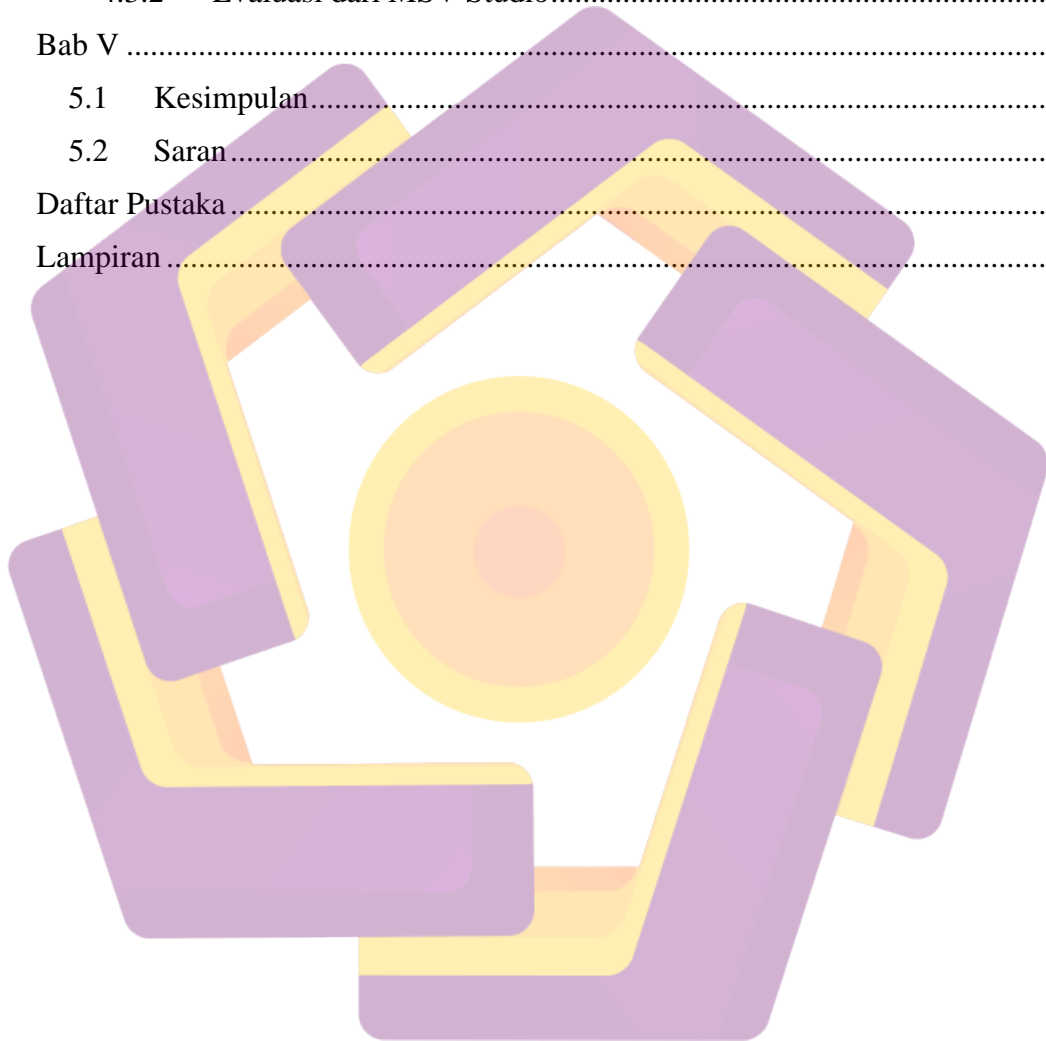
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Persetujuan .....	ii
Pengesahan .....	iii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Intisari .....	xv
Abstract .....	xvi
Bab I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
Bab II .....	3
2.1 Tinjauan Pustaka .....	3
2.2 Animasi .....	5
2.3 Konsep Dasar Pembuatan Animasi 2D .....	5
2.3.1 Shot .....	5
2.3.2 Scene .....	6
2.4 Teknik Cut Out .....	7
2.5 Cut Out .....	7
2.6 Prinsip Dasar Animasi .....	7
2.6.1 Strech and Squash .....	8
2.6.2 Follow Through and Overlapping .....	8
2.6.3 Straight Ahead and Pose to Pose .....	9
2.6.4 Anticipation .....	10
2.6.5 Staggering .....	10
2.6.6 Slow In Slow Out .....	11
2.6.7 Arc .....	11

2.6.8	Secondary Action .....	12
2.6.9	Timing and Spacing .....	12
2.6.10	Exaggerate .....	13
2.6.11	Solid Drawing .....	13
2.6.12	Appeal .....	14
2.7	Pipeline Animasi 2 Dimensi .....	14
2.7.1	Pra Produksi .....	15
2.7.2	Produksi .....	17
2.7.3	Pasca Produksi .....	18
Bab III	.....	20
3.1	Analisis Observasi .....	20
3.1.1	Analisis Referensi .....	20
3.2	Analisis Kebutuhan .....	21
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	21
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	21
3.3	Proses Animate .....	23
3.4	Storyboard .....	25
3.5	Kebutuhan Informasi .....	28
3.6	Aspek Perencanaan Produksi .....	29
3.6.1	Aspek Kreatif .....	29
3.6.2	Aspek Teknis .....	29
3.7	Pra Produksi .....	30
3.7.1	Ide .....	30
3.7.2	Concept art .....	31
3.7.3	Asset Rigging .....	36
3.7.4	Animatic .....	37
3.7.5	Layout .....	39
3.7.6	Background .....	41
Bab IV	.....	44
4.1	Proses Produksi pada Perusahaan MSV Studio .....	44
4.2	Proses produksi Film Animasi Petualangan Abdan .....	45
4.2.1	Animating Character untuk Scene 09 shot 07 .....	45

4.2.2	Animating Character untuk Scene 10 Shot 02 .....	53
4.2.3	Animating Character untuk Scene 10 Shot 11 .....	59
4.2.4	Animating Character untuk Scene 10 Shot 17 .....	61
4.3	Hasil Evaluasi Kerja .....	67
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	68
4.3.2	Evaluasi dari MSV Studio .....	69
Bab V	.....	71
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran .....	71
Daftar Pustaka	.....	73
Lampiran	.....	75



## DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 3 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	68
Tabel 4. 2 Tabel Evaluasi Kerja.....	70



## DAFTAR GAMBAR

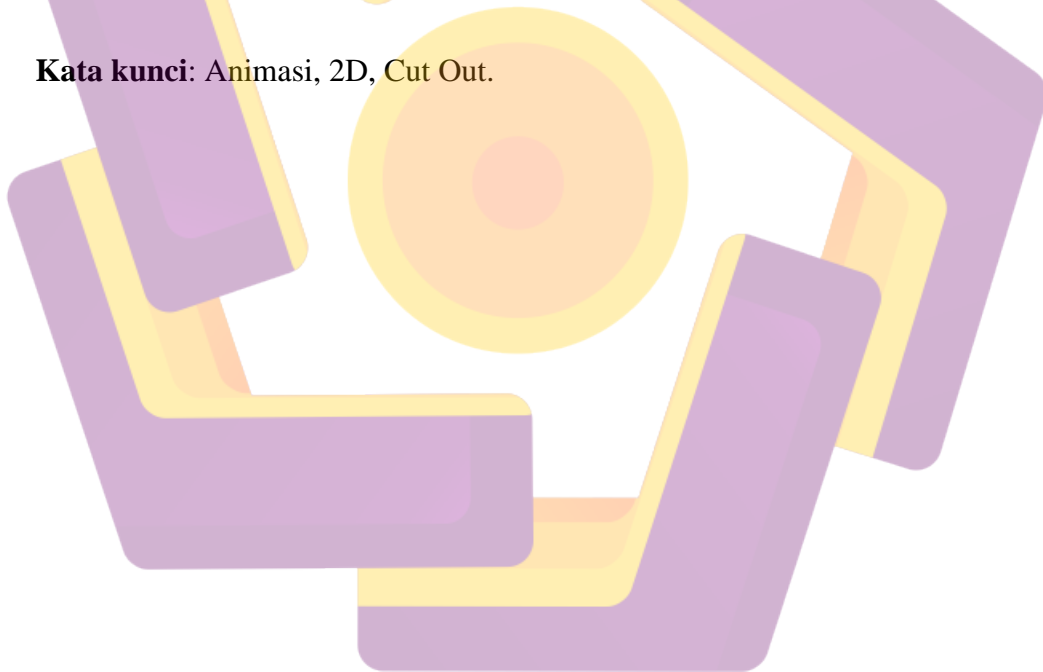
Gambar 2. 1 Stretch and Squash .....	8
Gambar 2. 2 Follow Through.....	8
Gambar 2. 3 Overlapping.....	9
Gambar 2. 4 Anticipation.....	10
Gambar 2. 5 Staging.....	10
Gambar 2. 6 Slow In Slow Out .....	11
Gambar 2. 7 Arc.....	11
Gambar 2. 8 Secondary Action .....	12
Gambar 2. 9 Timing and Spacing .....	12
Gambar 2. 10 Exaggerate.....	13
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	13
Gambar 2. 12 Appeal .....	14
Gambar 2. 13 Pipeline Produksi Animasi 2D .....	15
Gambar 3. 1 Film Animasi Hatchimals.....	20
Gambar 3. 2 Tahap Animasi .....	23
Gambar 3. 3 Storyboard Animasi scene 09 shot 07.....	25
Gambar 3. 4 Storyboard 2 Animasi scene 10 shot 02.....	26
Gambar 3. 5 Storyboard 3 Animasi scene 10 shot 11 .....	26
Gambar 3. 6 Storyboard 4 Animasi scene 10 shot 17.....	27
Gambar 3. 7 Abdan Color Scheme .....	31
Gambar 3. 8 Abdan Full Body Turn Around .....	31
Gambar 3. 9 Miskan Color Scheme .....	32
Gambar 3. 10 Miskan Full Body Turn Around.....	32
Gambar 3. 11 Jono Color Scheme .....	33
Gambar 3. 12 Jono Full Body Turn Around .....	33
Gambar 3. 13 Nenek Abdan Color Scheme.....	34
Gambar 3. 14 Nenek Abdan Full Body Turn Around.....	34
Gambar 3. 15 Pak Umar Color Scheme .....	34
Gambar 3. 16 Pak Umar Full Body Turn Around.....	35
Gambar 3. 17 Gambar Wedan Color Scheme .....	35
Gambar 3. 18 Gambar Wedan Full Body Turn Around.....	35
Gambar 3. 19 Asset-Asset Abdan .....	36
Gambar 3. 20 Perbandingan Tangan Karakter.....	36
Gambar 3. 21 Perbandingan Tinggi Karakter .....	37
Gambar 3. 22 Animatic Scene 09 Shot 07 .....	37
Gambar 3. 23 Gambar 3.22 Animatic Scene 10 Shot 02 .....	38
Gambar 3. 24 Gambar 3.23 Animatic Scene 10 Shot 11 .....	38
Gambar 3. 25 Animatic Scene 10 Shot 17 .....	39
Gambar 3. 26 Layout Scene 09 shot 07 .....	39
Gambar 3. 27 Layout Scene 10 shot 02 .....	40

Gambar 3. 28 Layout Scene 10 shot 11 .....	40
Gambar 3. 29 Layout Scene 10 shot 17 .....	41
Gambar 3. 30 Background Scene 09 shot 07 .....	41
Gambar 3. 31 Gambar 3.30 Background Scene 10 shot 02 .....	42
Gambar 3. 32 Gambar 3.31 Background Scene 10 shot 11 .....	42
Gambar 3. 33 Background Scene 10 shot 17 .....	43
Gambar 4. 1 Pipeline Produksi atau alur produksi .....	44
Gambar 4. 2 Gambar Keypose Scene 09 shot 07 .....	46
Gambar 4. 3 drawing substitution karakter Miskan .....	47
Gambar 4. 4 Keypose perubahan mimik wajah karakter Miskan .....	48
Gambar 4. 5 Keypose anjang-ancang pergerakan tangan Miskan .....	49
Gambar 4. 6 Keypose gerakan tangan miskan serta daun pisang .....	50
Gambar 4. 7 Keypose munculnya tangan abdan .....	51
Gambar 4. 8 Keypose abdan menjulurkan tangannya .....	52
Gambar 4. 9 Keypose miskan dan abdan ke posisi semula .....	53
Gambar 4. 10 Pose awal abdan dan bola .....	54
Gambar 4. 11 Kaki abdan memasuki frame .....	54
Gambar 4. 12 Pergerakan kaki abdan .....	55
Gambar 4. 13 In between kaki Abdan .....	55
Gambar 4. 14 Keypose kaki berayun .....	56
Gambar 4. 15 In between kaki sebelum menendang .....	56
Gambar 4. 16 Key kaki menendang bola .....	57
Gambar 4. 17 Key bola .....	57
Gambar 4. 18 Bola menjadi stretch .....	58
Gambar 4. 19 Pergerakan kaki out of frame .....	58
Gambar 4. 20 Drawing substitution mulut jono .....	59
Gambar 4. 21 Ekspresi jono ketakutan .....	59
Gambar 4. 22 Karakter jono gemetar .....	60
Gambar 4. 23 In between karakter jono .....	60
Gambar 4. 24 Pergerakan rambut karakter .....	61
Gambar 4. 25 Keypose running cycle .....	61
Gambar 4. 26 Select tangan depan karakter .....	62
Gambar 4. 27 Select tangan belakang karakter .....	63
Gambar 4. 28 Select kaki depan karakter .....	64
Gambar 4. 29 Perubahan ekspresi karakter .....	64
Gambar 4. 30 In between karakter .....	65
Gambar 4. 31 Keypose karakter wedan .....	65
Gambar 4. 32 Pergerakan kaki belakang .....	66
Gambar 4. 33 Pose karakter .....	66
Gambar 4. 34 In between karakter wedan .....	67

## INTISARI

Pada pembuatan Film Animasi 2D Abdan dibutuhkan adegan Jono memberikan daun pisang kepada Miskan, Miskan menendang bola yang terbuat dari daun pisang, ekspresi ketakutan Jono, dan Jono yang berlari menghindari Wedan, yang terdapat pada scene 9 shot 7, scene 10 shot 2, 11, dan 17. Dalam produksi Film Animasi Abdan terbagi dalam beberapa tahap, salah satunya adalah tahap animate yang menggunakan teknik Cut Out. Animate mempunyai peranan yang sangat penting dalam tahapan produksi pada film animasi, karena animate akan membuat gambar atau asset yang diam nampak seolah-olah seperti hidup, yang merupakan tujuan dari sebuah animasi.

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





## **ABSTRACT**

*On making 2D Animated Movies Abdan's, there's needed scene where Jono gives banana leaves to Miskan, Miskan kicks a ball made of banana leaves, Jono's expression of fear, and Jono runs away from Wedan, which is found in scene 9 shot 7, scene 10 shot 2, 11, and 17. The production of the Abdan Animation Film is divided into several stages, one of the stage is animate stage using the Cut Out technique. Animate has a very important role in the production stage of an animation film, because animate will make a still image or asset look as if it were alive, which is the purpose of an animation.*

**Key words:** *Animation, 2D, Cut Out.*

