

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT
(SCENE 8 CUT 1 SAMPAI SCENE 9 CUT14)
PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ABDAN THE SERIES”**

SKRIPSI



disusun oleh

FAHRIZA ILMAL HAQ 17.82.0035

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT
(SCENE 8 CUT 1 SAMPAI SCENE 9 CUT14)
PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ABDAN THE SERIES”**

SKRIPSI

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



disusun oleh
FAHRIZA ILMAL HAQ 17.82.0035

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT (SCENE 8 CUT 1 SAMPAI SCENE 9 CUT14) PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ABDAN THE SERIES”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FAHRIZA ILMAL HAQ

17.82.0035

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA (SCENE 8 CUT 1 SAMPAI SCENE 9 CUT14) FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ABDAN THE SERIES”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FAHRIZA ILMAL HAQ

17.82.0035

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

NAMA DOSEN PENGUJI 1
NIK.

NAMA DOSEN PENGUJI 2
NIK.

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Maret 2021

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,



Fahriza Ilmal Haq

NIM. 17.82.0035

MOTTO

Berusaha dan Berdoa



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 **PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT (SCENE 8 CUT 1 SAMPAI SCENE 9 CUT14) PADA FILM ANIMASI 2 DIMENS “ABDAN THE SERIES”** 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
5. 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, 27 Maret 2020



Fahriza Ilmal Haq

17.82.0035

DAFTAR ISI

Contents

SKRIPSI.....	i
PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA	i
SKRIPSI.....	ii
PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA	ii
2021.....	ii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTI SARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi	4
2.2 Teknik Cut Out.....	4
1. Transform.....	5
2. Rigging tool	5
3. Deformasi.....	5
4. Library	5
6. Drawing Subtitution.....	5
2.3 Teori kebutuhan	6

2.3.1	kebutuhan Fungsional	6
2.3.2	kebutuhan Non Fungsional	6
2.5	Cut-out Animation Workflow	6
Gambar 2. 1	Cut-out Animation Workflow	7
1.	Skrip.....	8
2.	Storyboard.....	8
3.	Characters, Props, and Location Design.....	8
4.	Animatic.....	9
5.	Layout dan Posing	9
6.	Character dan Prop Breakdown	10
7.	Library	10
8.	Page Setup.....	11
9.	Cutout Animation	11
10.	Export atau Render	11
METODE PENELITIAN	13
3.1	Gambaran umum project	13
3.2	Kebutuhan Informasi.....	13
3.3	Aspek Perencanaan Produksi.....	16
3.4	Pra Produksi.....	17
HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1	Proses Produksi pada Perusahaan MSV Studio.....	23
4.2	Proses Produksi Film Animasi Abdan The Series.....	24
Gambar 4. 1	Mengambil Asset Karakter.....	25
Gambar 4. 2	Memilih Menu Import Movie	26
Gambar 4. 3	Mengconvert Asset Animatic.....	26
Gambar 4. 4	Hasil Mengambil Asset Animatic	26
Gambar 4. 5	Memilih Menu Import Image	27
Gambar 4. 6	Mengatur Ukuran Asset Background.....	28
Gambar 4. 7	Hasil Mengambil Asset Background	29
Gambar 4. 8	Tool untuk Membuat Key Animation.....	29
Gambar 4. 9	Proses Membuat Key Animation	30

Gambar 4. 9 Bentuk Key Animation pada Timeline.....	30
Gambar 4. 10 Membuat Inbetwen.....	31
Gambar 4. 11 Pengaturan Asset Pada Tangan	31
Gambar 4. 12 Pemilihan Aset Tangan di Library	32
Gambar 4. 13 Pemilihan Aset Tangan di Drawing Subtitutions.....	33
Gambar 4. 14 Tool Untuk Membuat Deformasi	33
Gambar 4. 15 Membuat Deformasi.....	33
Gambar 4. 16 Mengatur Render.....	34
Gambar 4. 17 Mengatur Render.....	35
Gambar 4. 18 Proses Rendering.....	36
BAB V PENUTUP.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
LAMPIRAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	52

INTI SARI

Jalur non regular magang artist

teknik cut out adalah teknik animasi yang menggunakan beberapa komponen atau asset kemudian dibuat suatu tangkai dan dapat digerakan satu persatu secara manual seperti menggerakkan tangan, kaki, kepala, badan, mata dan objek tertentu sesuai kebutuhan shot yang akan diperlukan dengan timeline yang bisa disambungkan pada keyframe sehingga animasi yang dibuat menjadi halus. Dalam teknik animasi cut out juga memerlukan asset pada mata, mulut dan objek tertentu yang digunakan untuk ekspresi wajah pada suatu karakter.

Pengerjaan projek sebuah film animasi 2 dimensi yang dikerjakan berjudul Abdi. Abdi adalah tokoh anak-anak di usia antara 10 sampai 12 tahun. Dalam film animasi abdi memerlukan animasi yang halus dan solid serta hanya memerlukan beberapa asset untuk mengerjakan lebih dari satu shot. Jadi beberapa karakter tersebut bisa dipakai kembali. Oleh karena itu, film animasi 2 dimensi, teknik animasi cut out telah memiliki kelebihan seperti kebutuhan pada projek yang dikerjakan.

ABSTRACT

Jalur non regular magang artist

cut out technique is an animation technique that uses several components or assets then a handle is made and can be moved one by one manually such as moving the hands, feet, head, body, eyes and certain objects according to the needs of the shot that will be needed with a timeline that can be connected to the keyframe so that the animation is made to be smooth. The cut out animation technique also requires assets in the eyes, mouth and certain objects that are used for facial expressions on a character.

The project work on a 2-dimensional animated film that is being worked on is entitled Abdi. Abdi is a child character between the ages of 10 and 12. In animated films, you need smooth and solid animation and only need a few assets to do more than one shot. So some of these characters can be reused. Therefore, 2-dimensional animated films, cut-out animation techniques already have advantages such as the need for the project being worked o