

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM
ANIMASI 2D “ABDAN” UNTUK SCENE 9 SHOT 10,
SCENE 10 SHOT 3 DAN 19**

SKRIPSI



disusun oleh

Giyas Fauzi Rasyid

17.82.0204

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

2022

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM
ANIMASI 2D “ABDAN” UNTUK SCENE 9 SHOT 10,
SCENE 10 SHOT 3 DAN 19**

Jalur Skripsi Non Reguler Magang Artis



disusun oleh

Giyas Fauzi Rasyid

17.82.0204

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2D
“ABDAN” UNTUK SCENE 9 SHOT 10,
SCENE 10 SHOT 3 DAN 19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Giyas Fauzi Rasyid
17.82.0204

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA FILM ANIMASI 2D “ABDAN” UNTUK SCENE 9 SHOT 10, SCENE 10 SHOT 3 DAN 19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Giyas Fauzi Rasyid
17.82.0204

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 April 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 April 2022



Giyas Fauzi Rasyid

NIM.17.82.0204

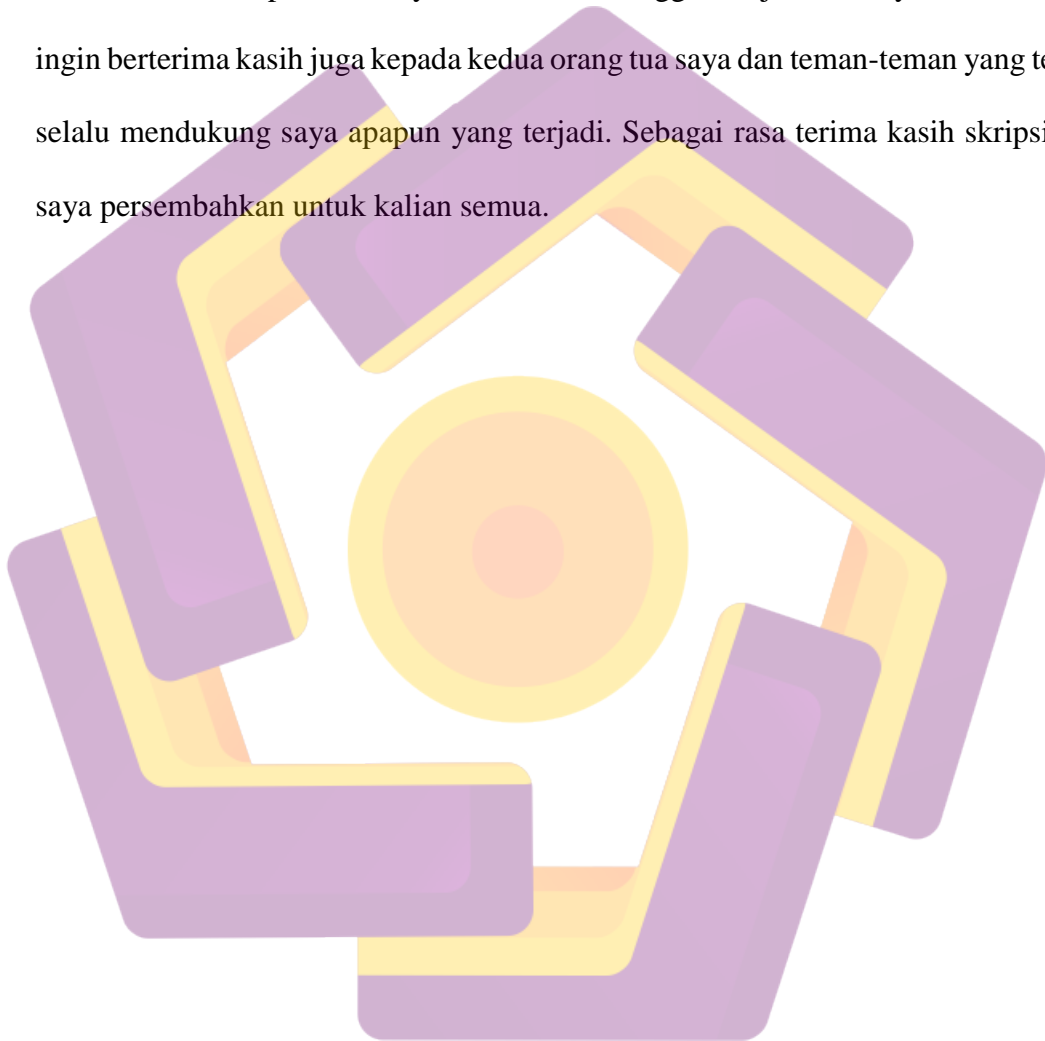
MOTTO

*Setiap orang punya jatah gagal,
habiskan jatah gagalmu secepat mungkin*



PERSEMBAHAN

Saya panjatkan puji syukur serta rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Mahakuasa karena selalu memberikan rezeki yang berlimpah. Setiap hari saya berterima kasih kepada diri saya karena telah bangga menjadi diri saya sendiri. Saya ingin berterima kasih juga kepada kedua orang tua saya dan teman-teman yang telah selalu mendukung saya apapun yang terjadi. Sebagai rasa terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk kalian semua.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kebaikan kepada umatnya. Alhamdulillah atas rahmat dan kebaikan-Nya tersebut penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di hari akhir.

Skripsi ini yang berjudul **“PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ABDAN” UNTUK SCENE 9 SHOT 10, SCENE 10 SHOT 3 DAN 19”** disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak baik pihak yang secara langsung terlibat maupun yang tidak langsung. Dengan begitu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
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 Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom dan Bapak Rizky, M.Kom 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 saya selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan dan kelemahan yang harus diperbaiki. Saya harap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi jauh lebih baik. Semoga skripsi yang saya tulis ini menjadi manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 April 2022



Giyas Fauzi Rasyid

17.82.0204

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi.....	4
2.2 Teknik Cut Out.....	4
2.3 Toon Boom Harmony.....	5
2.4 Analisa Kebutuhan.....	6
2.5 Teori Evaluasi.....	6
2.6 Pipeline.....	7
2.6.1 Pra Produksi.....	7
2.6.2 Produksi.....	10
2.6.3 Pasca Produksi.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Gambaran Umum Proyek.....	15

3.2	Alur Penelitian.....	15
3.3	Pengumpulan Data.....	16
3.3.1	Observasi.....	16
3.3.2	Storyboard dan Animatic.....	18
3.4	Analisa Kebutuhan.....	20
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	20
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.5	Aspek Perencanaan Produksi.....	21
3.5.1	Aspek Kreatif.....	22
3.5.2	Aspek Teknis.....	22
3.6	Pra Produksi.....	25
3.6.1	Idea.....	25
3.6.2	Concept Art.....	25
3.6.3	Storyboard.....	27
3.6.4	Animatic.....	29
BAB IV 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 10.....	33
4.2.2	Proses Penganimasian Scene 10 Shot 3.....	39
4.2.3	Proses Penganimasian Scene 10 shot 19.....	45
4.3	Hasil Evaluasi Kerja.....	49
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	49
4.3.2	Evaluasi dengan Pihak MSV Studio.....	50
BAB V PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55
LAMPIRAN.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	50
Tabel 4.2 Evaluasi dengan Pihak MSV Studio.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pipeline Produksi Animasi 2D Cut Out.....	7
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Referensi Film Teen Titans Go!.....	17
Gambar 3.3 Referensi Film Tsubasa.....	17
Gambar 3.4 Storyboard Scene 9 shot 10.....	18
Gambar 3.5 Storyboard Scene 10 shot 3.....	18
Gambar 3.6 Storyboard Scene 10 shot 19.....	19
Gambar 3.7 Animation Scene 10 shot 19.....	19
Gambar 3.8 Konsep Karakter Jono.....	26
Gambar 3.9 Konsep Karakter Miskan.....	26
Gambar 3.10 Konsep Karakter Jono.....	26
Gambar 3.11 Perbandingan Ukuran Karakter.....	27
Gambar 3.12 Konsep Aset dan Perbandingan Ukurannya.....	27
Gambar 3.13 Storyboard Scene 9 Shot 10.....	28
Gambar 3.14 Storyboard Scene 10 Shot 3.....	28
Gambar 3.15 Storyboard Scene 10 Shot 19.....	29
Gambar 3.16 Animatic Scene 9 Shot 10.....	29
Gambar 3.17 Animatic Scene 10 Shot 3.....	30
Gambar 3.18 Animatic Scene 10 Shot 19.....	30
Gambar 4.1 Pipeline Produksi Animasi 2D Cut Out.....	31
Gambar 4.2 Key Pose Karakter Abdan dan Bola pada Scene 9 Shot 10.....	33
Gambar 4.3 Key Pose Karakter Miskan pada Scene 9 Shot 10.....	34

Gambar 4.4 Key Pose Karakter Jono pada Scene 9 Shot 10.....	34
Gambar 4.5 Peg Hirarki pada Tangan Jono.....	35
Gambar 4.6 Drawing Substitutions Tangan Jono.....	36
Gambar 4.7 Tweening pada Scene 9 shot 10.....	36
Gambar 4.8 Tweening pada Scene 9 shot 10.....	37
Gambar 4.9 Drawing Substitution Mulut pada Karakter Jono.....	37
Gambar 4.10 Drawing Substitution Mata pada Karakter Jono.....	37
Gambar 4.11 Ekspresi Senyum Biasa.....	38
Gambar 4.12 Ekspresi Kagum.....	38
Gambar 4.13 Ekspresi Bahagia dengan Senyum yang Lebar.....	38
Gambar 4.14 Tahap Rendering Scene 9 Shot 10.....	39
Gambar 4.15 Key Pose Karakter Abdan pada Scene 10 Shot 3.....	40
Gambar 4.16 Mengaktifkan Deformation Chain.....	40
Gambar 4.17 Key Pose Kemeja Karakter Abdan.....	41
Gambar 4.18 Key Pose Bola.....	42
Gambar 4.19 Drawing Substitutions Mulut Karakter Abdan.....	42
Gambar 4.20 Tweening pada Scene 10 shot 3.....	42
Gambar 4.21 Pembuatan Efek Bergulir pada Bola.....	43
Gambar 4.22 Penambahan Layer Camera.....	43
Gambar 4.23 Penambahan Peg pada Layer Camera.....	44
Gambar 4.24 Keyframe pada Layer Peg Camera.....	44
Gambar 4.25 Gerakan Camera Dolly Out.....	45
Gambar 4.26 Tahap Rendering Scene 10 Shot 3.....	45
Gambar 4.27 Mengaktifkan Rantai Deformasi.....	46

Gambar 4.28 Menggerakkan Rantai Deformasi..... 47

Gambar 4.29 Key Pose Layang-layang pada Scene 10 shot 19..... 48

Gambar 4.30 Tweening Layang-layang pada Scene 10 shot 19..... 48

Gambar 4.31 Tahap Rendering Scene 10 Shot 19..... 49



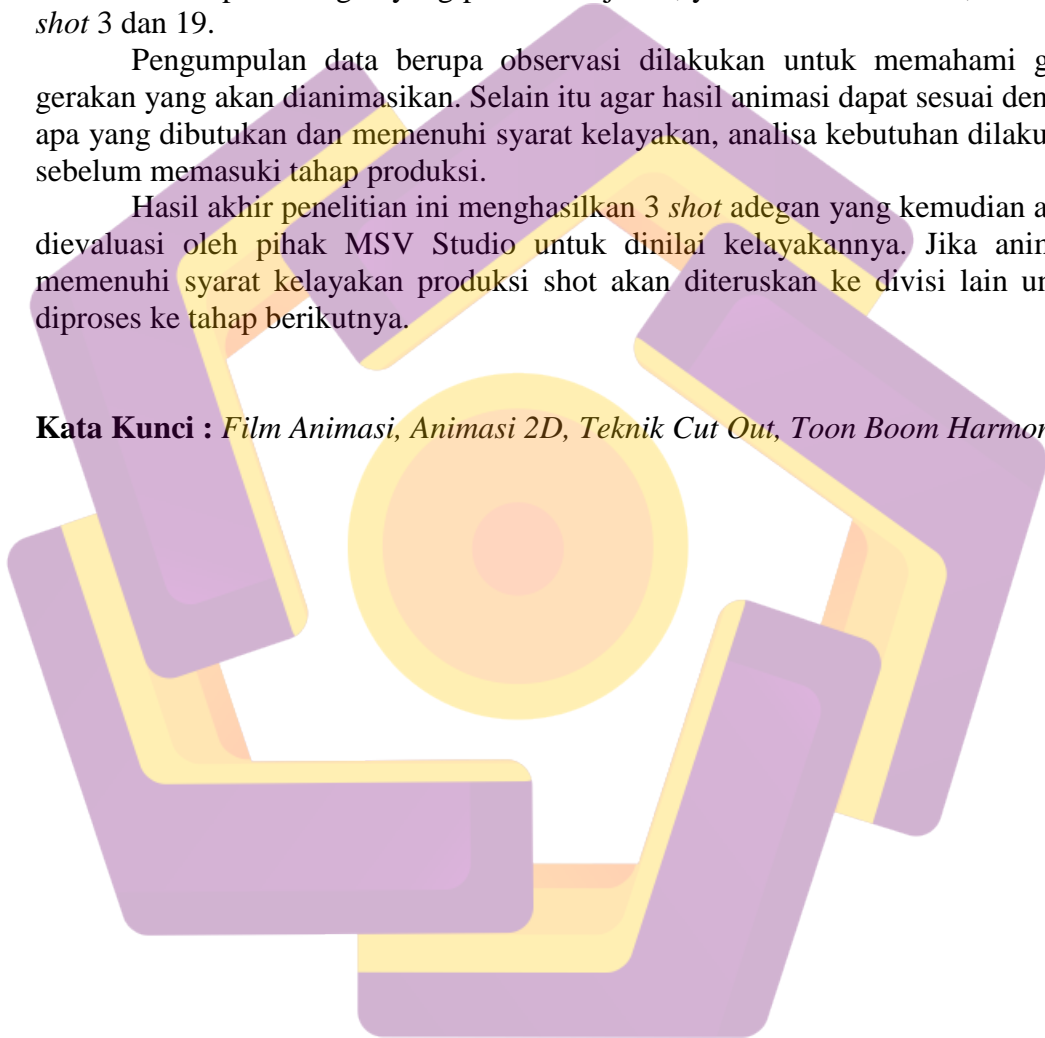
INTISARI

Film animasi berjudul “Abdan” merupakan proyek film animasi 2D milik MSV Studio. Film ini merupakan bentuk remake dari film “Abdan” sebelumnya, namun dibuat dengan teknik yang berbeda yaitu dengan teknik *cut out*. Pada penelitian ini akan dilakukan pembahasan tentang proses penganimasian dengan teknik *cut out* pada adegan yang penulis kerjakan, yaitu *scene 9 shot 10*, *scene 10 shot 3* dan 19.

Pengumpulan data berupa observasi dilakukan untuk memahami gaya gerakan yang akan dianimasikan. Selain itu agar hasil animasi dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan memenuhi syarat kelayakan, analisa kebutuhan dilakukan sebelum memasuki tahap produksi.

Hasil akhir penelitian ini menghasilkan 3 *shot* adegan yang kemudian akan dievaluasi oleh pihak MSV Studio untuk dinilai kelayakannya. Jika animasi memenuhi syarat kelayakan produksi shot akan diteruskan ke divisi lain untuk diproses ke tahap berikutnya.

Kata Kunci : *Film Animasi, Animasi 2D, Teknik Cut Out, Toon Boom Harmony.*



ABSTRACT

The Animated film entitled “Abdan” is a 2D animated film project owned by MSV Studio. This film is a remake of the previous “Abdan” film but made with cut-out techniques. This study will discuss the process of making cut out animation scenes that the author is working on, that is scene 9 shot 10, scene 10 shot 3 and 19.

Collecting data by observations is carried out to understand the style of movement that will be animated. In addition, a requirements analysis is carried out before entering the production stage so the animation results can match what is needed and meet the eligibility requirements.

The final result of this research produces three shot animated scenes, which will be evaluated by the MSV Studio to be assessed for feasibility. If the animation meets the production eligibility requirements, it will be forwarded to other divisions for processing in the next production stage.

Keyword : *Animation Film, 2D Animation, Cut Out Technique, Toon Boom Harmony.*

