

**PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM  
ANIMASI 2D "ABDAN" UNTUK SCENE 1 SHOT 1  
DAN SCENE 7 SHOT 1**

**SKRIPSI**



diajukan oleh

**Fitri Zahwa Januarita**

**18.60.0042**

Kepada

**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 1 SHOT 1  
DAN SCENE 7 SHOT 1**

**SKRIPSI**

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



Diajukan oleh

**Fitri Zahwa Januarita**

**18.60.0042**

Kepada

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

**2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "ABDAN" UNTUK SCENE 1 SHOT 1 DAN SCENE 7 SHOT 1**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fitri Zahwa Januarita**

**18.60.0042**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "ABDAN" UNTUK SCENE 1 SHOT 1 DAN SCENE 7 SHOT 1

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fitri Zahwa Januarita**  
**18.60.0042**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juni 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizky, M.Kom.**  
**NIK. 190302311**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini.

Nama mahasiswa : Fitri Zahwa Januarita  
NIM : 18.60.0042

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembahasan Teknik Cut Out Pada Pembuatan Film Animasi 2d "Abdan" Untuk Scene 1 Shot 1 Dan Scene 7 Shot 1**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 09 Juni 2022

Yang Menyatakan,

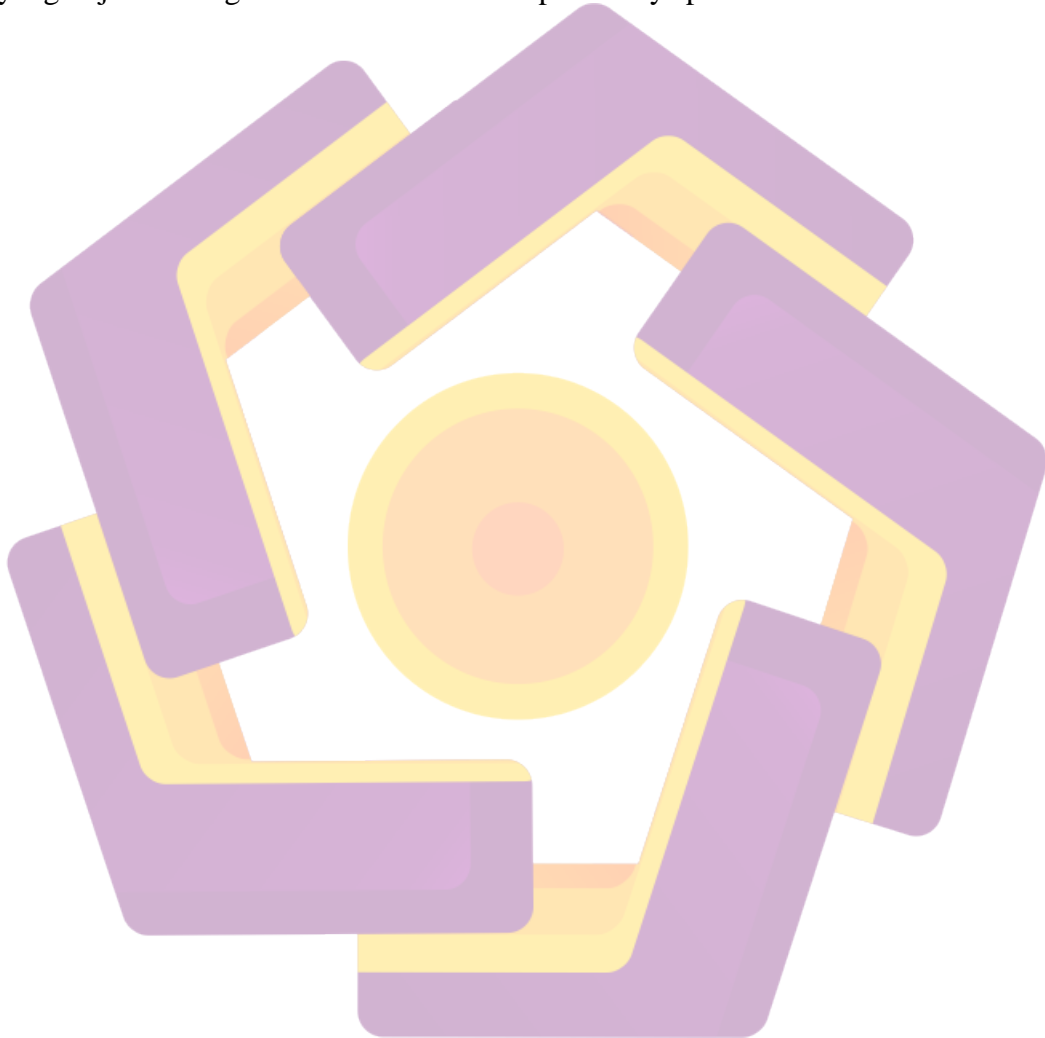


A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fitri Zahwa Januarita', is written over a large, faint purple watermark of the AMIKOM logo.

Fitri Zahwa Januarita

## **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 apa pun yang terjadi. Sebagai rasa terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk kalian semua.



## MOTTO

“Of course it’s hard. It’s supposed to be hard. If it was easy, everyone would do it. Hard is what make it great.”



## 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 1 SHOT 1 DAN SCENE 7 SHOT 1”** 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 Rizky, M.Kom. dan Bapak Bayu Setiaji, 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.



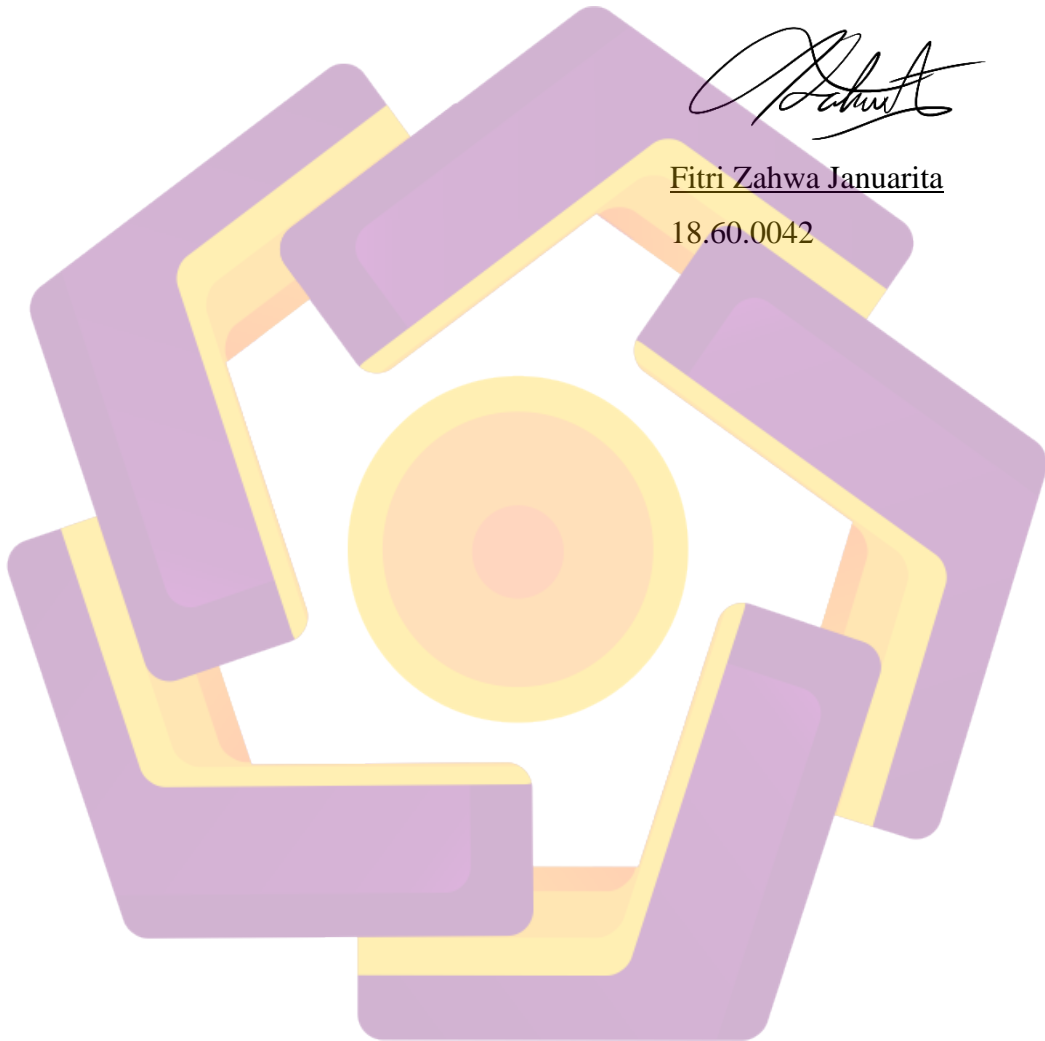
Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan dan kelemahan yang harus diperbaiki. Saya harap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi jauh lebih baik. Semoga skripsi yang saya tulis ini menjadi manfaat bagi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

Yogyakarta, 28 April 2022



Fitri Zahwa Januarita

18.60.0042



## DAFTAR ISI

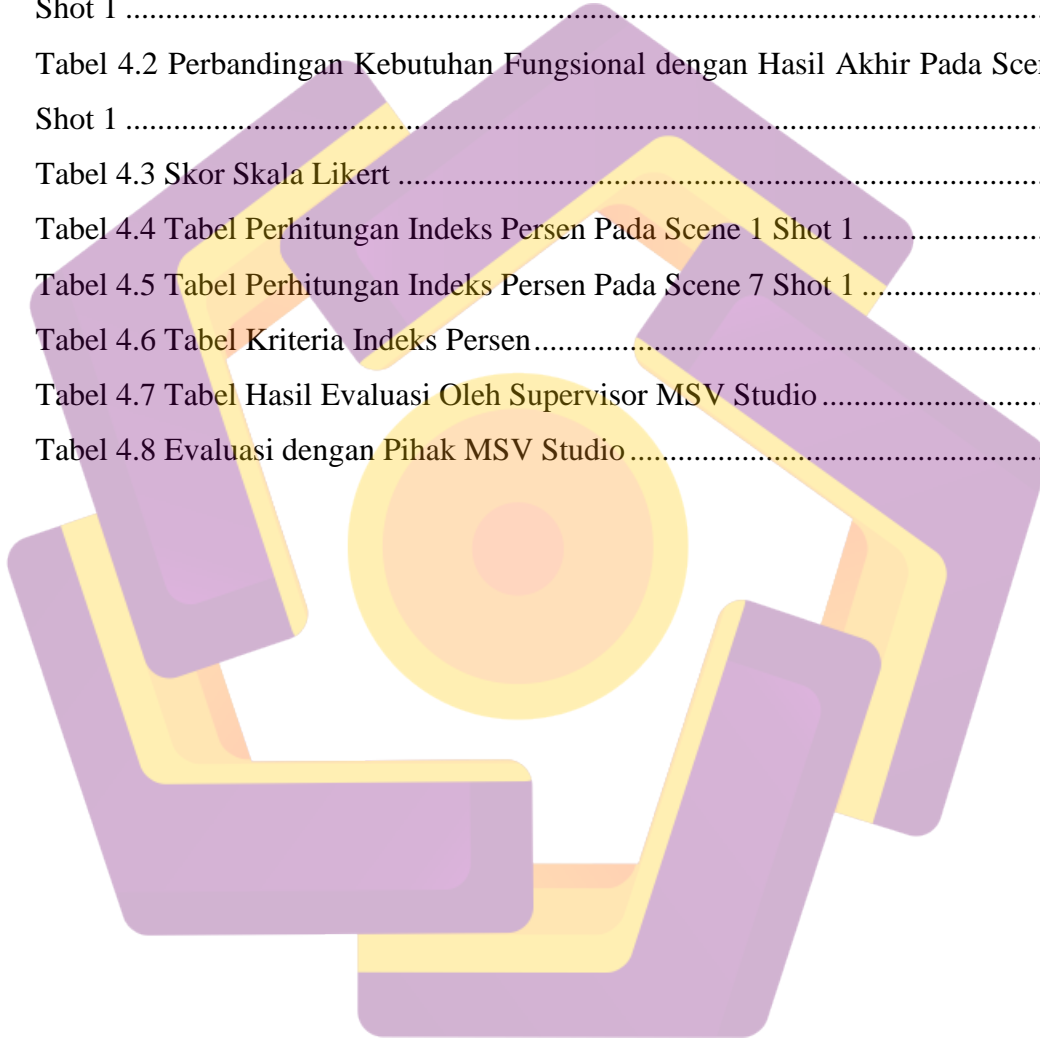
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>III</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XI</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XIII</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XIV</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b> .....	<b>3</b>
2.1 Animasi .....	3
2.2 Jenis- jenis Animasi .....	3
2.2.1 Cel Shaded Animation (Animasi Bayangan).....	3
2.2.2 Doll / Puppet Animation (Animasi Boneka).....	3
2.2.3 Animation Object (Stop Frame) .....	4
2.2.4 Clay Animation.....	4
2.2.5 Animasi 3 Dimensi .....	4
2.3 Animasi 2D .....	4
2.3.1 Teknik Animasi Frame by Frame .....	5
2.3.2 Teknik Animasi Cut Out.....	5
2.4 Prinsip Dasar Animasi.....	6
2.4.1 Squash and stretch .....	6
2.4.2 Anticipation .....	6
2.4.3 Staging .....	7

2.4.4	Straight ahead and pose to pose animation .....	7
2.4.5	Follow through and overlapping action .....	7
2.4.6	Slow in and slow out.....	8
2.4.7	Arcs .....	8
2.4.8	Secondary Action.....	8
2.4.9	Timing.....	8
2.4.10	Exaggeration .....	8
2.4.11	Solid drawing.....	8
2.4.12	Appeal .....	9
2.5	Analisis Kebutuhan .....	9
2.6	Teori Evaluasi .....	9
2.6.1	Evaluasi Menggunakan Kuesioner .....	9
2.6.2	Skala Likert.....	10
2.7	Workflow Animasi Cut-Out.....	11
2.7.1	Pra Produksi .....	12
2.7.2	Produksi .....	14
2.7.3	Post Production .....	16
<b>BAB 3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
3.1	Gambaran Umum Project.....	18
3.2	Alur Penelitian .....	18
3.3	Pengumpulan Data .....	19
3.3.1	Observasi .....	19
3.3.2	Storyboard dan Animatic untuk Scene 1 Shot 1 .....	22
3.3.3	Storyboard dan Animatic untuk Scene 7 Shot 1 .....	23
3.4	Analisa Kebutuhan .....	25
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	26
3.5	Aspek Perencanaan Produksi .....	27
3.5.1	Aspek Perencanaan Produksi untuk Scene 1 Shot 1 .....	27
3.5.2	Aspek Perencanaan Produksi Untuk Scene 7 Shot 1 .....	28
3.6	Pra Produksi .....	30
3.6.1	Idea.....	30
3.6.2	Concept Art.....	31
3.6.3	Storyboard.....	34

3.6.4	Animatic.....	35
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1	Proses Produksi Cut Out Pada Perusahaan MSV.....	37
4.2	Tahapan Produksi Film Animasi “Abdan” .....	38
4.2.1	Tahapan Penganimasian Film Animasi “Abdan” Pada Scene 1 Shot 1 38	
4.2.2	Tahapan Penganimasian Film Animasi “Abdan” Pada Scene 7 Shot 1 45	
4.3	Hasil Evaluasi Kerja.....	50
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	51
4.3.2	Evaluasi Oleh Supervisor MSV Studio .....	53
4.3.3	Evaluasi Kinerja Magang Oleh Pihak MSV Studio.....	55
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
5.1	Kesimpulan .....	57
5.2	Saran.....	57
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Skor Skala Likert.....	10
Tabel 2.2 Tabel Kriteria Indeks Persen.....	11
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir Pada Scene 1 Shot 1 .....	51
Tabel 4.2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir Pada Scene 7 Shot 1 .....	52
Tabel 4.3 Skor Skala Likert .....	53
Tabel 4.4 Tabel Perhitungan Indeks Persen Pada Scene 1 Shot 1 .....	53
Tabel 4.5 Tabel Perhitungan Indeks Persen Pada Scene 7 Shot 1 .....	54
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Indeks Persen.....	54
Tabel 4.7 Tabel Hasil Evaluasi Oleh Supervisor MSV Studio .....	55
Tabel 4.8 Evaluasi dengan Pihak MSV Studio .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi Cut-Out.....	5
Gambar 2.2 Workflow Animasi Cut-Out.....	11
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Referensi Teen Titans Go! .....	20
Gambar 3.3 Referensi Head Up .....	21
Gambar 3.4 Referensi Shrek .....	21
Gambar 3.5 Referensi Walk Cycle MW Motion .....	22
Gambar 3.6 Storyboard Scene 1 Shot 1 .....	23
Gambar 3.7 Animatic Scene 1 Shot 1 .....	23
Gambar 3.8 Storyboard Scene 7 Shot 1 .....	24
Gambar 3.9 Animatic Scene 7 Shot 1 .....	25
Gambar 3.10 Jalanan Kampung .....	30
Gambar 3.11 Concept Art Karakter Animasi “Abdan” .....	31
Gambar 3.12 Concept Art Karakter Abdan.....	31
Gambar 3.13 Concept Art Karakter Jono.....	32
Gambar 3.14 Concept Art Karakter Miskan .....	32
Gambar 3.15 Concept Art Karakter Wedan.....	33
Gambar 3.16 Concept Art Jalanan Kampung .....	33
Gambar 3.17 Concept Art Keranjang Daun Pisang .....	34
Gambar 3.18 Storyboard Scene 1 Shot 1 .....	34
Gambar 3.19 Storyboard Scene 7 Shot 1 .....	35
Gambar 3.20 Animatic Scene 1 Shot 1 .....	36
Gambar 3.21 Animatic Scene 7 Shot 1 .....	36
Gambar 4.1 Workflow Produksi Animasi 2D Cut Out .....	37
Gambar 4.2 Tab Library Pada Scene 1 Shot 1 .....	39
Gambar 4.3 Tiga Gerakan Utama Pada Scene 1 Shot 1.....	39
Gambar 4.4 Menambahkan Keyframe Pada Scene 1 Shot 1 .....	40
Gambar 4.5 Menambahkan Tweening Pada Key Pose Scene 1 Shot 1 .....	40
Gambar 4.6 Key Pose Pada Scene 1 Shot 1 .....	40

Gambar 4.7 Peg Layer Pada Aset Karakter Wedan .....	41
Gambar 4.8 Master Peg Pada Aset Karakter Wedan .....	41
Gambar 4.9 Drawing Substitutions Mulut Karakter Wedan .....	42
Gambar 4.10 Tahapan Export Key Pada Scene 1 Shot 1 .....	42
Gambar 4.11 Penambahan Key Frame Pada Scene 1 Shot 1 .....	43
Gambar 4.12 Drawing Substitutions Badan Pada Karakter Wedan .....	43
Gambar 4.13 Menambahkan Camera Pada Scene 1 Shot 1 .....	44
Gambar 4.14 Menambahkan Peg Layer Pada Scene 1 Shot 1 .....	44
Gambar 4.15 Penambahan Key Frame Camera Pada Scene 1 Shot 1 .....	44
Gambar 4.16 Tahapan Final Rendering Pada Scene 1 Shot 1 .....	45
Gambar 4.17 Tab Library Pada Scene 7 Shot 1 .....	45
Gambar 4.18 Key Pose Pada Scene 7 Shot 1 .....	46
Gambar 4.19 Penggunaan Transformation Tool Pada Scene 1 Shot 1 .....	46
Gambar 4.20 Pembuatan Key dan Tweening Pada Scene 1 Shot 1 .....	47
Gambar 4.21 Drawing Substitutions Mata Karakter Jono.....	47
Gambar 4.22 Tahapan Export Key Pose Pada Scene 7 Shot 1 .....	48
Gambar 4.23 Penambahkan Key Frame Pada Scene 7 shot 1.....	48
Gambar 4.24 Menambahkan Tweening Pada Scene 7 Shot 1 .....	48
Gambar 4.25 Menambahkan Camera Pada Scene 7 Shot 1 .....	49
Gambar 4.26 Menambahkan Peg Pada Layer Camera Scene 7 Shot 1.....	49
Gambar 4.27 Penambahan Key Frame Camera Pada Scene 7 Shot 1 .....	50
Gambar 4.28 Tahapan Final Rendering Scene 7 Shot 1 .....	50

## INTISARI

Film dengan judul “Abdan” merupakan sebuah film animasi 2D yang bercerita tentang kisah petualangan Abdan yang berjuang menjalani hari-hari tanpa kedua orang tuanya dengan bimbingan nenek dan dukungan dua sahabat setianya, Jono dan Miskan. Pada episode pertama *series* “Abdan”, terdapat 10 *scene* dengan total 71 *shot* yang harus diselesaikan dalam waktu sekitar satu bulan. Selain itu, pada *scene* 1 *shot* 1 terdapat adegan dimana seekor kambing bernama Wedan menunjukkan gerakan tidak normal dan berlebihan. Sehingga kambing tersebut dijuluki dengan panggilan Wedan atau Wedus Edan karena kegilaannya.

Penulis melihat adegan tersebut lebih mudah untuk divisualisasikan dengan menggunakan teknik *cut-out*. Karena, teknik *cut-out* dapat memvisualisasikan adegan dengan lebih efektif, menghemat waktu, serta tenaga dalam proses pembuatannya. Pada tahap produksi, seluruh aset karakter sudah dipersiapkan sebelum proses penganimasian. Dan pada proses penganimasiannya, teknik *cut-out* dapat menciptakan *in-between* secara otomatis menggunakan *tweening* sehingga animator tidak perlu menggambar karakter dan adegan secara berulang seperti pada teknik konvensional *frame by frame*.

Maka dari itu, penulis menggunakan teknik *cut-out* untuk menganimasikan film animasi 2D “Abdan”.

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



## ABSTRACT

*The film with the title "Abdan" is a 2D animated film that tells the story of Abdan's adventures who struggle to live the days without his parents with the guidance of his grandmother and the support of his two loyal friends, Jono and Miskan. In the first episode of the "Abdan" series, there are 10 scenes with a total of 71 shots that must be completed in about a month. In addition, in scene 1 shot 1 there is a scene where a goat named Wedan shows abnormal and excessive movements. So the goat was nicknamed Wedan or Wedus Edan because of his madness.*

*The author sees that the scene is easier to visualize by using the cut-out technique. Because, the cut-out technique can visualize the scene more effectively, saving time, and energy in the manufacturing process. At the production stage, all character assets have been prepared before the animation process. And in the animation process, the cut-out technique can create in-between automatically using tweening so that the animator does not need to draw characters and scenes repeatedly as in the conventional frame-by-frame technique.*

*Therefore, the author uses a cut-out technique to animate the 2D animated film "Abdan".*

**Keywords:** 2D Animation, Cut-Out, tweening.

