

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D "MENGHARGAI
WAKTU" MENGGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022

SKRIPSI



Disusun oleh

Amin Anggoro Utomo

17.11.1295

**PROGRAM SARJANA
PRODI STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D "MENGHARGAI
WAKTU" MENGGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2021

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Informatika



Disusun oleh

Amin Anggoro Utomo

17.11.1295

**PROGRAM SARJANA
PRODI STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D "MENGHARGAI
WAKTU" MENGGUNAKAN TEKNIK CUT OUT
Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amin Anggoro Utomo
17.11.1295

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Desember 2021

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D "MENGHARGAI WAKTU" MENGGUNAKAN TEKNIK CUT OUT

Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amin Anggoro Utomo

17.11.1295

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Agus Purwanto, M.kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 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, 21 Desember
2021



Amin Anggoro Utomo

17.11.1295

MOTTO

“Kemenangan dimasa tua adalah bentuk hasil dari usaha kita di masa muda”

B.J Habibie

“Hakikat ilmu yang sebenarnya tidak sebatas soal angka. Melainkan ilmu bekal untuk menghadapi hidup dimasa mendatang”

Ki Hajar Dewantara

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Dia adalah sebaik-baik pelindung”

Terjemahan Q.S. Ali 'Imran: 173

“Hakekat hidup adalah pengendalian diri”

KH. Ma'ruf Islamuddin

“Kunci mendapatkan ilmu adalah rasa sabar dan tenang.”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang menurunkan ketenangan didalam hati ini, untuk beribadah sebagai bentuk rasa syukur kepadaNya, Shalawat beriring salam kepada RasulNya Muhammad SAW segenap keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu dan Ayah tercinta yang telah rela memeras keringatnya demi memberikan pendidikan serta iringan do'a yang terbaik kepada penulis;
2. Guru – guru, ustadz- ustadz dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis;
3. Teman – teman yang telah membantu baik berupa tenaga maupun kritik selama proses pembuatan skripsi;
4. Keluarga Besar Universitas Amikom Yogyakarta.

Terima kasih kepada :

1. Bapak Agus Purwanto, M.kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan banyak curahan waktu, tenaga dan fikiran dalam penyusunan skripsi ini;
2. Teman-teman 17-S1IF-06 yang telah kebersamai perjuangan selama 3,5 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan shalawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun ummat-Nya, terima kasih juga kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D "MENGHARGAI WAKTU" MENGGUNAKAN TEKNIK CUT OUT”** ini disusun sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta;
2. Bapak Agus Purwanto, M.kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
3. Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan moril, materil dan doa;

4. Seluruh dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan;
5. Teman - teman kelas 17-S1IF-06 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih semuanya;
6. Teman – teman Alumni Pondok Pesantren Walisongo Sragen region Jogja yang jauh dalam perantauan, terima kasih semuanya;
7. Seluruh teman-teman dan keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas segala bantuannya dalam menyelesaikan karya ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih ada kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun serta teguran dari semua pihak, penulis menerima dengan lapang dada untuk kesempurnaan karya selanjutnya. Khususnya bagi penulis dan pembaca yang budiman pada umumnya. Apabila terdapat kesalahan semoga Allah melimpahkan magfirah-Nya. *Aamiin yaa Kholiq.*

Yogyakarta, 21 Desember
2021

Penyusun

DAFTAR ISI

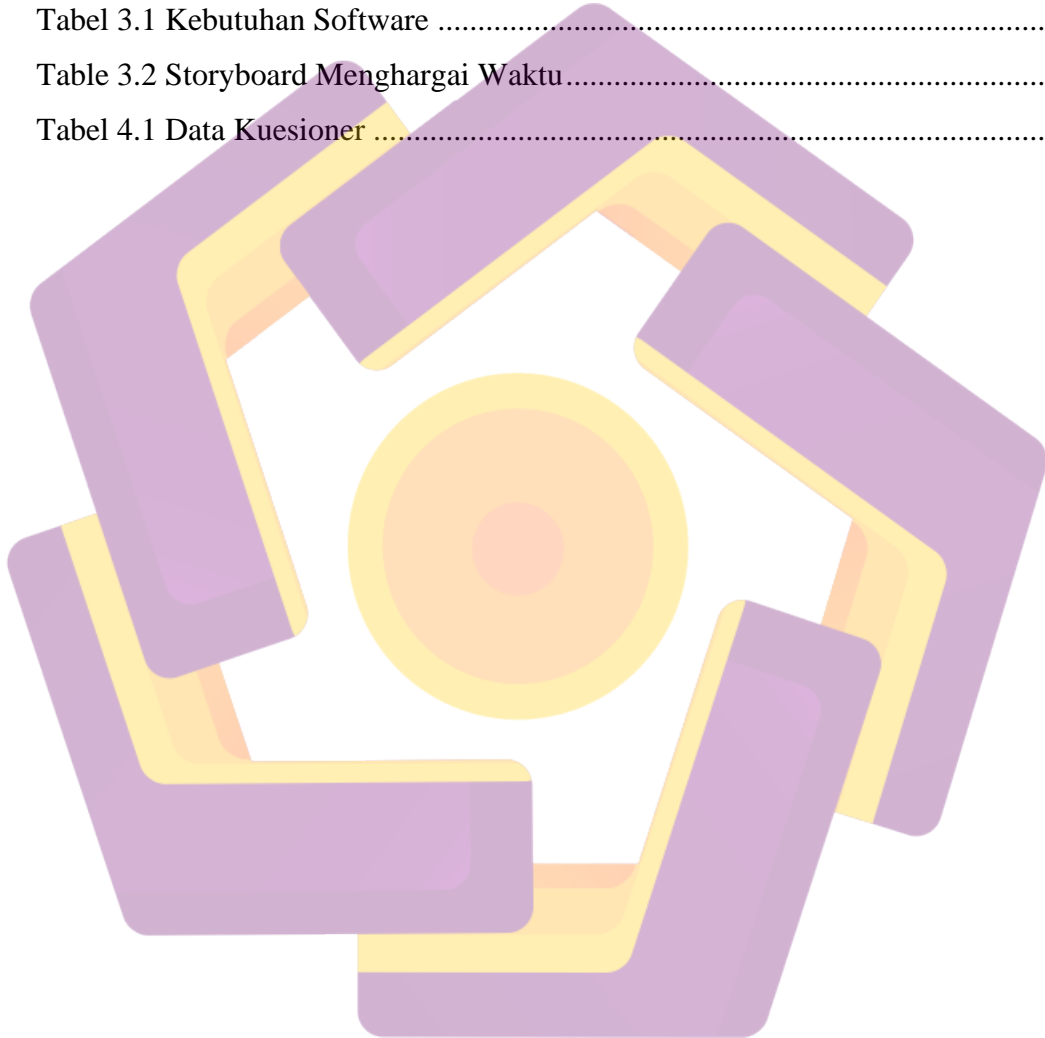
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Evaluasi.....	6
1.6.6 Metode Implementasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Pengertian Animasi.....	10
2.2.2	Jenis Animasi.....	10
2.2.3	Macam-Macam Bentuk Animasi.....	11
2.2.4	Teknik Dasar Animasi	17
2.2.4.1	Teknik diambil animasi.....	17
2.2.4.2	Teknik <i>Cut-Out Animation</i>	17
2.2.4.3	Model animasi atau menghentikan gerak animasi	18
2.2.4.4	Komputer animasi atau Pencitraan Generated Komputer (CGI)	18
2.3	Prinsip dasar Animasi.....	19
2.4	Video	28
2.5	Analisis Kebutuhan	29
2.6	Proses Pembuatan Animasi	30
2.7	Metode Testing.....	36
2.8	Metode Implementasi	38
BAB III	38
ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1	Gambaran Umum Penelitian	39
1.	Ide/Cerita dan Konsep Teknik Pembuatan	39
2.	Story/Referensi	40
3.	Uji Kelayakan	40
4.	Analisa Kebutuhan.....	40
5.	Pra Produksi.....	41
6.	Produksi	41
7.	Pasca Produksi	41
8.	Evaluasi.....	41
3.2	Pengumpulan Data	41
3.2.1	Referensi	41
3.2.2	Ide Cerita.....	45
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan	45
3.3	Analisa.....	45
3.3.1	Uji Cerita.....	45

3.3.2	Analisa Kebutuhan Fungsional	48
3.3.3	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	50
3.4	Pra Produksi	53
3.4.1	Ide	53
3.4.2	Tema	54
3.4.3	Logline	54
3.4.4	Sinopsis	54
3.4.5	Naskah.....	55
3.4.6	Storyboard.....	58
3.4.7	<i>Character Development</i>	63
BAB IV	65
IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN		66
4.1	Produksi.....	66
4.1.1	Drawing Character	66
4.1.2	Color Styling.....	69
4.1.3	Background Painting.....	70
4.1.4	Audio Record	71
4.1.5	Rigging.....	74
4.2	Pasca Produksi.....	76
4.2.1	Editing Animation.....	76
4.2.2	Compositing Film Output	80
4.2.3	Rendering	82
4.2.4	Publishing	83
4.3	Testing.....	83
4.3.1	Kuisisioner.....	83
BAB V	93
PENUTUP.....		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

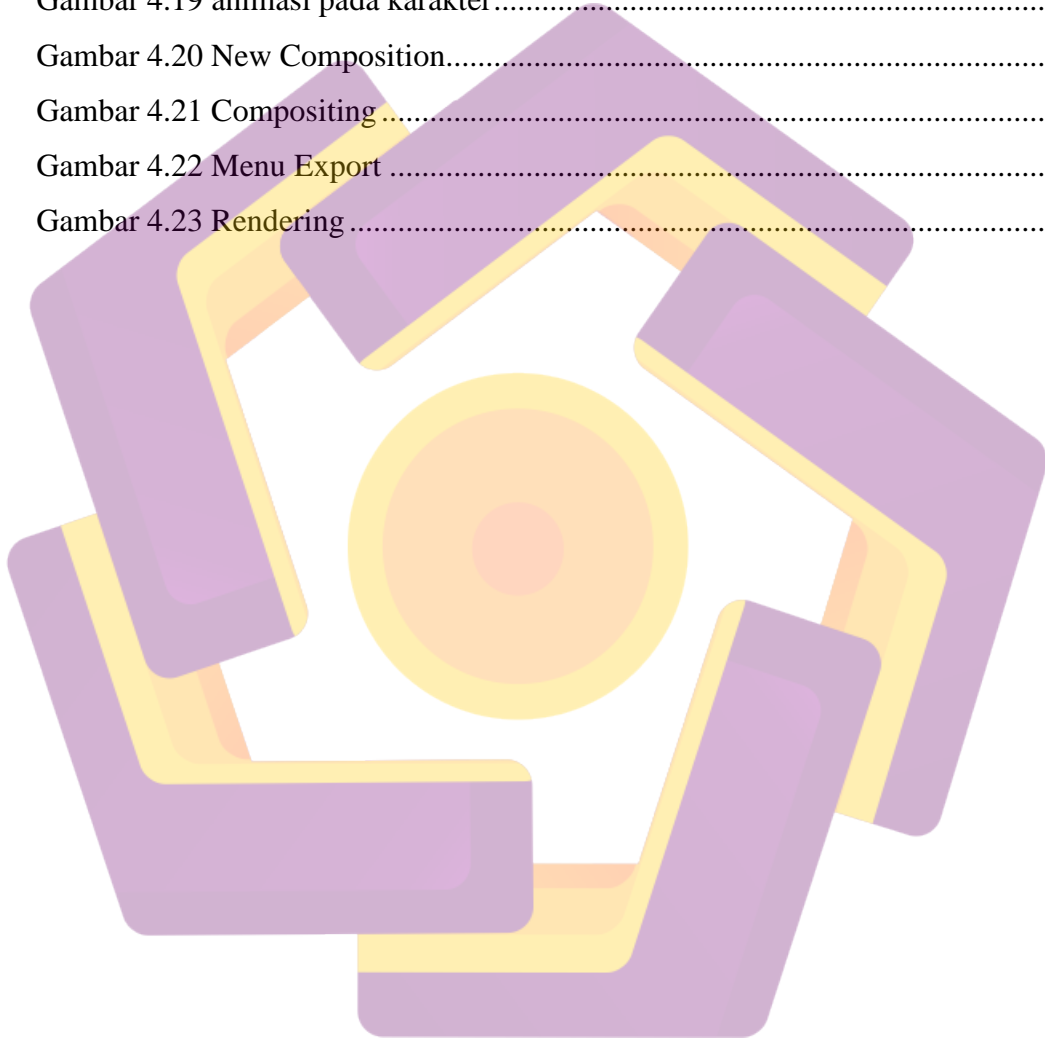
Tabel 2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	31
Tabel 2.2 Tabel Perangkat Lunak (software).....	32
Tabel 2.3 Tabel Skala Jawaban.....	39
Tabel 3.1 Kebutuhan Software	53
Table 3.2 Storyboard Menghargai Waktu.....	60
Tabel 4.1 Data Kuesioner	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pose-To-Pose and Inbetween	22
Gambar 2.2 Timing	22
Gambar 2.3 Secondary Action	23
Gambar 2.4 Ease In Ease Out	24
Gambar 2.5 Anticipation	24
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action	25
Gambar 2.7 Arc	26
Gambar 2.8 Exaggeration	27
Gambar 2.9 Squash and Stretch	28
Gambar 2.10 Staging	29
Gambar 2.12 Penjiwaan Karakter	30
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	41
Gambar 3.2 Skripsi Didu	44
Gambar 3.3 Animasi Pilla	46
Gambar 3.4 Karakter Amang	66
Gambar 3.5 Karakter Mr. Alarm	67
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	69
Gambar 4.2 Import File Scan Karakter	69
Gambar 4.3 Trace Sketsa	70
Gambar 4.4 Hasil Trace Karakter	70
Gambar 4.5 Pemberian Nama Layer Object	71
Gambar 4.6 Pewarnaan Karakter	72
Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan Karakter	72
Gambar 4.8 Hasil Pewarnaan Background	73
Gambar 4.9 Effect Rack	74
Gambar 4.10 Apply Adaptive Noise Reduction	74
Gambar 4.11 Menu Effect Equalizer	75
Gambar 4.12 Graphic Equalizer 10 Bands	76
Gambar 4.13 Parent	77

Gambar 4.14 Puppet Pin Tools	77
Gambar 4.15 Penerapan Puppet pin Tools.....	78
Gambar 4.16 New Composition.....	79
Gambar 4.17 menu Import File.....	80
Gambar 4.18 penataan object.....	81
Gambar 4.19 animasi pada karakter.....	82
Gambar 4.20 New Composition.....	83
Gambar 4.21 Compositing	83
Gambar 4.22 Menu Export	84
Gambar 4.23 Rendering	84



INTISARI

Menghargai waktu merupakan sebuah judul film animasi yang menceritakan perjuangan Mr. Alarm untuk membangunkan tuanya. Pada pembuatan storytelling cerita ini rancang menggunakan konsep animasi 2D, didalam storytelling cerita ini terdapat sebuah adegan imaginative yang diperagakan oleh Mr. Alarm, karakter ini merupakan sebuah karakter berbentuk Jam yang tubuhnya dapat terpisah dengan mudah, sehingga membutuhkan sebuah teknik animasi yang cocok untuk membantu merealisasikan pembuatan film.

Pada skripsi ini, peneliti menggunakan Teknik animasi Cut out untuk membantu proses pembuatan film animasi 2D, Proses pengaplikasian Teknik cut out ini, dengan cara membuat konsep desain karakter, terpisah menjadi beberapa bagian anggota tubuh, yang nantinya bagian tersebut akan digerakkan dengan menggunakan filter yang tersedia pada software. Pada proses perancangan film ini ada beberapa tahap proses perancangan, yaitu Pre Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan tahap terakhir melakukan uji kelayakan dengan melakukan testing menggunakan metode skala likert.

Dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah film animasi 2D pendek dengan menerapkan Teknik cut out. Dengan harapan film animasi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik cut out.

Kata Kunci : animasi 2D, Cut out, Alarm, Film

ABSTRACT

Appreciating time is the title of an animated film that tells the struggle of Mr. Alarm to wake her old. In making the storytelling this story was designed using the concept of 2D animation, in the storytelling of this story there is an imaginative scene that is demonstrated by Mr. Alarm, this character is a clock-shaped character whose body can be separated easily, so it requires a suitable animation technique to help realize the making of the film.

In this thesis, the researcher uses the Cut out animation technique to help the process of making 2D animated films. The process of applying this cut out technique is to create a character design concept, separated into several parts of the body, which later these parts will be moved using the available features. on software. In the process of designing this film, there are several stages of the design process, namely Pre Production, Production, Post Production and the last stage is conducting a feasibility test by testing using the Likert scale method.

In this research will produce a short 2D animated film by applying the cut out technique. With the hope that this animated film can add insight and knowledge of readers in making 2D animated films using the cut out technique..

Keywords : 2D Animation, Cut out, Alarm, Film, Technique

