

**PROSES PENERAPAN TEKNIK CUTOOUT PADA PRODUKSI  
ANIMASI 2D "ABDAN THE SERIES"**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Alex**

**18.11.2180**

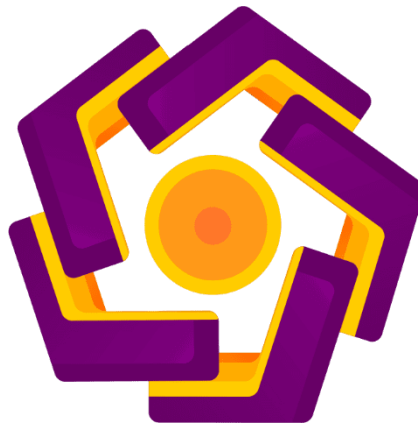
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PROSES PENERAPAN TEKNIK CUTOOUT PADA PRODUKSI  
ANIMASI 2D "ABDAN THE SERIES"**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

**Alex**

**18.11.2180**

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

**2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PROSES PENERAPAN TEKNIK CUTOUT PADA PRODUKSI  
ANIMASI 2D "*ABDAN THE SERIES*"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alex**

**18.11.2180**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PROSES PENERAPAN TEKNIK CUTOUT PADA PRODUKSI  
ANIMASI 2D "ABDAN THE SERIES"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alex**

**18.11.2180**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



**Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom**  
**NIK. 190302392**



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal Agustus

**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, 20 September 2022



Allex

NIM. 18.11.2180

## MOTTO

Hidup Adalah **TEKANAN** tanpa tekanan Hidup tidak akan **BERKEMBANG**



## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas hikmat dan rezeki yang berlimpah. Dan terima kasih kepada diri saya karena telah berjuang sampai saat ini. Saya ingin berterima kasih juga kepada orang tua saya yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk saya tetap menjalankah hidup dan trimakasih juga untuk teman-teman yang telah selalu mendukung saya. Sebagai rasa terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk kalian semua.



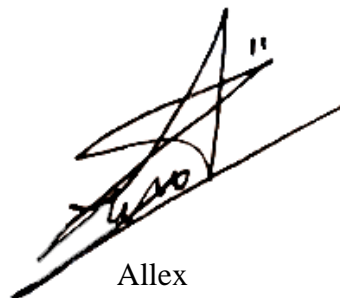
## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kebaikan kepada umatnya. atas rahmat dan kebaikan-Nya tersebut penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini berjudul **“PROSES PENERAPAN TEKNIK CUTOUT PADA PRODUKSI ANIMASI 2D "ABDAN THE SERIES”** disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program S1 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 Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepuh hati.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom sebagai dosen penguji.

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, 20 September 2022



Allex

18.11.2180

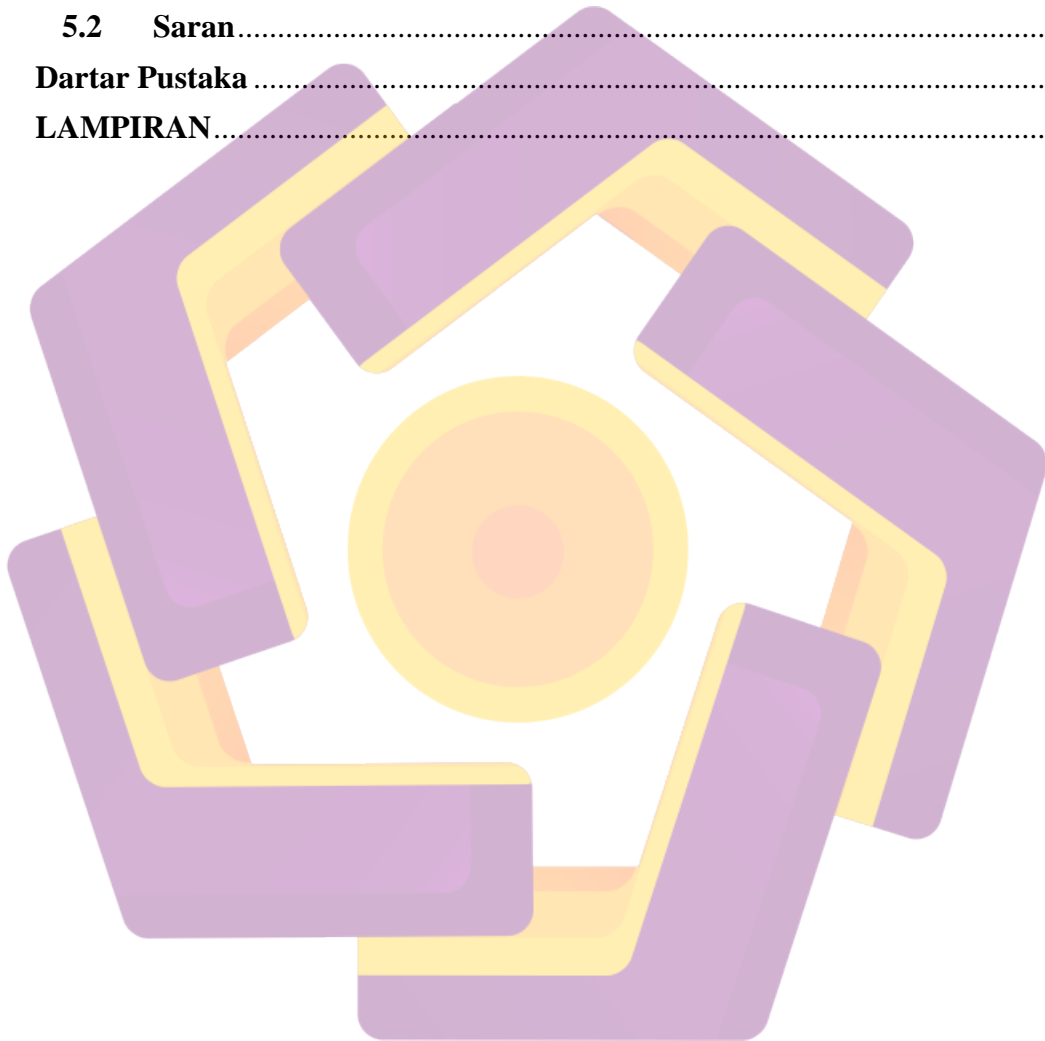


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<i>Key words: Animation, 2D, Cut Out</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Pembaca .....	3
1.5.2 Bagi Peneliti.....	3
1.5.3 Bagi Penonton .....	3
1.5.4 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Analisis.....	4
1.6.3 Produksi.....	4
1.6.4 Evaluasi.....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Definisi Animasi.....	7
2.2.2 Jenis-jenis Animasi.....	7
2.2.3 Animasi 2D.....	10
2.2.4 Cut-out.....	11
2.3 Rigging.....	11
2.4 Tahap- tahap Perancangan Animasi.....	11
2.3.1 Pra Produksi.....	12
2.5.2 Produksi.....	14
2.5.3 Pasca Produksi.....	15
2.6 Analisis.....	16
2.6.1 Analisis kebutuhan sistem.....	16
2.7 Evaluasi.....	17
<b>BAB III.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Gambaran Umum Abdan The Series.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Alur Penelitian.....</b>	<b>18</b>
<b>3.3 Pengumpulan Data.....</b>	<b>19</b>
3.3.1 Storyboard dan Animatic.....	19
3.3.2 Character Bible.....	22
<b>3.4 Analisa Kebutuhan.....</b>	<b>22</b>
3.4.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	22
3.4.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	23
<b>3.5 Pra Produksi.....</b>	<b>24</b>
3.5.1 Ide.....	24
3.5.2 Tema.....	24
3.5.3 Concept Art.....	24
3.5.4 Sinopsis.....	26
3.5.5 Storyboard.....	28
3.5.6 Animatic.....	34
<b>BAB IV.....</b>	<b>36</b>
<b>4.1 Proses Produksi pada MSV Studio.....</b>	<b>36</b>
<b>4.2 Proses Produksi Film Animasi “Abdan”.....</b>	<b>37</b>
4.2.1 Proses Penganimasian Scene 9 Shot 02.....	37
4.2.2 Proses Penganimasian Scene 10 Shot 07.....	45

<b>4.2.3</b>	<b>Proses Penganimasian Scene 10 shot 14</b> .....	48
<b>4.3</b>	<b>Hasil Evaluasi Kerja</b> .....	50
<b>4.3.1</b>	<b>Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir</b> .....	50
<b>4.3.2</b>	<b>Evaluasi dengan Pihak MSV Studio</b> .....	52
<b>BAB V</b>	.....	55
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	55
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	56
<b>Dartar Pustaka</b>	.....	57
<b>LAMPIRAN</b>	.....	58



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	59
Tabel 4.2 Penilaian Kinerja .....	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kualitas Animasi.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Shaun the Sheep.....	18
Gambar 2.2 Tarzan ( Disney Pixar, 1999).....	18
Gambar 2.3 Ice Age: The Meltdown ( Disney Pixar, 2006).....	19
Gambar 2.4 Tom and Jerry (Warner Bros, 2006–present) .....	20
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 Referensi Web Literatur.....	19
Gambar 3.5 Konsep Karakter Abdan.....	26
Gambar 3.6 Konsep Karakter Miskan.....	26
Gambar 3.7 Konsep Karakter Jono.....	26
Gambar 3.8 Perbandingan Ukuran Karakter.....	27
Gambar 3.9 Konsep Aset dan Perbandingan Ukurannya.....	27
Gambar 3.10 Storyboard Abdan The Series.....	28
Gambar 3.11 Animatic Scene 9 Shot 02.....	29
Gambar 3.12 Animatic Scene 10 Shot 7.....	30
Gambar 3.13 Animatic Scene 10 Shot 14.....	30
Gambar 4.1 Pipeline Produksi Animasi 2D Cut Out.....	31
Gambar 4.2 Key Pose Karakter Miskan pada Scene 9 Shot 02.....	33

Gambar 4.3 Key Pose Pohon Pisang pada Scene 9 Shot 02.....	34
Gambar 4.4 Key Pose Nagasari pada Scene 9 Shot 02.....	34
Gambar 4.5 Key Pose Background pada Scene 9 Shot 02.....	34
Gambar 4.6 Select Hirarki pada Tangan Miskan.....	35
Gambar 4.7 Peg Hirarki pada Tangan Miskan.....	35
Gambar 4.8 Master Peg Hirarki pada Karakter Miskan.....	35
Gambar 4.9 Drawing Substitutions Tangan Miskan.....	36
Gambar 4.10 Tweening pada Scene 9 shot 02.....	36
Gambar 4.11 Tweening pada Scene 9 shot 02.....	37
Gambar 4.12 Drawing Substitution pada Mata Karakter Miskan.....	37
Gambar 4.13 Drawing Substitution Mulut pada Karakter Miskan.....	37
Gambar 4.14 Ekspresi Senyum Menikmati Makan.....	38
Gambar 4.15 Ekspresi kaget dan kesakitan.....	38
Gambar 4.16 Tahap Rendering Scene 9 Shot 02.....	39
Gambar 4.17 Key Pose Karakter Jono pada Scene 10 Shot 07.....	40
Gambar 4.18 Key Pose Key Pose Bola.....	41
Gambar 4.19 Drawing Substitutions Mulut Karakter Jono.....	42
Gambar 4.20 Tweening pada Scene 10 shot 07.....	42
Gambar 4.21 Pembuatan Efek Bergulir pada Bola.....	43
Gambar 4.22 Tahap Rendering Scene 10 Shot 07.....	45
Gambar 4.23 Key Pose Karakter Jono pada Scene 10 shot 14.....	48

Gambar 4.24 Key Pose Tangan pada Scene 10 shot 14.....48

Gambar 4.25 Tweening Scene 10 shot 14.....48

Gambar 4.26 Tahap Rendering Scene 10 Shot 14.....49



## INTISARI

Film animasi memiliki cerita yang mengandung berbagai nilai moral bagi penontonnya. Nilai moral inilah yang merupakan bagian yang unik dan menjadi daya tarik tersendiri di dalam film animasi. Perkembangan teknologi dan komputer menjadikan animasi salah satu aspek yang penting di dalam masyarakat. Hal yang melatar belakangi pembuatan film animasi 2D yang berjudul “Abdan The Series” ini adalah keinginan untuk memberikan pelajaran / pesan moral/budi pekerti kepada remaja agar selalu berperilaku baik dan tidak semena-mena dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tema yang diambil pada film animasi “Abdan The Series” adalah Tentang humor “budi pekerti”. Tema humor diambil karena diharapkan pesan moral yang terkandung dalam film animasi ini dapat tersampaikan dengan perasaan santai dan menyenangkan. Film animasi ini dibuat dengan menggunakan Aplikasi Toon Boom Harmony, menggunakan teknik animasi CutOut.

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



## **ABSTRACT**

*Animated movies have stories that have moral values for the audience. The development of technology and computers makes animation one of the important aspects of society. The background of making a 2D animated film entitled "Abdan The Series" is the desire to give lessons/moral messages/character to teenagers to always behave well and not arbitrarily in living everyday life. The theme taken in the animated film "Abdan The Series" is about humor and "character". The theme of humor has been chosen because it is expected that the moral message contained in this animated film can be conveyed with a relaxed and pleasant feeling. This animated film was made using the Toon Boom Harmony application and uses the Cut-Out animation technique.*

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

