

**PEMBAHASAN TEKNIK *CUT OUT SCENE 10 SHOT 6 SHOT 13* DAN
SHOT 18 PADA FILM ANIMASI 2D “ABDAN”**

SKRIPSI

Jalur Skripsi Non Reguler Magang Artis



disusun oleh

Yumna Amalia Nur Faj'rina

17.82.0228

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

**PEMBAHASAN TEKNIK *CUT OUT SCENE* 10 *SHOT* 6 *SHOT* 13 DAN
SHOT 18 PADA FILM ANIMASI 2D “ABDAN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yumna Amalia Nur Faj'rina

17.82.0228

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT SCENE 10 SHOT 6 SHOT 13 DAN SHOT 18 PADA FILM ANIMASI 2D “ABDAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yumna Amalia Nur Faj’rina

17.82.0228

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK CUT OUT SCENE 10 SHOT 6 SHOT 13 DAN SHOT 18 PADA FILM ANIMASI 2D “ABDAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yumna Amalia Nur Faj’rina

17.82.0228

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Ibnu Hadi Purwanto
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., 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, 23 Agustus 2022



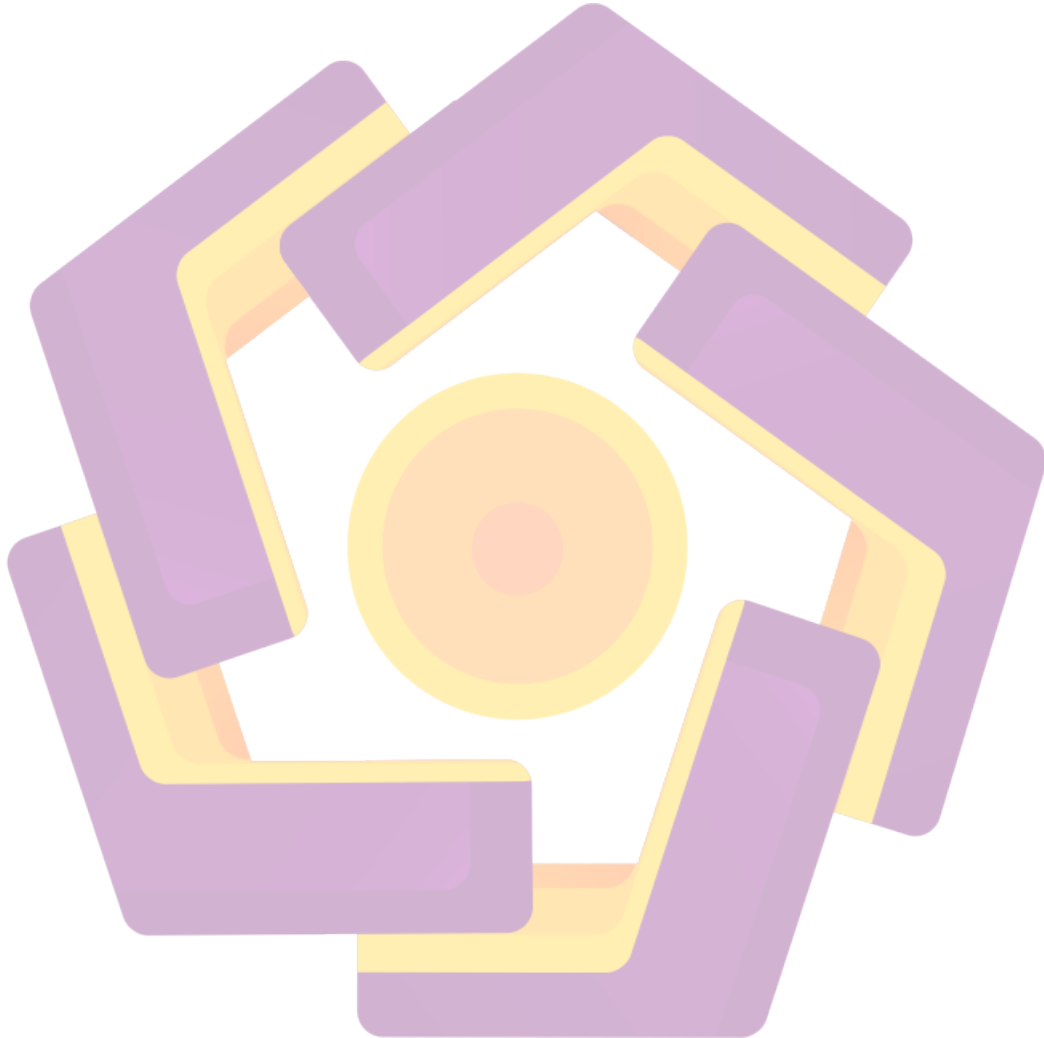
Yumna Amalia Nur Faj'rina

17.82.0228

MOTTO

“Proses sama pentingnya dibandingkan hasil. Hasil nihil tak apa. Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan.”

(Sujiwo Tejo)



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 10 SHOT 6 SHOT 13 DAN SHOT 18 PADA FILM ANIMASI 2D "ABDAN"** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan , waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbingan skripsi saya, terima kasih telah membimbing dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini.
4. Tidak lupa juga dengan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dorongan saya agar cepat menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis diberi kekuatan dan kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Selawat serta salam saya haturkan kepada baginda besar Muhammad SAW dan juga para keluarganya.

Skripsi yang berjudul “ Pembahasan *Teknik Cut Out Scene 10 Shot 6 Shot 13 dan Shot 18* pada Film Animasi 2D ABDAN” diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, masukan dan ilmunya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis khususnya orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua teman penulis yang turut memberikan dukungan moral dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis.

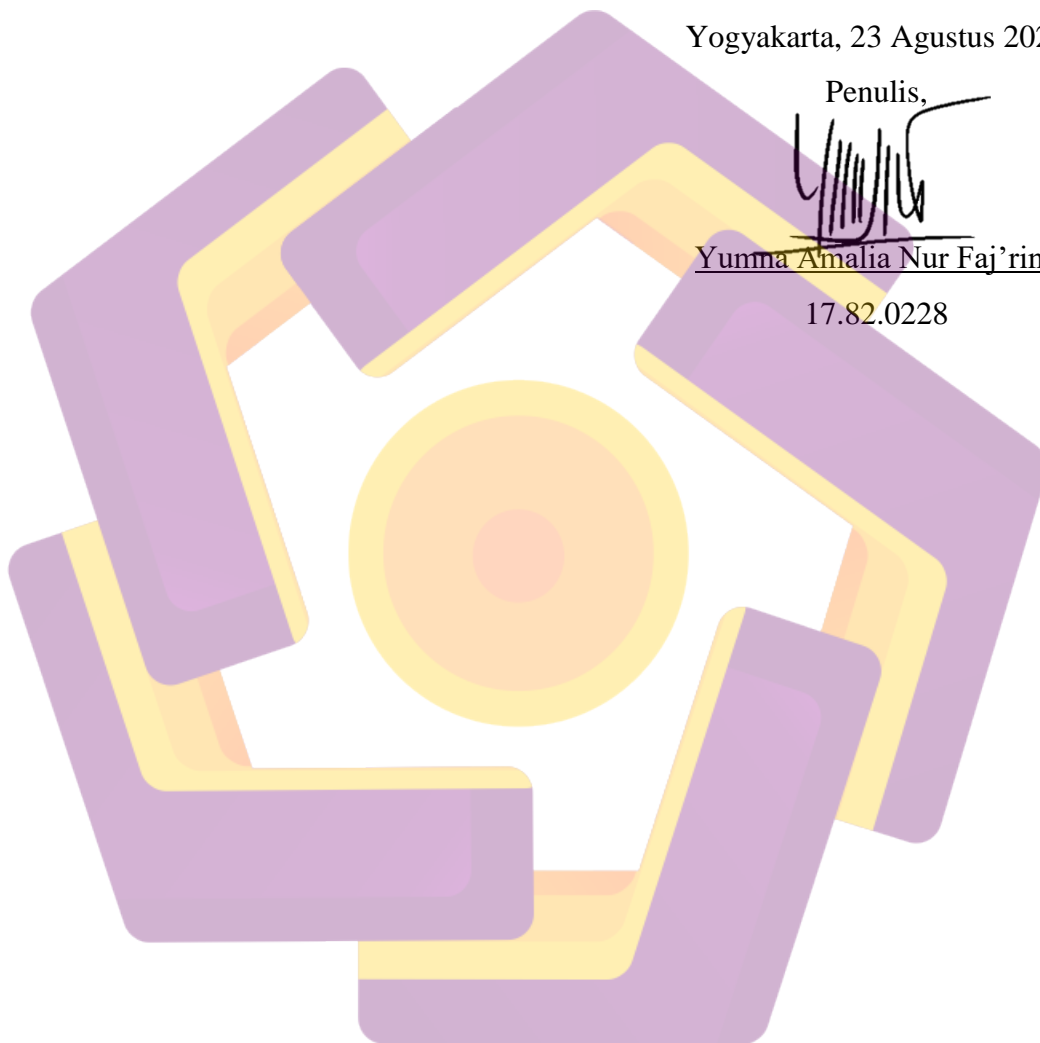
Yogyakarta, 23 Agustus 2022

Penulis,



Yumma Amalia Nur Faj'rina

17.82.0228

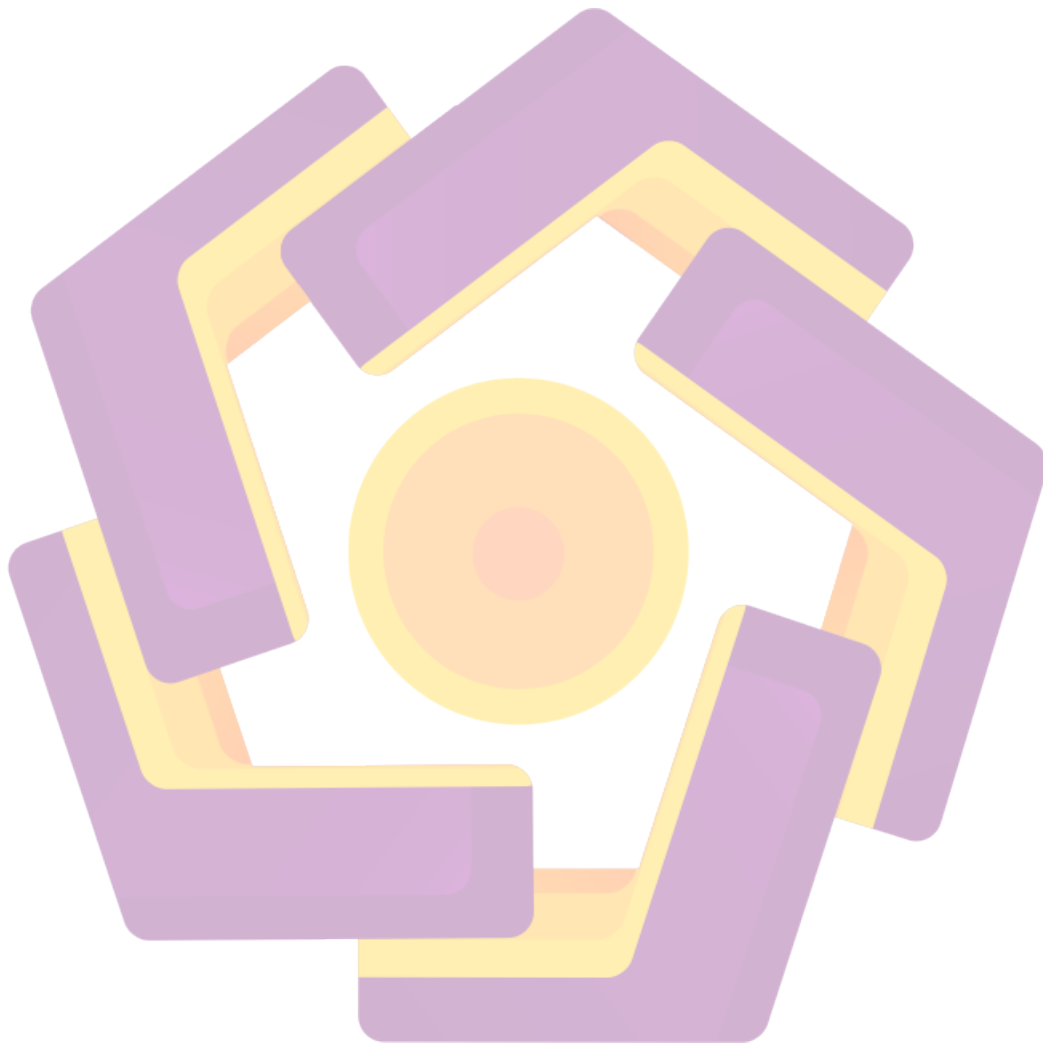


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi	4
2.2 Teknik <i>Cut Out</i>	4
2.3 Analisis Kebutuhan	5
2.4 Teori Evaluasi	5
2.5 Prinsip Dasar Animasi	5
2.6 <i>Pipeline</i> Animasi 2 Dimensi	8
2.6.1 Pra Produksi	9
2.6.2 Produksi	11
2.6.3 Pasca Produksi	12

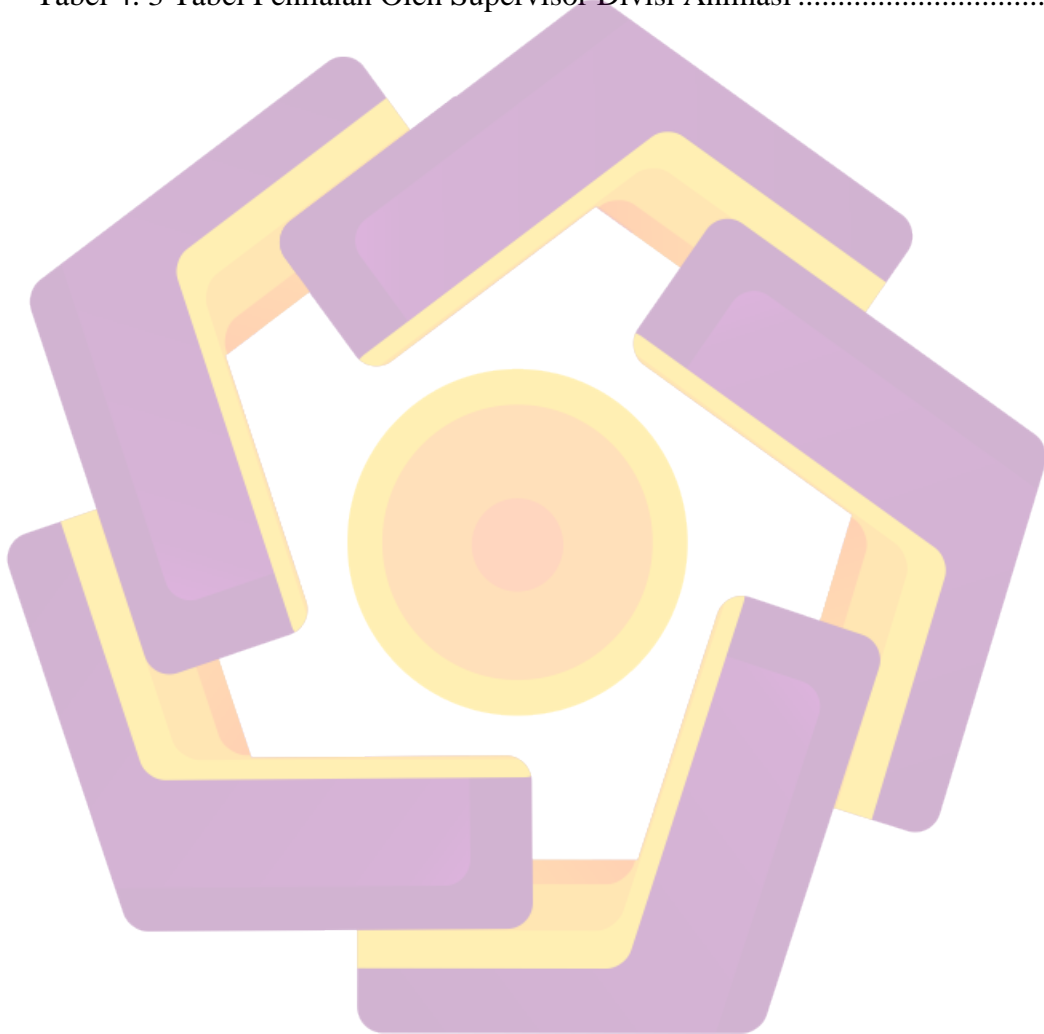
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Gambaran Umum Project.....	14
3.2 Pengumpulan Data	14
3.2.1 Observasi.....	14
3.2.2 <i>Storyboard</i>	15
3.3 Analisis Kebutuhan	17
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	17
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	17
3.3.2.1 <i>Hardware</i>	18
3.3.2.2 <i>Software</i>	18
3.4 Aspek Perencanaan Produksi.....	18
3.4.1 Aspek Kreatif.....	18
3.4.2 Aspek Teknis.....	19
3.5 Pra Produksi	21
3.5.1 <i>Idea</i>	21
3.5.2 <i>Concept art</i>	21
3.5.3 <i>Storyboard</i>	28
3.5.4 <i>Animatic</i>	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Proses Produksi pada MSV Studio	32
4.2 Pasca Produksi	33
4.2.1 Proses Penganimasian <i>Scene 10 Shot 6</i>	33
4.2.2 Proses Penganimasian <i>Scene 10 Shot 13</i>	39
4.2.3 Proses Penganimasian <i>Scene 10 Shot 18</i>	42
4.3 Hasil Evaluasi Kerja.....	46
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	46
4.3.2 Evaluasi Prinsip Animasi Pada Hasil Akhir	47
4.3.3 Evaluasi dengan Pihak MSV Studio	48
BAB V PENUTUP.....	50

5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Hardware</i> yang Digunakan.....	18
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	46
Tabel 4. 2 Evaluasi Prinsip Animasi Pada Hasil Akhir	47
Tabel 4. 3 Tabel Penilaian Oleh Supervisor Divisi Animasi	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Pipeline</i> Produksi Animasi.....	8
Gambar 3. 1 Referensi Animasi <i>Rick and Morty</i>	15
Gambar 3. 2 <i>Storyboard Scene 10 Shot 6</i>	15
Gambar 3. 3 <i>Storyboard Scene 10 Shot 13</i>	16
Gambar 3. 4 <i>Storyboard Scene 10 Shot 18</i>	16
Gambar 3. 5 <i>Abdan Color Scheme</i>	21
Gambar 3. 6 <i>Abdan Full Body Turn Around</i>	22
Gambar 3. 7 <i>Miskan Color Scheme</i>	22
Gambar 3. 8 <i>Miskan Full Body Turn Around</i>	23
Gambar 3. 9 <i>Jono Color Scheme</i>	23
Gambar 3. 10 <i>Jono Full Body Turn Around</i>	24
Gambar 3. 11 <i>Nenek Abdan Color Scheme</i>	24
Gambar 3. 12 <i>Nenek Abdan Full Body Turn Around</i>	25
Gambar 3. 13 <i>Pak Umar Color Scheme</i>	25
Gambar 3. 14 <i>Pak Umar Full Body Turn Around</i>	26
Gambar 3. 15 <i>Wedan Color Scheme</i>	26
Gambar 3. 16 <i>Wedan Full Body Turn Around</i>	27
Gambar 3. 17 Perbandingan Tinggi Karakter	27
Gambar 3. 18 Konsep Aset dan Perbandingan Ukurannya.....	28
Gambar 3. 19 <i>Storyboard Scene 10 Shot 6</i>	28
Gambar 3. 20 <i>Storyboard Scene 10 Shot 13</i>	29
Gambar 3. 21 <i>Storyboard Scene 10 Shot 18</i>	29
Gambar 3. 22 <i>Animatic Scene 10 Shot 6</i>	30
Gambar 3. 23 <i>Animatic Scene 10 Shot 13</i>	30
Gambar 3. 24 <i>Animatic Scene 10 Shot 18</i>	31
Gambar 4. 1 <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D <i>Cut Out</i>	32
Gambar 4. 2 <i>Animatic Scene 10 Shot 6</i>	34
Gambar 4. 3 <i>Key Pose</i> Karakter <i>Abdan</i> pada <i>Scene 10 Shot 6</i>	35
Gambar 4. 4 <i>Key Pose</i> Karakter <i>Abdan</i> pada <i>Scene 10 Shot 6</i>	35

Gambar 4. 5 Contoh Seleksi pada Kepala Miskan.....	36
Gambar 4. 6 <i>Drawing Substitutions</i> Wajah Miskan	36
Gambar 4. 7 <i>Inbetween</i> pada <i>Scene 10 Shot 6</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Drawing Substitution</i> Mulut pada Karakter Abdan	37
Gambar 4. 9 <i>Drawing Substitution</i> Mata pada Karakter Abdan	37
Gambar 4. 10 Ekspresi Bingung	38
Gambar 4. 11 Tahap <i>Rendering Scene 10 Shot 6</i>	38
Gambar 4. 12 <i>Animatic Scene 10 Shot 13</i>	39
Gambar 4. 13 <i>Key Pose</i> Karakter Wedan pada <i>Scene 10 Shot 13</i>	39
Gambar 4. 14 <i>Drawing Substitutions</i> Mulut Wedan.....	40
Gambar 4. 15 <i>Inbetween</i> pada <i>Scene 10 Shot 13</i>	40
Gambar 4. 16 Tahap <i>Rendering Scene 10 Shot 13</i>	41
Gambar 4. 17 Tahap <i>Rendering Scene 10 Shot 13</i>	41
Gambar 4. 18 <i>Animatic Scene 10 Shot 18</i>	42
Gambar 4. 19 <i>Key Pose</i> Karakter Abdan dan Miskan pada <i>Scene 10 Shot 18</i>	43
Gambar 4. 20 <i>Drawing Substitutions</i> Mulut Wedan.....	43
Gambar 4. 21 Audio pada <i>Scene 10 Shot 18</i>	43
Gambar 4. 22 <i>Inbetween</i> pada <i>Scene 10 Shot 18</i>	44
Gambar 4. 23 Tahap <i>Rendering Scene 10 Shot 18</i>	44
Gambar 4. 24 Tahap <i>Rendering Scene 10 Shot 18</i>	45