

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI CUT OUT, DAN
MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“ Yesterday Seeking Tomorrow ”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ZAHWA DWIKA PRAYUDHA

19.82.0604

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI CUT OUT, DAN
MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“ Yesterday Seeking Tomorrow ”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ZAHWA DWIKA PRAYUDHA

19.82.0604

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI CUT OUT, DAN
MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D**

“ Yesterday Seeking Tomorrow ”

yang disusun dan diajukan oleh

Zahwa Dwika Prayudha

19.82.0604

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom., M. Cs.

NIK. 1903002286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI CUT OUT, DAN
MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“ Yesterday Seeking Tomorrow ”

yang disusun dan diajukan oleh

Zahwa Dwika Prayudha

19.82.0604

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

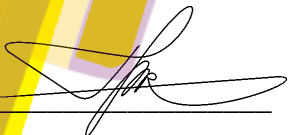
Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164



Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zahwa Dwika Prayudha
NIM : 19.82.0604

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Animasi Cut Out dan Motion Graphic pada Animasi 2D “ Yesterday Seeking Tomorrow ”

Dosen Pembimbing : Haryoko, S. Kom., M. Cs.

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, 21 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Zahwa Dwika Prayudha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa terus melimpahkan rahmatnya serta karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini dengan penuh rasa bangga. Rasa terima kasih juga saya sampaikan kepada pihak – pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penulisan skripsi ini. Maka dari itu dengan rasa tulus dan bahagia, saya ingin mempersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Keluarga tercinta, kepada Bapak Ponijo dan Ibu Sari Dah selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa dan kasih sayang.
2. Dosen Pembimbing Bapak Haryoko, S. Kom., M. Cs., yang sudah membimbing penulis, memberikan arahan dan masukan dalam proses pembuatan karya ilmiah ini.
3. Para sahabat dan teman – teman yang selalu memberikan bantuan dan dukungan serta membagikan pengalaman kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Animasi *Cut Out dan Motion Graphic* pada Animasi 2D “ Yesterday Seeking Tomorrow ”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

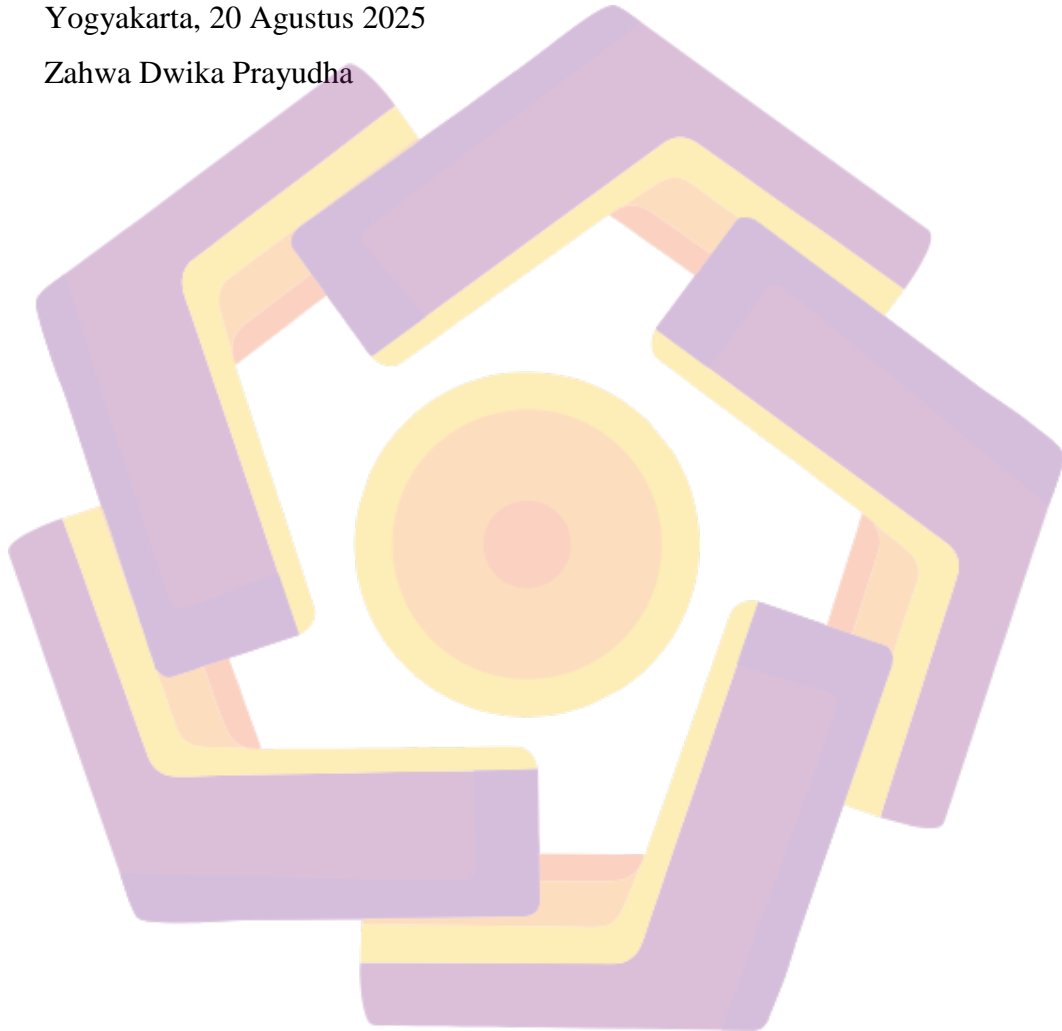
Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan karya ilmiah ini, oleh karena itu, dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, 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 Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses studi.
4. Bapak Haryoko, S. Kom., M. Cs., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah membimbing penulis dalam penyusunan karya ilmiah ini.
5. Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga selama masa studi, seluruh rekan mahasiswa, keluarga, saudara, dan teman yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan motivasi, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Yogyakarta, 20 Agustus 2025

Zahwa Dwika Prayudha



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3

1.6.2	Metode Analisis	4
1.6.3	Metode Produksi	4
1.6.4	Metode Evaluasi.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Definisi Animasi	9
2.2.2	Jenis Animasi	9
2.2.3	12 Prinsip Dasar Animasi	10
2.2.4	Teknik Animasi 2 Dimensi	17
2.2.5	Teknik Animasi 2 Dimensi	19
2.2.6	<i>Software</i> Animasi.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Gambaran Umum Penelitian	24
3.2	Alur Penelitian.....	24
3.3	Pengumpulan Data	25
3.3.1	Observasi.....	26
3.3.2	Studi Literatur	28
3.4	Analisis Kebutuhan	28
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional	28
3.4.2.	Kebutuhan Fungsional	29

3.5	Pra Produksi	30
3.5.1.	<i>Logline</i>	31
3.5.2.	Naskah.....	31
3.5.3.	<i>Concept Art</i>	36
3.5.4.	Storyboard.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1.	Produksi	41
4.1.1.	<i>Cut Out Animation</i>	41
4.1.2.	<i>Motion Graphic Animation</i>	46
4.2.	Pasca Produksi	54
4.2.1.	<i>Compositing & Editing</i>	55
4.2.2.	<i>Rendering</i>	55
4.3.	Evaluasi.....	56
BAB V PENUTUP		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
REFERENSI		60
LAMPIRAN.....		61
1.	Naskah.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	29
Tabel 3.4. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	30
Tabel 3.4. 3 Kebutuhan Tenaga Kerja	30
Tabel 3.5. 1 Storyboard Scene 1-2.....	40
Tabel 4.3. 1 Evaluasi Alpha Testing Kebutuhan Fungsional.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. 1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	10
Gambar 2.2. 2 Contoh <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.2. 3 Contoh <i>Staging</i>	12
Gambar 2.2. 4 Contoh <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.2. 5 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.2. 6 Contoh <i>Slow in and Slow Out</i>	14
Gambar 2.2. 7 Contoh <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.2. 8 Contoh <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.2. 9 Contoh <i>Timing and Spacing</i>	15
Gambar 2.2. 10 Contoh <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.2. 11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.2. 12 Contoh <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.2. 13 Tampilan <i>Software Adobe Animate</i>	22
Gambar 2.2. 14 Tampilan <i>Adobe After Effects</i>	23
Gambar 3.2. 1 Alur Penelitian	25
Gambar 3.3. 1 Tangkapan Layar Animasi <i>Memory Reboot</i>	26
Gambar 3.3. 2 Tangkapan Layar Animasi <i>Define</i>	27
Gambar 3.3. 3 Poster Film <i>Dune</i>	27
Gambar 3.3. 4 Tangkapan Layar Animasi <i>Bengal Tiger run Loop</i>	28
Gambar 3.5. 1 Naskah halaman satu	32

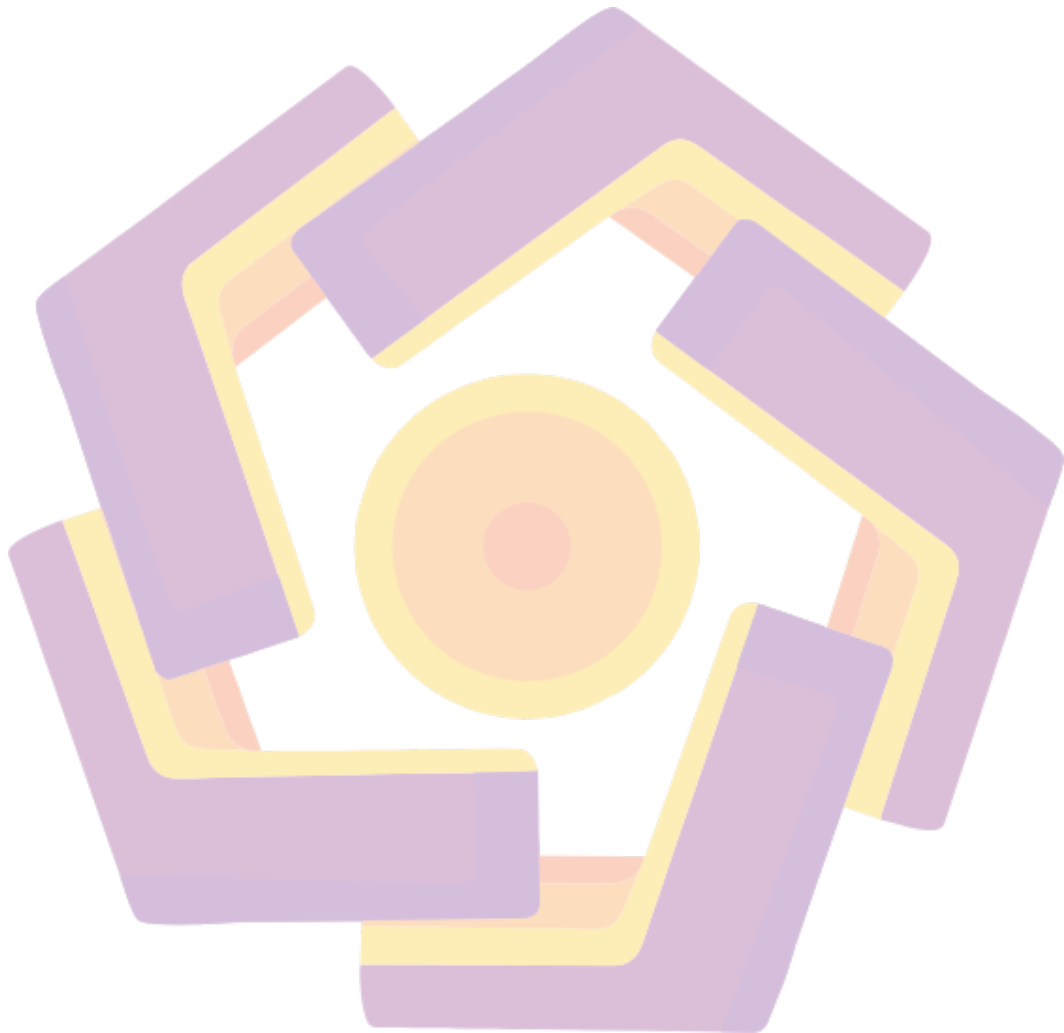
Gambar 3.5. 2 Naskah halaman dua	33
Gambar 3.5. 3 Naskah halaman tiga	34
Gambar 3.5. 4 Naskah halaman empat	35
Gambar 3.5. 5 Karakter sheet Kesha dan Ony	36
Gambar 3.5. 6 Sketch Karakter Kesha	36
Gambar 3.5. 7 Karakter Kekasihnya Kesha	37
Gambar 3.5. 8 Karakter Bandit	38
Gambar 3.5. 9 Karakter Warga Lokal	38
Gambar 3.5. 10 Latar Belakang Gurun Pasir	39
Gambar 4.1. 1 <i>Sketch Asset</i>	42
Gambar 4.1. 2 Setelah <i>Sketch</i> diberikan Warna	42
Gambar 4.1. 3 Memisahkan <i>Asset</i> menjadi Beberapa <i>Layer</i>	43
Gambar 4.1. 4 Mengatur <i>Anchor Point</i> pada Lengan	44
Gambar 4.1. 5 Mengatur <i>Layer</i> sesuai Urutan	44
Gambar 4.1. 6 Lengan berada di bawah	45
Gambar 4.1. 7 Lengan menjadi naik saat <i>rotate</i>	45
Gambar 4.1. 8 Terapkan <i>Easy Ease</i> pada semua <i>keyframe</i>	46
Gambar 4.1. 9 <i>Keyframe</i> Tanpa <i>Easy Ease</i>	46
Gambar 4.1. 10 <i>Keyframe</i> Menggunakan <i>Easy Ease</i>	46
Gambar 4.1. 11 <i>Composition Settings Adobe After Effect</i>	47
Gambar 4.1. 12 <i>Asset</i> Tangan yang dibuat menggunakan <i>After Effect</i>	48

Gambar 4.1. 13 <i>Asset</i> Latar Belakang Pintu	48
Gambar 4.1. 14 <i>Keyframe</i> pada Lengan.....	49
Gambar 4.1. 15 Penambahan <i>Loop</i> pada <i>Rotate</i>	49
Gambar 4.1. 16 <i>Keyframe Path</i> pada Pintu	50
Gambar 4.1. 17 semua <i>Keyframe</i> yang ada di Pintu beserta Cahaya.....	50
Gambar 4.1. 18 Animasi Pintu Yang tadinya tertutup menjadi terbuka	51
Gambar 4.1. 19 <i>Pre-compose</i> latar belakang agar menjadi satu bagian	52
Gambar 4.1. 20 Tangan dan Pintu satukan menjadi satu scene	52
Gambar 4.1. 21 tampilan <i>Layer</i> setelah menyatukan Tangan dan Pintu.....	53
Gambar 4.1. 22 Memberika Teks narasi pertama	53
Gambar 4.1. 23 Memberika Teks narasi kedua	54
Gambar 4.1. 24 Memberika Teks narasi ketiga	54
Gambar 4.2. 1 Menambahkan Judul pada Animasi	55
Gambar 4.2. 2 Tampilan Rendering pada <i>Adobe After Effect</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah
Lampiran 2. Storyboard

66
70



DAFTAR ISTILAH

2D	Dua dimensi
Anchor Point	Titik pusat Objek
Animator	Orang yang bertugas menciptakan gerakan dalam animasi
Asset	Elemen visual atau audio yang digunakan dalam produksi animasi, seperti gambar, suara, karakter, dan properti.
Audience	Penonton atau target pemirsa
Background Music	Musik latar
Background	Gambar Latar belakang sebuah Tempat
Brush / Pen	Kuas untuk Menggambar
Coloring	Proses Mewarnai
Compositing	Proses menggabungkan berbagai elemen visual ke dalam satu adegan utuh
Cut Out	Teknik animasi 2D yang menggunakan potongan gambar untuk digerakan
Easy Ease	Fungsi dalam animasi digital untuk membuat gerakan lebih halus dan alami di awal dan akhir transisi
Editing	Proses penyuntingan vidoe dan suara
Export	Proses menyimpan atau mengeluarkan hasil proyek ke dalam format file akhir
File	Dokumen digital yang berisi data
FPS	Satuan frame rate. Singkatan dari Frame Per Second
Frame by Frame	Teknik animasi tradisional di mana setiap frame digambar secara manual untuk menciptakan gerakan
Frame rate	Jumlah Gambar dalam satuan detik
Hardware	Perangkat keras komputer
In Between	Gambar transisi yang berada di antara dua keyframe utama untuk memperhalus gerakan

Keyframe	Frame utama dalam animasi yang menandai perubahan penting dalam gerakan atau bentuk objek
Layer	Lapisan Kertas digital dalam perangkat lunak
Logline	Intisari pada sebuah cerita
Loop/Looping	Gerakan berulang dalam animasi
Pixel	Satuan resolusi
Sakuga	Animasi kompleks yang terfokus pada gerakan atau adegan tertentu
Scene	Satu bagian dari cerita dalam animasi yang menunjukkan satu lokasi atau kejadian tertentu
Seeking	Tindakan mencari sesuatu
Software	Perangkat Lunak
Shot/cut	Potongan gambar atau pengambilan adegan dalam satu sudut pandang kamera
Storyboard	Gambaran kasar urutan adegan animasi
Tomorrow	Dalam konteks naratif, dapat merujuk pada masa depan
Tool	Alat atau fitur dalam perangkat lunak
Transition	Efek perpindahan antara satu adegan atau elemen ke elemen lainnya
Workspace	Lembar kerja pada perangkat lunak
Yesterday	menggambarkan masa lalu atau peristiwa yang telah terjadi

INTISARI

Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan kemudian diputar sehingga terlihat seperti gambar yang bergerak. Animasi dibagi menjadi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Dalam animasi 2D, objek yang bergerak hanya terdiri dari tinggi dan lebar, tidak seperti animasi 3D yang memiliki tinggi, lebar dan volume. Beberapa teknik yang digunakan dalam animasi 2D diantaranya adalah *cut out*, dan *Motion Graphic*.

Teknik *cut out* adalah teknik yang dalam pembuatannya menggunakan objek yang bagiannya sudah dipotong-potong. Di era modern ini, teknik *cut out* tidak hanya diterapkan secara tradisional menggunakan kertas, tetapi juga dapat diterapkan secara digital. Teknik animasi *cut out* digital menghasilkan grafis yang lebih menarik dan pergerakan yang lebih natural dibandingkan *cut out* tradisional karena dalam proses pembuatannya, *cut out* digital menggunakan perangkat lunak (software) komputer yang menyediakan banyak fitur untuk menghasilkan animasi yang berkualitas.

Teknik *cut out* bisa dilakukan secara tradisional menggunakan kertas dan juga bisa dilakukan secara digital menggunakan bantuan perangkat lunak komputer.

Pada animasi *Yesterday Seeking Tomorrow*, terdapat beberapa teknik animasi yang digunakan *cut out*. Dalam pembahasan ini akan menjelaskan proses pembuatan animasi *Yesterday Seeking Tomorrow* dengan menggunakan teknik animasi dan *cut out* secara digital.

Kata kunci: *Cut out, Motion Graphic, 2D*

ABSTRACT

Animation is a sequence of images arranged in order and played to create the illusion of movement. Animation is generally divided into two types: two-dimensional (2D) and three-dimensional (3D). In 2D animation, moving objects consist only of height and width, unlike 3D animation which includes volume. Several techniques are commonly used in 2D animation, including cut out, frame by frame, and motion graphic.

The cut out technique uses pre-divided object parts that are animated to simulate motion. In the modern era, cut out animation has transitioned from traditional paper-based methods to digital implementations. Digital cut out techniques produce more visually appealing graphics and smoother motion due to the support of computer software offering advanced features for animation production.

This research discusses the production process of the animation Yesterday Seeking Tomorrow, which utilizes both frame by frame and cut out techniques in digital format. The discussion highlights how each technique contributes to the narrative and visual expression of the animation, showcasing the advantages and creative flexibility offered by combining both methods in a digital environment.

Keyword: *Cut out, Motion Graphic, 2D*