

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGANIMASIAN ASSET 2D RELIEF CANDI BOROBUDUR
VISHVANTARA DENGAN PENERAPAN MOTION SHAPE
PADA TEKNIK CUT OUT UNTUK MENCIPTAKAN PERGERAKAN
ANIMASI YANG NATURAL**



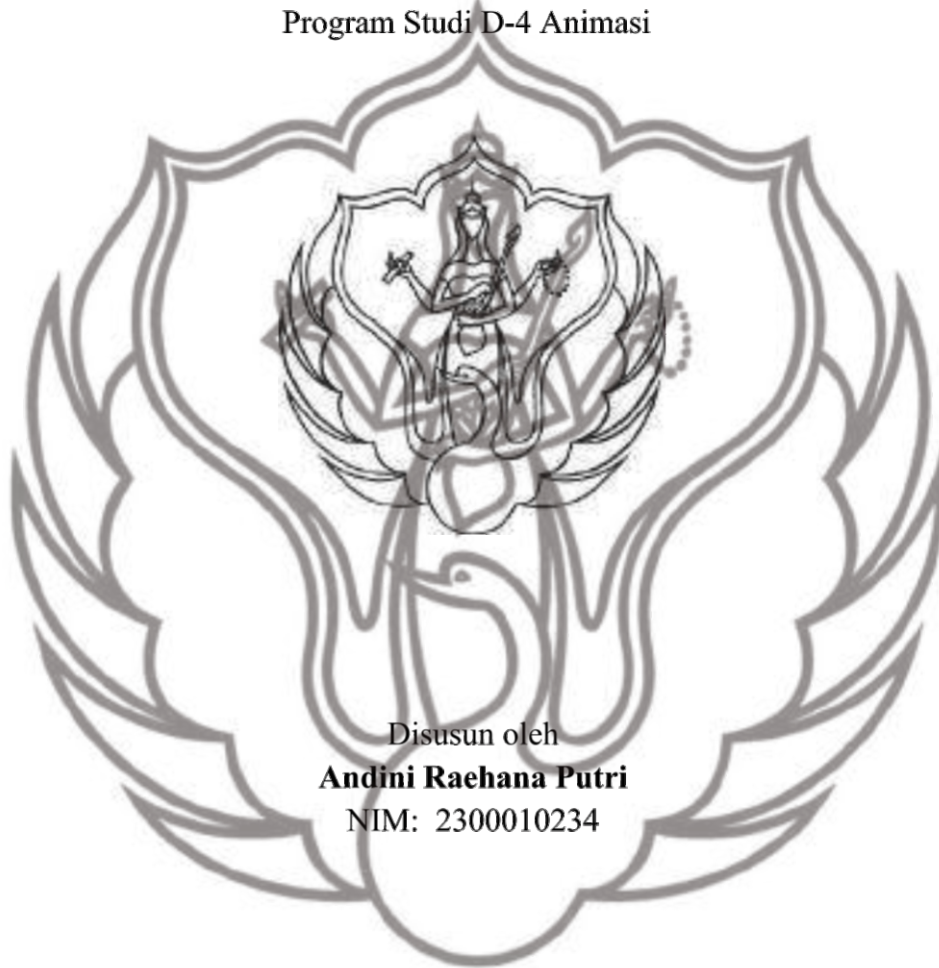
Disusun oleh
Andini Raehana Putri
NIM: 2300010234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENGANIMASIAN ASSET 2D RELIEF CANDI BOROBUDUR
VISHVANTARA DENGAN PENERAPAN MOTION SHAPE
PADA TEKNIK CUT OUT UNTUK MENCIPTAKAN PERGERAKAN
ANIMASI YANG NATURAL**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Andini Raehana Putri
NIM: 2300010234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENGANIMASIAN ASSET 2D RELIEF CANDI BOROBUDUR VISHVANTARA DENGAN PENERAPAN MOTION SHAPE PADA TEKNIK CUT OUT UNTUK MENCIPTAKAN PERGERAKAN ANIMASI YANG NATURAL

Disusun oleh:

Andini Raehana Putri

2300010234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .. **05 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

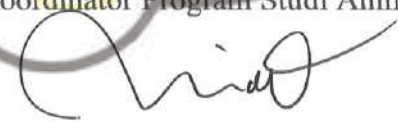
Pembimbing II / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN. 0029057506

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan FSMR


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Andini Rachana Putri**
No. Induk Mahasiswa : **2300010234**
Judul Proposal Tugas Akhir : ***Penganimasian Asset 2D Relief Candi Borobudur
Vishvantara dengan Penerapan Motion Shape pada
Teknik Cut Out untuk Menciptakan Pergerakan
Animasi yang Natural***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,




Andini Rachana Putri

NIM. 2300010234

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andini Rachana Putri
No. Induk Mahasiswa : 2300010234
Program Studi : Sarjana Terapan Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENGANIMASIAN ASSET 2D RELIEF CANDI BOROBUDUR
VISHVANTARA DENGAN PENERAPAN MOTION SHAPE PADA TEKNIK
CUT OUT UNTUK MENCIPTAKAN PERGERAKAN ANIMASI YANG
NATURAL**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 5 Juni 2025
Yang menyatakan,

Andini Rachana Putri
NIM. 2300010234

Ishtuay Tara Jatarka



BAB 1 : PENDAHULUAN

a. Latar Belakang	4
b. Rumusan Masalah	5
c. Tujuan dan Manfaat	5

BAB 2 : EKSPLORASI

a. Ide dan Konsep Karya	7
b. Tinjauan Karya	10
c. Tinjauan Pustaka	11
d. Landasan Teori	15

BAB 3 : METODOLOGI

a. Analisis	18
b. Desain	21
c. Pengembangan	40
d. Penerapan	41
e. Evaluasi	48

BAB 4 : PERWUJUDAN

a. Perwujudan	52
b. Pembahasan	53

BAB 5 : PENUTUP

a. Kesimpulan	63
b. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA..... LAMPIRAN.....

.....	64
.....	65

ISHUANY TARA JafAKA

MAHASISWA

Andini Raehana Putri
NIM. 2300010234

DOSEN PEMBIMBING 1

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.,
NIP. 19801016 2005011001

DOSEN PEMBIMBING 2

Mohammad Arifan Rohman, S.Sn., M.Sn.,
NIP. 19840201 201903 1008

JUDUL TUGAS AKHIR



PENGANIMASIAN ASSET 2D
RELIEF CANDI BOROBUDUR VISVANTARA
DENGAN PENERAPAN MOTION SHAPE
PADA TEKNIK CUT OUT UNTUK
MENCIPTAKAN PERGERAKAN ANIMASI
YANG NATURAL

MAHASISWA
Andini Raehana Putri
NIM. 2300010234

DOSEN PEMBIMBING 1
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.,
NIP. 19801016 200501 1001

DOSEN PEMBIMBING 2
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.,
NIP. 19840201 201903 1008

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
PROGRAM STUDI D4
INSTITUT SENI INNDONESIA YOGYAKARTA



BAB 1 PENDAHULUAN

Latar belakang

Karya ini menggunakan teknik Cut Out untuk menganimasikan dikarenakan penulis akan menggerakkan asset-asset yang sudah tersedia, memasukkan beberapa include efek motion shape, dan mengaplikasikan 12 prinsip animasi. Dan Menurut Yuan Ning dalam bukunya "Production design for traditional cutout animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics" (2010), Cut out dapat jabarkan sebagai berikut. Teknik cut out juga dapat dimanipulasikan menggunakan boneka yang tepat berada di bawah kamera dan diletakkan di atas meja. Cut out pada dasarnya terbuat dari kertas, karton atau kain yang kaku yang digabungkan dengan tali, string atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindahkan frame by frame.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, penulis mencoba mendigitalkan animasi cut out. Cut out animation merupakan salah satu teknik animasi tertua yang paling sederhana serta memiliki banyak bentuk, dan variasi. Dan cut out merupakan salah satu jenis dari animasi stop motion.

Pada dasarnya, cut out animation yang akan dilakukan melibatkan pembuatan animasi menggunakan karakter 2D, alat peraga, dan asset karakter, dan environment yang dipotong dari gambar digital. Dengan asset animasi yang digambar menurut pola atau bentuk tertentu. Kemudian dipisahkan layer, dan bagian-bagiannya. Dibuatkan acer point atau titik tumpuan untuk pergerakan animasinya kemudian dianimasikan dengan menerapkan prinsip 12 animasi. Salah satu proses penganimasian dalam teknik cut out ini adalah motion shape.

Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Tata cara penganimasian memiliki banyak macam salah satunya yakni cut out animation cut out animation menggunakan teknik yang memanfaatkan potongan-potongan gambar yang disusun dan direkam sedemikian rupa hingga menghasilkan suatu kentuhan hasil karya animasi. Dalam animasi cut out dapat diterapkan teknik lain dalam pembuatan animasinya yakni motion shape. Motion shape sendiri merupakan teknik manipulasi gambar yang merubah bentuk suatu objek menjadi bentuk yang berbeda dari sebelumnya. Untuk penerapannya itu sendiri diharapkan dengan mengaplikasikan motion shape ke dalam cut out animation dapat menghasilkan animasi yang lebih natural dengan memanipulasi bentuk menggunakan motion shape, dan menerapkan 12 prinsip animasi.

Tujuan & Manfaat

TUJUAN

- Membuat animasi Augmented Reality Relief Candi Borobudur Visvantara yang menggunakan teknik penganimasian Cut Out.
- Membuat Animasi yang bagus dengan menerapkan prinsip animasi Motion Shape pada Augmented Reality Relief Candi Borobudur Visvantara.

MANFAAT

- Sebagai studi pustaka, dan pembelajaran. Tentang penganimasian AR yang menggunakan teknik Cut Out, dan menerapkan Motion Shape didalamnya.
- Teknik Cut Out mempermudah animator untuk menghemat waktu karena tidak perlu menggambar ulang frame by frame.