

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEVEL UP KEDAI BU EMI”
DENGAN TEKNIK *DIGITAL CUT-OUT*

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

REINE CALISA

NIM: 229034092

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LEVEL UP KEDAI BU EMI”
DENGAN TEKNIK *DIGITAL CUT-OUT*

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

REINE CALISA

NIM: 2290345092

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

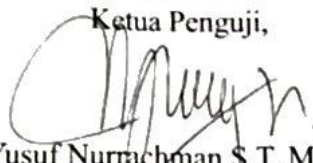
Judul Tugas Akhir : Perancangan film animasi 2D “*Level Up* Kedai Bu Emi”
Dengan Teknik *Digital Cut-Out*

Penulis : Reine Calisa
NIM : 2290345092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 02 Juli 2026

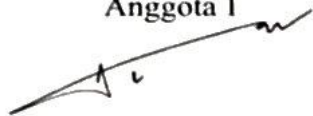
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

Anggota 2



Iryan Setyadi S.Pd.I

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI
NIP. 197711132010121001

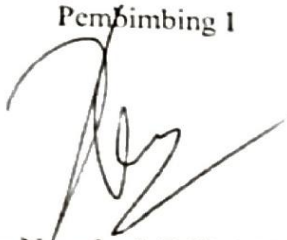
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Reine Calisa
NIM : 2290345092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing I



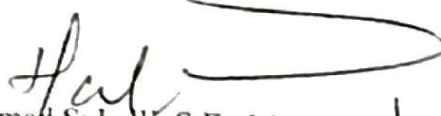
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing II



Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199212132025061002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suharti, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Reine Calisa
NIM	: 2290345092
Program Studi	: D4 Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Film Animasi 2D "Level Up Kedai Bu Emi" Dengan Teknik Digital Cut - Out adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyetelkan



3D91DAOX087608508
Reine Calisa
NIM: 2290345092

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reine Calisa
NIM : Animasi
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Film Animasi 2D “Level Up Kedai Bu Emi” Dengan Teknik Digital Cut - Out

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



CDF80AOX087608513
Reine Calisa
NIM: 2290345092

ABSTRACT

UMKM are business entities run by individuals, households, or small business groups that play a vital role in boosting and growing the public economy. However, they currently face various obstacles, such as limitations in capability, talent, expertise, human resource management, entrepreneurship, marketing, and financial management. In response to these pressing challenges, the animated short film "Level Up Kedai Bu Emi" is presented to represent culinary MSMEs facing similar issues—possessing high-quality products but lacking a strong branding strategy. By implementing the Digital Cut-Out technique and utilizing a digital rigging system (digital bones) on character assets that have been carefully layered and separated by body parts, this method allows animators to produce dynamic, consistent, natural, and expressive movements within a relatively shorter production time. Through this approach, the author utilizes a 2D animated film to engage the audience, particularly MSME owners, by offering visual storytelling and relatable daily-life narratives aimed at motivating them to actively promote their businesses through social media.

Keywords: *2D Animation, Digital Cut-Out Technique, Rigging, MSME*

ABSTRAK

UMKM ialah salah satu jenis usaha atau bisnis yang dijalankan oleh perseorangan, rumah tangga, maupun badan usaha kecil dalam peningkatan dan pertumbuhan ekonomi masyarakat. Namun saat ini, Kemampuan, bakat, keahlian, manajemen sumber daya manusia, kewirausahaan, pemasaran, dan keuangan menjadi contoh hambatan tersebut. Bersamaan dengan urgensi tersebut, film pendek animasi *Level Up Kedai Bu Emi*, hadir sebagai representasi dari UMKM kuliner yang memiliki permasalahan serupa di mana mereka memiliki kualitas produk yang baik namun tidak dibarengi dengan strategi *branding* yang kuat. Dengan menerapkan teknik **Digital Cut-Out**, dan menggunakan sistem *rigging* atau tulang digital pada aset karakter yang telah di *layering* atau dipisahkan tiap bagian tubuhnya. Sehingga memungkinkan animator untuk menghasilkan gerakan yang dinamis, konsisten, natural dan ekspresif dengan waktu produksi yang relatif lebih singkat. Melalui pendekatan ini, penulis menggunakan film animasi 2D untuk para penonton terkhususnya pelaku UMKM yang disuguhkan dengan visual storytelling, juga cerita kehidupan sehari-hari yang akan memotivasi para penonton dalam meningkatkan semangat dalam melakukan promosi melalui media sosial.

Kata Kunci : *Animasi 2D, Teknik Digital Cut-Out, Rigging, UMKM*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, kekuatan, dan kesabaran-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, penulis merancang film pendek animasi 2D berjudul *Level Up Kedai Bu Emi*. Film pendek tersebut diciptakan sebagai representasi terhadap UMKM dengan menerapkan Teknik Cut Out sebagai proses produksi animatenya. Berdasarkan proses kreatif tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan film animasi 2D “Level Up Kedai Bu Emi” dengan Teknik digital Cut-Out.”

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dwi Riyono, S. T., M.Ak., Ph.D., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom selaku pembimbing I Penulisan Tugas Akhir
8. Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing II Karya Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah

melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Keluarga dan orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
11. Bang fayq Hamdy Nazar, Kak Sasqia Nazar, Bang Syahrul Sahrila, selaku mentor penulis dikantor yang ikut memberikan pengajaran dan masukan, serta teman-teman satu kantor yang turut memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
12. Teman Teman seperjuangan, yaitu Siti Naila, Rayna Allodya, Safira Najwa. Serta teman-teman Animasi lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas dukungan, semangat, bantuan, serta kebersamaan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca, khususnya dalam perancangan film animasi 2D dengan Teknik Digital Cut-Out.

Tangerang, 29 Juli 2026,

Penulis,



Reine Calisa

NIM 2290345092

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
1. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
2. Manfaat bagi Masyarakat	5
3. Manfaat bagi Penulis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Animasi	7
2. Teknik Digital Cut - Out	10
3. Media Sosial.....	12
4. Promosi	13
B. Referensi Karya.....	13
1. Serial Animasi Dhot Design	13
2. Serial Animasi Si Nopal	14
BAB III METODE PENCIPTAAN	15
A. Metode Penciptaan Karya	15
1. Tahap Define (Definisian)	15

2. Tahap Design (Perancangan)	15
3. Tahap Develop (Pengembangan)	16
Tahap Disseminate (Penyebaran)	17
B. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Studi Literatur	18
2. Observasi Karya Referensi	18
3. Wawancara	20
4. Validasi Oleh Pakar	20
C. Spesifikasi Karya	21
D. Perangkat Lunak (Software)	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Hasil Penciptaan Karya	23
1. Tahap Define (Definisian)	23
2. Tahap Design (Perancangan)	27
3. Tahap Develop (Pengembangan)	54
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)	66
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Film	21
Tabel 2 Pertanyaan dan Jawaban sesi wawancara narasumber	23
Tabel 3 Analisis Gaya Visual	25
Tabel 4 Pertanyaan dan Jawaban sesi wawancara pakar	61

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Poster Serial Animasi <i>Dhot Design</i>	13
2. Gambar 2 Poster Serial Animasi <i>si nopal</i>	14
3. Gambar 3 Poster Serial Animasi <i>Dhot Design</i>	19
4. Gambar 4 Poster Serial Animasi <i>si nopal</i>	19
5. Gambar 5 <i>Gambar Adobe Illustrator</i>	21
6. Gambar 6 <i>Gambar Adobe After Effect</i>	22
7. Gambar 7 <i>Gambar Adobe Premiere Pro</i>	22
8. Gambar 8 Implementasi Naskah Scene 1 pada Storyboard	42
9. Gambar 9 Implementasi Naskah Scene 1 pada Film	43
10. Gambar 10 Implementasi Naskah Scene 2 pada Storyboard	43
11. Gambar 11 Implementasi Naskah Scene 2 pada film	44
12. Gambar 12 Implementasi Naskah Scene 3 pada Storyboard	45
13. Gambar 13 Implementasi Naskah Scene 3 pada film	46
14. Gambar 14 Implementasi Naskah Scene 4 pada Storyboard	47
15. Gambar 15 Implementasi Naskah Scene 4 pada film	48
16. Gambar 16 Implementasi Naskah Scene 5 pada Storyboard	49
17. Gambar 17 Implementasi Naskah Scene 5 pada film	50
18. Gambar 18 Desain Karakter Eca.....	50
19. Gambar 19 Desain Karakter Bu Emi	51
20. Gambar 20 Desain Karakter Judit.....	51
21. Gambar 21 Layering Karakter Judit.....	52
22. Gambar 22 Layering Karakter Eca	53
23. Gambar 23 <i>Parenting & Null</i>	54
24. Gambar 24 <i>Puppet Pin</i>	55
25. Gambar 25 <i>Plug-In Duik Angela</i>	55
26. Gambar 26 <i>Proses pemberian sumbu X dan Y</i>	56
27. Gambar 27 <i>Proses merancang tahapan gerak</i>	57

28. Gambar 28 <i>Controller pada ekspresi Bu Emi</i>	58
29. Gambar 29 <i>Proses Keyframing</i>	59
30. Gambar 30 <i>Proses compositing dan Editing</i>	60
31. Gambar 31 <i>Proses animate mata saat revisi</i>	66
32. Gambar 32 <i>Proses revisi puppet pin</i>	66
33. Gambar 33 <i>Uploading Video OnYoutube</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	72
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	73
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	75
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	83
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	84
Lampiran 6. Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	87
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	88

