

**PERANCANGAN *POSE-TO-POSE* ANIMASI 3D "SENI TUNGGAL
PENCAK SILAT" MENGGUNAKAN *SOURCE FILMMAKER***

SKRIPSI



disusun oleh

Deny Laksono Raharjo

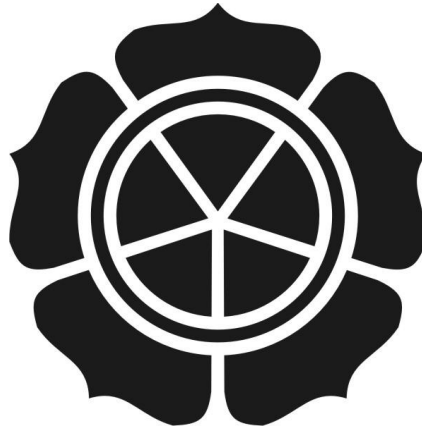
09.11.2796

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN *POSE-TO-POSE* ANIMASI 3D "SENI TUNGGAL
PENCAK SILAT" MENGGUNAKAN *SOURCE FILMMAKER***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Deny Laksono Raharjo

09.11.2796

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *POSE-TO-POSE* ANIMASI 3D "SENI TUNGGAL
PENCAK SILAT" MENGGUNAKAN *SOURCE FILMMAKER***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deny Laksono Raharjo

09.11.2796

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN POSE-TO-POSE ANIMASI 3D "SENI TUNGGAL
PENCAK SILAT" MENGGUNAKAN SOURCE FILMMAKER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deny Laksono Raharjo

09.11.2796

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 2014

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi yang ada dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dibuat dan diajukan oleh orang lain, untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini telah disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 6 Februari 2014

Deny Laksono Raharjo
09.11.2796

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S. Al Insyirah 7)

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

(Q.S. Ar Rahman 55)

"Ingatlah tujuan hidupmu untuk apa"

(Kata Bijak)

"Do what you love, and love what you do"

(Kata Bijak)

"41 6C 6C 61 68 20 52 61 68 6D 61 6E 41 6C 6C 61 68 20 52 61 68 69 6D"

(Kata Bijak)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Saya persembahkan untuk Ibu Hariyati dan Bapak Juma'at tercinta dirumah. Terima kasih telah memberikan suport dan doa kepada anak yang bandel ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Mas Mbak dirumah yang selalu memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
- Bapak Pono dan Ibu Pono yang telah menyediakan tempat tinggal yang nyaman untuk kami anak 168b berteduh dari panas dan hujan, dari teriknya siang dan dinginnya malam. Terima kasih atas tempat tinggalnya selama ini. Semoga Allah membalas semua kebaikan-kebaikan yang telah bapak dan ibu berikan kepada kami semua.
- Kemudian untuk bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam lika-liku penulisan skripsi ini, baik dalam keadaan semangat, tegang, dan berkeringat dingin pada saat bimbingan.
- Untuk teman-teman tercinta, buat mbak Yanna, mbak Pipit, mbak Tari dan, mbak Dewi yang berperan support selama empat tahun lebih perkuliahan ini, selamat dan sukses untuk kalian semua.
- Buat mamen-mamen seperjuangan dan sekeluarga 168b, Danang, Andi, Mas Chan, Dapid, Si Jek, Rudi, Mas Ari, Omdjin, Fery, Hary, Pak Ipin, sebuah kehormatan dapat mengenal kalian semua, selamat dan sukses untuk kita semua.
- Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam berbagai hal yang tidak dapat saya *mentions* satu-persatu, terimakasih atas bantuannya. Semoga Allah menggantikannya dengan balasan yang lebih baik. Amin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan yang masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Akan tetapi penulis tetap berharap skripsi ini akan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 6 Februari 2014

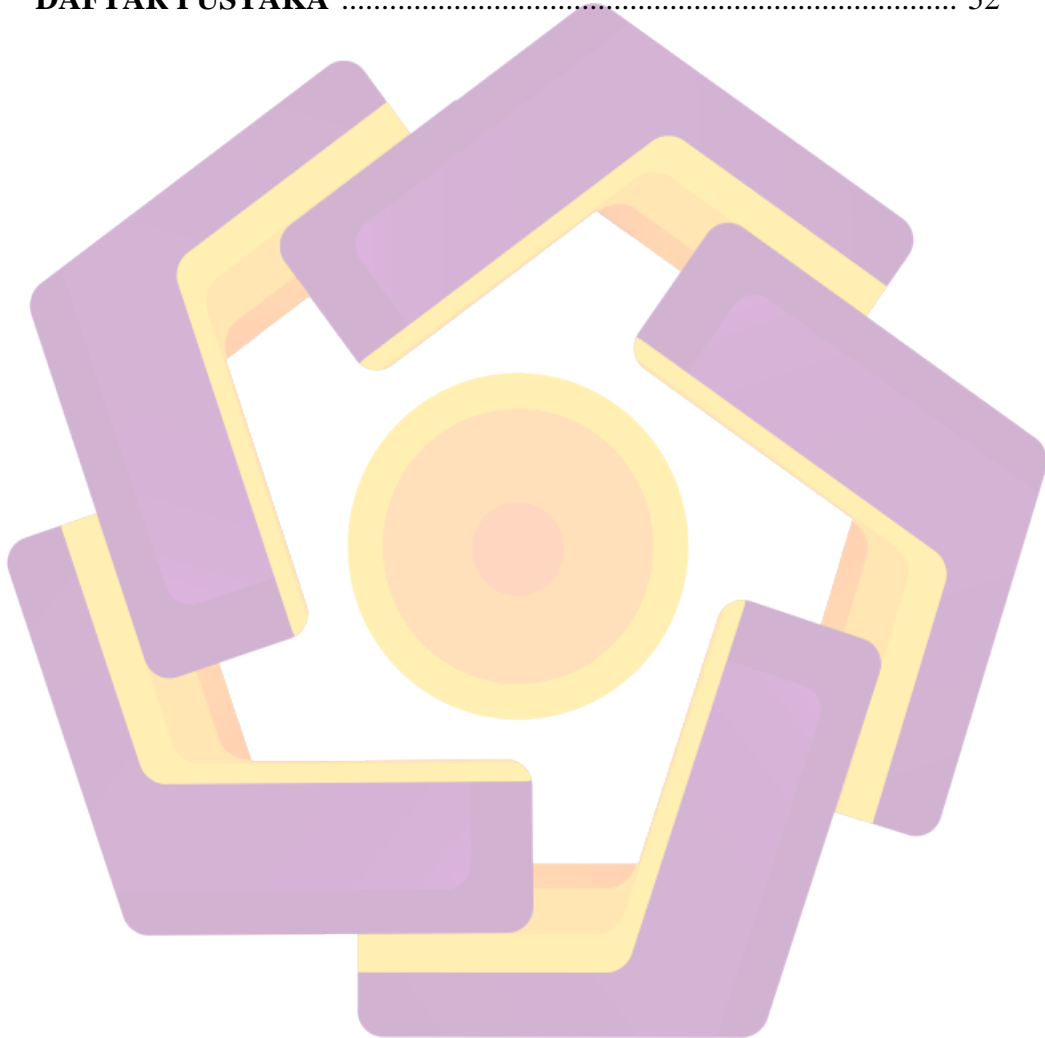
Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode dan Sistematika Penelitian	5
1.6.1. Metode Penelitian	5
1.6.2. Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Teori Animasi	7
2.1.1. Pengertian Animasi	7
2.1.2. Jenis-jenis Animasi	7
2.1.3. Prinsip Animasi	9
2.2. Teori Film	14
2.3. Perancangan Animasi 3D	16
2.3.1. Pemilihan Ruang	16
2.3.2. Pemilihan Model	17

2.3.3.	Penataan Cahaya	17
2.3.4.	Penataan Kamera	17
2.4.	Teknik Animasi	18
2.4.1.	Teknik <i>Pose-to-pose</i>	18
2.5.	Software	18
2.5.1.	Source Filmmaker	18
2.5.2.	Steam	19
2.5.3.	Adobe Premiere Pro	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI		21
3.1.	Tinjauan	21
3.1.1.	Pengertian Pencak Silat	21
3.1.2.	Sejarah Singkat Pencak Silat	21
3.1.3.	Seni Tunggal Baku Pencak Silat	23
3.2.	Analisis	23
3.2.1.	Analisis kebutuhan	24
3.3.	Perancangan	25
3.3.1.	Pemilihan Ruang	29
3.3.2.	Pemilihan Model	29
3.3.3.	Penataan Cahaya	30
3.3.4.	Penataan Kamera	31
3.4.	Teknik Animasi	32
3.4.1.	Teknik <i>Pose-to-pose</i>	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1.	Produksi	34
4.1.1.	Pemilihan Ruang	34
4.1.2.	Pemilihan Model	36
4.1.3.	Penataan Cahaya	38
4.1.4.	Penataan Kamera	39
4.2.	Animasi	41
4.3.	Rendering	44
4.3.1.	Render Setup SFM	44

4.3.2. Rendering Premiere Pro	46
4.4. Uji Pengguna	48
BAB V PENUTUP	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Animasi	25
Tabel 4.1 Perbandingan gerakan Animasi	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SFM Interface	19
Gambar 2.2 Steam Interface	19
Gambar 2.3 Premiere Pro Interface.....	20
Gambar 3.1 Konsep Stage yang digunakan	29
Gambar 3.2 Model TF2 yang digunakan	30
Gambar 3.3 Konsep Penataan key-light pada stage	30
Gambar 3.4 Konsep Penataan fill-light pada stage	31
Gambar 3.5 Konsep Pengambilan Gambar dengan Lock Kamera	31
Gambar 3.6 Konsep Pengambilan Gambar dengan Free Kamera	32
Gambar 3.7 Gambar Kunci dan Inbetween	33
Gambar 4.1	35
(a). Langkah load map pada SFM,	35
(b). Seleksi ruangan	35
Gambar 4.2 Ruang "stage"	35
Gambar 4.3 Membuat Set Animasi untuk Model	36
Gambar 4.4 Seleksi Model Karakter	37
Gambar 4.5 Seleksi Model	37
Gambar 4.6 Pembuatan set animasi untuk cahaya	38
Gambar 4.7 Penataan cahaya dengan prinsip key-light	38
Gambar 4.8 Penataan cahaya dengan prinsip fill-light	39
Gambar 4.9 Pergerakan free-camera	40
Gambar 4.10 Pergerakan lock-camera	40
Gambar 4.11 Gerakan kunci	41
Gambar 4.12 Manipulasi rotasi siku	43
Gambar 4.13 Manipulasi pergerakan anggota tubuh	43
Gambar 4.14 Persiapan Render Movie	44
Gambar 4.15 Persiapan Render SFM	45
Gambar 4.16 Proses Rendering SFM	45
Gambar 4.17 Proses penambahan audio dalam Premiere Pro	46

Gambar 4.18 Review hasil	46
Gambar 4.19 Render Movie	47
Gambar 4.20 Render Setup	47
Gambar 4.21 Proses Rendering	48



INTISARI

Pencak silat adalah suatu metode beladiri yang diciptakan oleh bangsa Indonesia guna mempertahankan diri dari bahaya. Bahaya yang mengancam keselamatan dan kelangsungan hidupnya. sebagai suatu metode/ilmu beladiri yang lahir dan berkembang di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat bangsa Indonesia pencak silat sangat dipengaruhi oleh falsafah, budaya dan kepribadian bangsa Indonesia. Dalam kamus bahasa Indonesia, pencak silat di artikan permainan (keahlian) dalam mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, menyerang dan membela diri dengan atau tanpa senjata.

Animasi merupakan ilusi adanya gerakan yang dicapai dengan menampilkan sederetan gambar secara cepat yang memiliki sedikit perbedaan antara yang satu dengan yang lain. Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), serta dimensi kedalaman (Z).

Pose-to-pose animation adalah tehnik yang digunakan untuk menggambarkan posisi-posisi penting dari sebuah karakter animasi atau benda yang menggambarkan titik ekstrem pada jalannya gerakan.

Kata kunci: Seni bela diri, Animasi 3D, film, pose-to-pose

ABSTRACT

Pencak Silat is a martial art created by the method of the Indonesian people to defend themselves from danger. The danger that threatens a person's safety and survival. As a method / martial arts were born and developed in the midst of the social life of the people of Indonesia strongly influenced by martial arts philosophy, culture and personality of the Indonesian nation. In Indonesian dictionary, martial arts games in mean (expertise) in defending himself with skill parry, attack and defend themselves with or without any weapons.

Animation is illusion of movement that achieved by displaying a series of images quickly with little difference between each other. 3D animation is a form of three-dimensional animation that has dimensions of length (X) and width (Y), and the dimension of depth (Z).

Pose-to-pose animation is a technique that is used to describe the important positions of an animated character or object that describes the extreme point on the motion path.

Keywords: *martial art, 3D animation, film, pose-to-pose*

