

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2
DIMENSI UNTUK PENGHARGAAN KATEGORI CONCEPT
ART DAN GAME DI EXHIBITION TI 2022**

SKRIPSI



disusun oleh

Wiramukti Sandhi Buwono

18.82.0350

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2
DIMENSI UNTUK PENGHARGAAN KATEGORI CONCEPT
ART DAN GAME DI EXHIBITION TI 2022**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wiramukti Sandhi Buwono

18.82.0350

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2
DIMENSI UNTUK PENGHARGAAN KATEGORI CONCEPT
ART DAN GAME DI EXHIBITION TI 2022**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiramukti Sandhi Buwono

18.82.0350

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2022

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK PENGHARGAAN KATEGORI CONCEPT ART DAN GAME DI EXHIBITION TI 2022

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiramukti Sandhi Buwono

18.82.0350

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302427

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302375

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2016

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, 24 November 2022



Wiramukti Sandhi Buwono

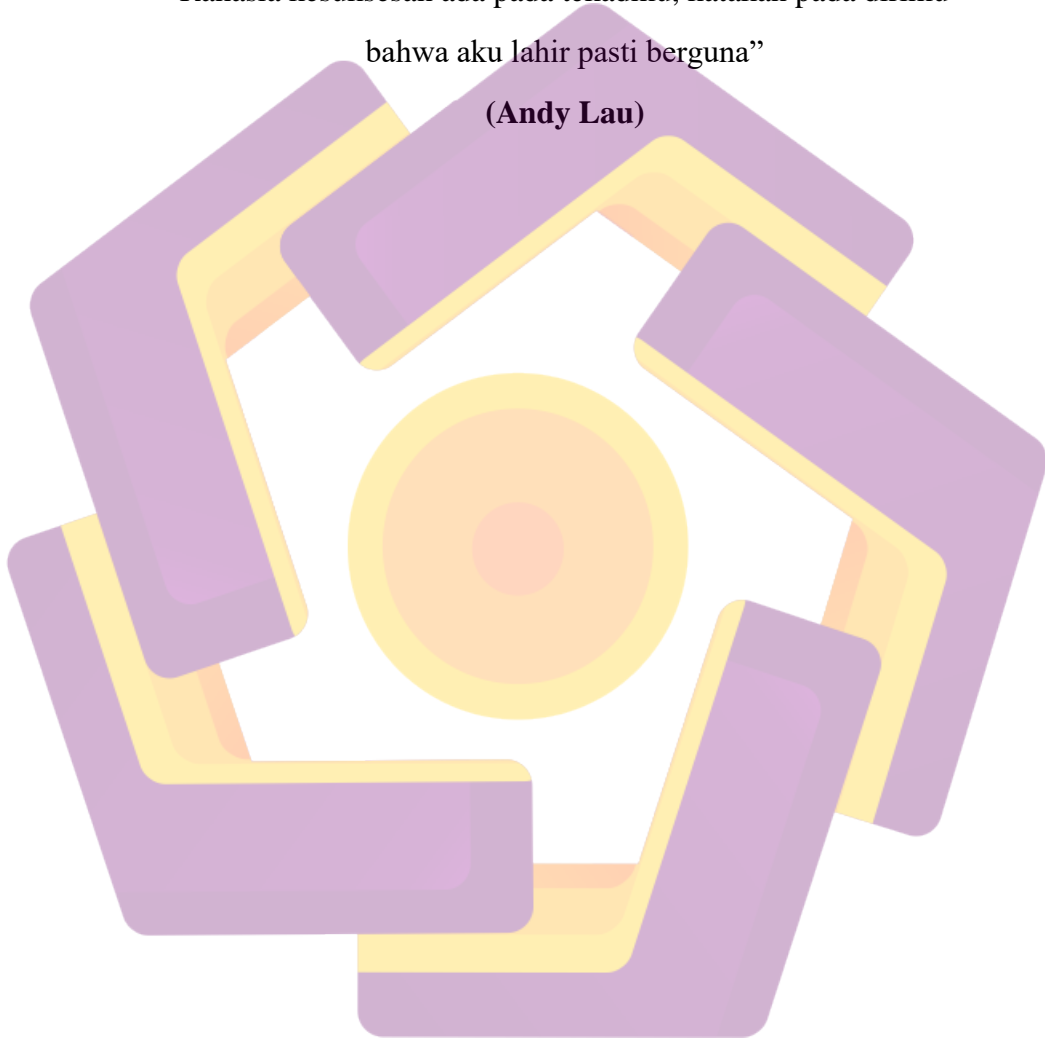
NIM. 18.82.0350

MOTTO

“Setiap orang adalah yang terbaik, asalkan kamu tidak selalu
meragukan dirimu mampu atau tidak.

Rahasia kesuksesan ada pada tekadmu, katakan pada dirimu
bahwa aku lahir pasti berguna”

(Andy Lau)



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kesehatan, dan meridhoi, sehingga penulis dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Dengan penuh rasa syukur penulis, skripsi atau tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu penulis yaitu Sri Retno Catur Setiyowati yang telah memberikan dukungan dan do'a dalam menempuh pendidikan tinggi.
2. Ayah penulis yaitu Ahmad Suprayogi yang selalu mendukung dan memberikan kekuatan dalam menempuh pendidikan
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan memberikan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Para penguji yang telah bersedia menjadi responden dalam tahap evaluasi pada skripsi ini.
5. Semua teman, sahabat, dan saudara yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu dan ketentuan yang diharapkan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Ayah penulis, serta seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan kekuatan dan do'a sehingga dapat memberikan ketabahan dan keikhlasan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom dan Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng sebagai dosen penguji dalam sidang pendadaran.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen yang telah memberikan segenap ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani pendidikan.
8. Seluruh pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 24 November 2022



Wiramukti Sandhi Buwono

18.82.0350

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi	5
1.6.1.2 Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Produksi	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 <i>Exhibition TI</i>	11
2.3 Animasi	11
2.4 Animasi 2 Dimensi	12

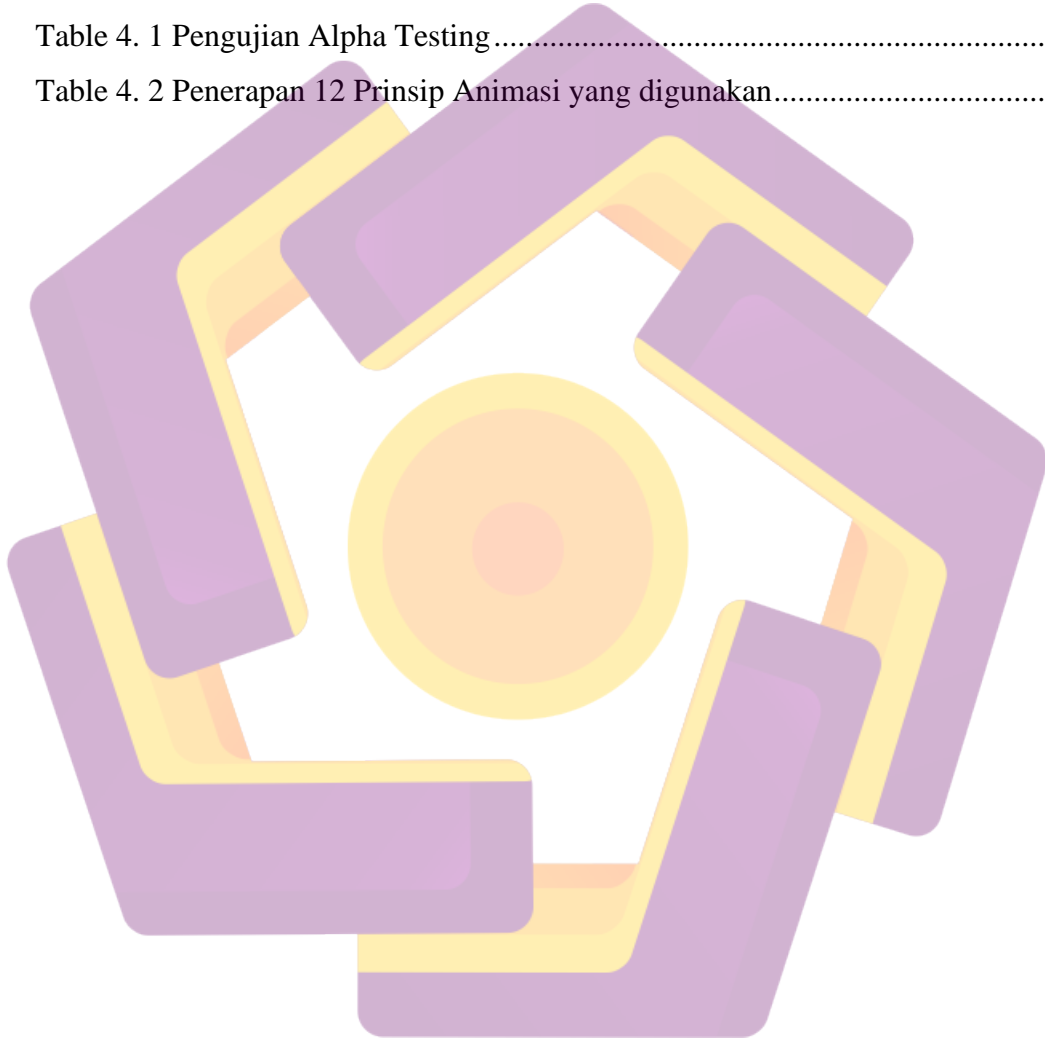
2.4.1	Teknik <i>Frame by Frame</i>	12
2.4.1.1	Key Frame.....	12
2.4.1.2	Inbetween Frame.....	13
2.5	Prinsip Animasi.....	13
2.5.1	Squash and Stretch.....	14
2.5.2	Anticipation.....	14
2.5.3	Staging	15
2.5.4	Straight Ahead and Pose to Pose.....	16
2.5.5	Follow Through and Overlapping Action.....	17
2.5.6	Slow In and Slow Out	18
2.5.7	Archs.....	18
2.5.8	Secondary Action.....	19
2.5.9	Timing.....	20
2.5.10	Solid Drawing	20
2.5.11	Appeal.....	21
2.5.12	Exaggeration	21
2.6	Jenis – jenis Animasi	22
2.6.1	Animasi Stop-motion	22
2.6.2	Animasi Tradisional.....	23
2.6.3	Animasi Komputer.....	23
2.6.3.1	Computer Generated Animation	23
2.6.3.2	Computer Asisted Animation.....	23
2.7	Proses Menggambar Inbetween Frame	24
2.8	Evaluasi.....	25
2.8.1	Evaluasi Alpha Testing	25
2.8.2	Evaluasi Beta Testing.....	26
2.8.3	Skala Likert.....	26
2.8.4	Rumus Persentase dalam skala Likert.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Gambaran Umum Penelitian	28
3.2	Alur Penelitian	28
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	29
3.3.1	Observasi.....	29
3.3.2	Studi Pustaka.....	31

3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	31
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	32
3.4.2.1	Kebutuhan <i>Software</i>	32
3.4.2.2	Kebutuhan <i>Hardware</i>	33
3.5	Metode Produksi	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Evaluasi.....	55
4.2	Hasil pengujian dan Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN I Surat Pernyataan Tanpa Surat Izin Penelitian		71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert	26
Tabel 2. 3 Tabel Kriteria Indeks Persen	27
Table 4. 1 Pengujian Alpha Testing	55
Table 4. 2 Penerapan 12 Prinsip Animasi yang digunakan.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Squash and Strecth	14
Gambar 2. 2 Contoh Anticipation	15
Gambar 2. 3 Contoh Staging	15
Gambar 2. 4 Contoh Straight Ahead	16
Gambar 2. 5 Contoh Pose to Pose	17
Gambar 2. 6 Contoh Follow Through and Overlapping Action	17
Gambar 2. 7 Contoh Slow in and Slow out	18
Gambar 2. 8 Contoh Archs	19
Gambar 2. 9 Contoh Secondary Action	19
Gambar 2. 10 Contoh Timing	20
Gambar 2. 11 Contoh Solid Drawing	20
Gambar 2. 12 Contoh Appeal	21
Gambar 2. 13 Contoh Exaggeration	22
Gambar 2. 14 Contoh Gambar Key Frame	24
Gambar 2. 15 Contoh Gambar Inbetween	24
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	29
Gambar 3. 2 Animasi 2D “Spring Herald”	30
Gambar 3. 3 Animasi 2D “Crimson Tower”	30
Gambar 3. 4 Storyboard 1	36
Gambar 3. 5 Storyboard 2	37
Gambar 3. 6 Storyboard 3	38
Gambar 3. 7 Storyboard 4	39
Gambar 3. 8 Storyboard 5	40
Gambar 3. 9 Storyboard 6	41
Gambar 3. 10 Concept Art Karakter	42
Gambar 3. 11 Keyframe 2	43
Gambar 3. 12 Keyframe 1	43
Gambar 3. 13 Keyframe 3	44

Gambar 3. 14 Keyframe 4.....	44
Gambar 3. 15 Onion Skin	45
Gambar 3. 16 Inbetween frame.....	46
Gambar 3. 17 Keyframe Dan Acuan Garis Bayangan 1	46
Gambar 3. 18 Keyframe Dan Acuan Garis Bayangan 2	47
Gambar 3. 19 Coloring 1.....	47
Gambar 3. 20 Coloring 2.....	48
Gambar 3. 21 Clean Up Frame	48
Gambar 3. 22 Menu Export Animasi	50
Gambar 3. 23 Window Export Animasi.....	50
Gambar 3. 24 Compositing	51
Gambar 3. 25 Color Grading.....	52
Gambar 3. 26 Curves.....	52
Gambar 3. 27 Pemberian Efek	53
Gambar 3. 28 Output Module	53
Gambar 3. 29 Render Video Animasi	54
Gambar 4. 1 Skor Kuisisioner 1	62
Gambar 4. 2 Skor Kuisisioner 2	63
Gambar 4. 3 Skor Kuisisioner 3	63
Gambar 4. 4 Skor Kuisisioner 4	64
Gambar 4. 5 Skor Kuisisioner 5	65

INTISARI

Pose to pose adalah salah satu metode pengerjaan animasi dimulai dengan animator menggambar *keypose* atau *keyframe* dari keseluruhan gerakan. *Keypose* sendiri merupakan pose kunci dari setiap karakter di dalam suatu gerakan animasi. Dalam penelitian ini penulis melakukan pembahasan mengenai penerapan metode *pose to pose* pada animasi penghargaan kategori desain game terbaik di *Exhibition TI 2022*. Dari konsep dan kebutuhan, penulis menerapkan teknik animasi 2 dimensi dikarenakan visualisasi tidak dapat dibuat kedalam bentuk *liveshoot*.

Animasi 2 dimensi pada animasi penghargaan di *Exhibition TI 2022* ini menggunakan metode pengerjaan *frame by frame*, maka dari itu terdapat *keyframe* atau *keypose* dan *inbetween frame*. Animasi karakter 2 dimensi yang telah dibuat ditujukan untuk memenuhi kebutuhan produksi pada animasi penghargaan di *Exhibition TI 2022*. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Evaluasi *alpha* dan *beta testing* akan dilakukan untuk menguji kualitas animasi karakter dengan metode *pose to pose* yang sudah dikerjakan. *Alpha testing* memuat kebutuhan fungsional, sedangkan *Beta testing* akan dilakukan oleh responden dalam bidang ahli melalui kuisioner dengan menerapkan skala *Likert*.

Kata kunci : Animasi 2D, Pose to Pose, Frame by frame, Animasi

ABSTRACT

Pose to pose is a method of working on animation, starting with the animator drawing the keypose or keyframe of the entire movement. Keypose itself is the key pose of each character in a movement. In this study, the author discusses the application of the pose to pose method in awarding animation for the best game design category at the 2022 TI Exhibition. From the concept and needs, the author applies 2-dimensional animation techniques because of the visualization cannot be made into liveness form.

The 2-dimensional animation in the award animation at the 2022 TI Exhibition uses the frame by frame method, therefore there are keyframes or keyposes and inbetween frames. The 2-dimensional character animation that has been created is intended to meet the production needs of award animation at the TI 2022 Exhibition. The analysis of system requirements is divided into functional and non-functional requirements.

Evaluation of alpha and beta testing will be carried out to test the quality of character animation with the pose to pose method that has been done. Alpha testing contains functional requirements, while Beta testing will be carried out by respondents in the field of experts through a questionnaire by applying a Likert scale.

Keywords: Animation 2D, Pose to pose, Frame by frame, Animation