

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “PILKADA” DENGAN TEKNIK
POSE TO POSE STUDI KASUS VISUAL HORE STUDIO**

SKRIPSI



disusun oleh

Gilang Arik Prasetyo

16.11.0767

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “PILKADA” DENGAN TEKNIK
POSE TO POSE STUDI KASUS VISUAL HORE STUDIO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Gilang Arik Prasetyo

16.11.0767

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “PILKADA” DENGAN TEKNIK POSE TO POSE STUDI KASUS VISUAL HORE STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Arik Prasetyo
16.11.0767

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
Skripsi pada tanggal 27 Juni 2021

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “PILKADA” DENGAN TEKNIK POSE TO POSE STUDI KASUS VISUAL HORE STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Arik Prasetyo
16.11.0767

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2021

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom.
NIK. 190302392

Agus Fatkhurohman, M.Kom.
NIK. 190302249

Tanda Tangan

The image shows three horizontal lines for signatures. The top line has a handwritten signature in black ink. Below it is a QR code. The bottom line has another handwritten signature in black ink.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

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, 17 Juni 2021



Gilang Arik Prasetyo
NIM. 16.11.0767

MOTTO

“ Sedikit pengetahuan yang digunakan untuk berkarya, sungguh lebih
berharga daripada hanya pengetahuan yang disimpan saja “

– Kahlil Gibran –

“ Hidup terlalu singkat untuk tak berbuat, hidup terlalu indah untuk
tak berubah “

– Sabrang Mowo Damar Panuluh –

“All that is real becomes simulation.”

– Jean Baudrillard –

“ Don't wait until you know who you are to get started. “

– Austin Kleon –

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah S.W.T., Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Yang telah melimpahkan nikmat sehat dan iman kepada penulis serta ketekunan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi. Karya ini dipersembahkan kepada orang-orang yang terkasih.

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Triyono dan Ibu Rina Triana. Terimakasih sudah berusaha sekuat tenaga, bersusah payah demi menghantarkan saya, anak pertamanya ke perguruan tinggi sampai menyelesaikan skripsi ini.
2. Teruntuk kedua adikku dirumah yang sudah bersedia menempuh pendidikan sembari melanjutkan tugasku untuk membantu kedua orang tua di rumah.
3. Mbah Tarmi yang sudah merawatku dari kecil hingga tumbuh menjadi anak yang tekun.
4. Dan untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih untuk semuanya.

Semoga Allah S.W.T. membalas jasa budi kalian dan memberikan kemudahan dalam segala urusan serta kepanjangan umur yang barokah. *Aamiin.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatNya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar dari Program Sarjana Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan berbagai macam dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta,
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M.Kom.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga, kedua orang tua, adik-adik, dan nenek penulis yang selalu mendoakan dan mendukung untuk menempuh pendidikan sampai menyelesaikan skripsi ini.
5. Belinda Ayuningdyah Puspita yang bersedia memberi sindiran, semangat, membantu, dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Hizkia Subiantoro, Chonie Prysilia, Wildhan Akifin, Ismail Haryo Tetuko, Novi Retnosasi, Oktivani Anggia Rachmalita, serta teman-teman yang ikut berproses di komunitas Animasi Club dan rekan-rekan di Hizart Studio lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.
7. Seluruh teman kelas S1 IF 12 yang sudah belajar bersama selamakuliah.
8. Penulis dari sumber rujukan jurnal, makalah, dan buku yang penulis jadikan referensi dalam penulisan laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Juni 2021



Gilang Arik Prasetyo
NIM. 16.11.0767

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xxvii
<i>ABSTRACT</i>	xxviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Rumusan Masalah	3
1.2 Batasan Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Bagi Peneliti	4
1.4.2 Bagi Akademik	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengambilan Data	5
1.5.2 Metode Observasi	6
1.5.3 Metode Analisis	6

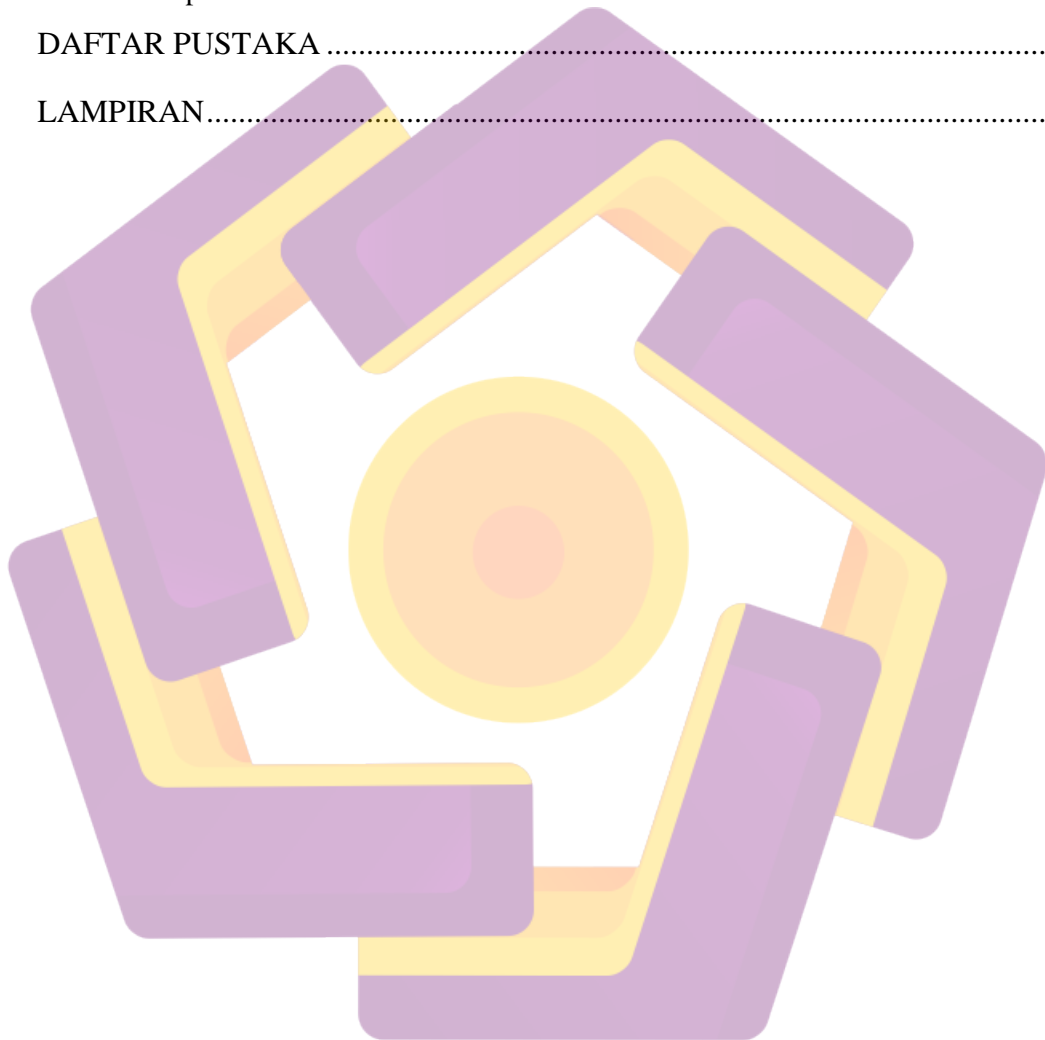
1.5.4 Metode Produksi.....	6
1.5.5 Metode Pengujian.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar teori.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia	12
2.2.2 Pengertian Animasi	17
2.2.3 Sejarah Animasi.....	17
2.2.4 Jenis Animasi.....	18
2.2.4.1 Animasi 2 Dimensi	18
2.2.4.2 Animasi 3 Dimensi	19
2.2.4.3 Animasi <i>Stop Motion</i>	20
2.2.5 Teknik Pembuatan Animasi.....	21
2.2.5.1 Animasi <i>Frame</i>	21
2.2.5.2 Animasi <i>Path</i>	21
2.2.5.3 Animasi <i>Cell</i>	22
2.2.5.4 Animasi <i>Clay</i>	23
2.2.5.5 Animasi <i>Computational</i>	23
2.2.5.6 Animasi <i>Sprite</i>	24
2.2.5.7 Animasi <i>Vector</i>	24
2.2.5.8 Animasi <i>Spline</i>	25
2.2.5.9 Rotoscoping	25
2.2.5.10 <i>Morphing</i>	26
2.2.6 Fungsi Animasi.....	26
2.2.6.1 Media Hiburan	26

2.2.6.2	Media Iklan/Promosi.....	27
2.2.6.3	Media Ilmu Pengetahuan	28
2.2.7	Prinsip Animasi	28
2.2.7.1	Squash and Stretch.....	29
2.2.7.2	Timing and Spacing	29
2.2.7.3	Solid Drawing	30
2.2.7.4	Anticipation	31
2.2.7.5	Slow In and Slow Out.....	31
2.2.7.6	<i>Arcs</i>	32
2.2.7.7	Secondary Action.....	32
2.2.7.8	Follow Through and Overlapping Action.....	33
2.2.7.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	33
2.2.7.10	Staging.....	34
2.2.7.11	Appeal	35
2.2.7.12	Exaggeration.....	35
2.2.8	Konsep Dasar Modelling 3D	36
2.2.8.1	Tipe 3D Model	42
2.2.8.2	Subdivision Modelling	43
2.2.8.3	Rig (Skeleton)	44
2.2.8.4	Tipe Shading 3D.....	45
2.2.8.5	Anti-Aliasing.....	48
2.2.9	Tahapan Produksi Animasi 3D.....	49
2.2.9.1	Pra Produksi	49
2.2.9.2	Produksi	54
2.2.9.3	Pasca Produksi	58
2.2.10	Analisis Kebutuhan.....	60
2.2.10.1	Kebutuhan Fungsional.....	60

2.2.10.2	Kebutuhan Non-fungsional	60
2.2.10.3	<i>Software</i> yang digunakan	61
2.2.10.4	Adobe Photoshop	61
2.2.10.5	<i>Blender</i>	61
2.2.10.6	Autodesk Maya	62
2.2.10.7	DaVinci Resolve	63
BAB III	71
ANALISIS DAN PERANCANGAN	71
3.1	Metode Pengambilan Data	71
3.1.1	Deskripsi Objek	71
3.1.1.1	Visi	71
3.1.1.2	Misi	72
3.1.2	Analisis Jasa Multimedia Yang Sedang Berjalan	72
3.1.2.1	Observasi	72
3.1.2.2	Wawancara	74
3.1.2.3	Referensi	74
3.1.3	Identifikasi Masalah	77
3.1.3.1	Analisis Masalah	77
3.1.3.2	Hasil Analisis Masalah	78
3.1.3.3	Solusi Yang Dapat Diterapkan	78
3.1.4	Analisis Kebutuhan	79
3.1.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	79
3.1.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	80
3.1.4.3	Analisis Kebutuhan Software	80
3.1.4.4	Analisis Kebutuhan Hardware	82
3.1.4.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	84
3.2	Perancangan	87

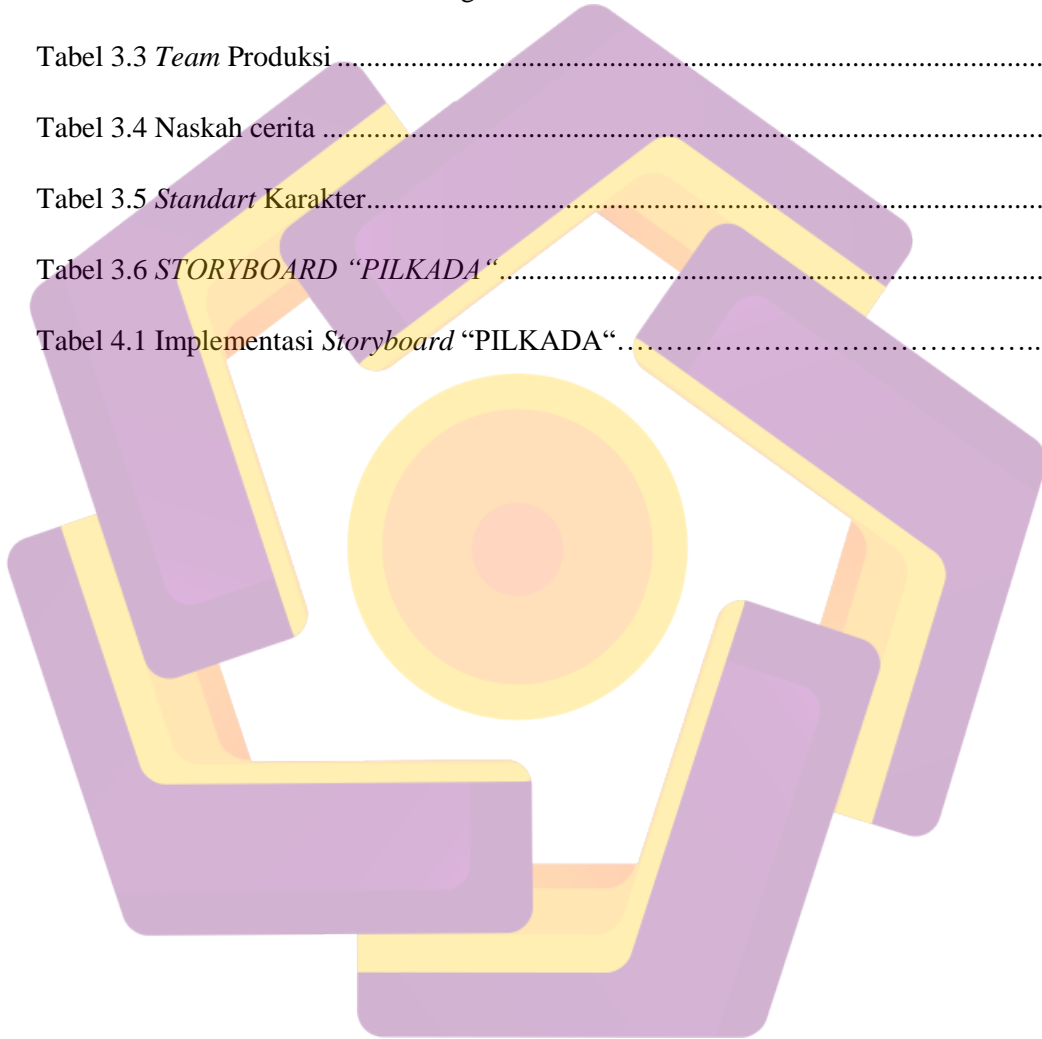
3.2.1	Pra Produksi.....	87
3.2.1.1	Ide	87
3.2.1.2	Screenplay/Naskah Cerita.....	88
3.2.1.3	Concept Art.....	92
3.2.1.4	Character Design.....	95
3.2.2.5	Dubbing	99
3.2.2.6	Storyboard.....	100
BAB IV		112
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		112
4.1	Produksi	112
4.1.1	Pembuatan Konsep Visual.....	112
4.1.2	Membuat Karakter Tokoh Utama.....	112
4.1.3	Membuat Environment.....	114
4.1.4	Pembuatan Model 3D	115
4.1.4.1	Character Modelling.....	115
4.1.4.2	Modelling Environment	130
4.1.5	<i>Texturing</i>	159
4.1.6	<i>Rigging</i>	179
4.1.7	<i>Layouting</i>	184
4.1.8	<i>Lighting</i>	186
4.1.9	<i>Animating</i>	187
4.1.10	Pasca Produksi	192
4.1.11	Rendering.....	192
4.1.12	<i>Compositing</i>	194
4.1.13	<i>Editing</i>	195
4.2	Implementasi.....	201
4.2.1	Implementasi Pose to Pose	201

4.2.2 Implementasi Storyboard.....	202
4.2.3 Evaluasi dan Pembahasan.....	207
BAB V	208
PENUTUP.....	208
5.1 Kesimpulan	208
DAFTAR PUSTAKA	211
LAMPIRAN.....	216



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	80
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	82
Tabel 3.3 <i>Team</i> Produksi	85
Tabel 3.4 Naskah cerita	88
Tabel 3.5 <i>Standart</i> Karakter.....	96
Tabel 3.6 <i>STORYBOARD</i> “PILKADA”	101
Tabel 4.1 Implementasi <i>Storyboard</i> “PILKADA”	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar <i>text</i>	13
Gambar 2.2 Contoh gambar doraemon	14
Gambar 2.3 Contoh gambar suara	15
Gambar 2.4 Contoh gambar serial animasi	15
Gambar 2.5 Contoh gambar video	16
Gambar 2.6 Contoh gambar <i>virtual reality</i>	17
Gambar 2.7 Contoh gambar <i>relief</i>	18
Gambar 2.8 Contoh Animasi 2D	19
Gambar 2.9 Contoh Animasi 3D	20
Gambar 2.10 Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	20
Gambar 2.11 Contoh Animasi <i>frame</i>	21
Gambar 2.12 Contoh Animasi <i>Path</i>	22
Gambar 2.13 Contoh Animasi <i>Cell</i>	22
Gambar 2.14 Contoh Animasi <i>Clay</i>	23
Gambar 2.15 Contoh Animasi <i>Computational</i>	23
Gambar 2.16 Contoh Animasi <i>Sprite</i>	24
Gambar 2.17 Contoh Animasi <i>Vector</i>	24
Gambar 2.18 Contoh gambar <i>Spline</i>	25
Gambar 2.19 Contoh Animasi <i>Rotoscoping</i>	25

Gambar 2.20 Contoh Animasi <i>Morphing</i>	26
Gambar 2.21 Contoh gambar animasi sebagai media hiburan	27
Gambar 2.22 Contoh gambar animasi sebagai media promosi.....	27
Gambar 2.23 Contoh gambar animasi sebagai media ilmu pengetahuan	28
Gambar 2.24 Contoh <i>squash and Stretch</i>	29
Gambar 2.25 Contoh <i>timing and spacing</i>	30
Gambar 2.26 Contoh <i>solid drawing</i>	30
Gambar 2.27 Contoh <i>anticipation</i>	31
Gambar 2.28 Contoh <i>slow in slow out</i>	31
Gambar 2.29 Contoh <i>arcs</i>	32
Gambar 2.30 Contoh <i>secondary action</i>	32
Gambar 2.31 Contoh <i>follow through and overlapping action</i>	33
Gambar 2.32 Contoh <i>straight ahead action and pose to pose</i>	34
Gambar 2.33 Contoh <i>staging</i>	34
Gambar 2.34 Contoh <i>appeal</i>	35
Gambar 2.35 Contoh <i>exageration</i>	36
Gambar 2.36 Proses permodelan 3D	37
Gambar 2.37 Contoh gambar model 2D.....	38
Gambar 2.38 Contoh gambar <i>solid geometry modelling</i>	38
Gambar 2.39 Contoh gambar <i>sculpt modelling</i> atau <i>polygonal modeling</i>	39

Gambar 2.40 Contoh gambar <i>curve modelling</i>	39
Gambar 2.41 Contoh gambar proses <i>rendering</i>	40
Gambar 2.42 Contoh gambar <i>texturing</i>	41
Gambar 2.43 Contoh gambar <i>image and display</i>	41
Gambar 2.44 Contoh gambar model Polygon dan NURBS.....	42
Gambar 2.45 Contoh gambar komponen <i>polygonal modelling</i>	43
Gambar 2.46 Contoh gambar <i>subdivision modelling</i>	44
Gambar 2.47 <i>Skeleton Maya</i>	45
Gambar 2.48 tipe-tipe <i>Shading</i>	45
Gambar 2.49 <i>Flat Shading</i>	46
Gambar 2.50 <i>Gouraud Shading</i>	46
Gambar 2.51 <i>Cell Shading</i>	47
Gambar 2.52 <i>Phong Shading</i>	47
Gambar 2.53 <i>Tanpa Anti-Aliasing</i>	48
Gambar 2.54 <i>Dengan Anti-Aliasing</i>	48
Gambar 2.55 Contoh gambar <i>pipeline animasi 3D</i>	49
Gambar 2.56 Contoh gambar visualisai ide	50
Gambar 2.57 Contoh gambar <i>script</i>	51
Gambar 2.58 Contoh gambar <i>concept art</i>	51
Gambar 2.59 Contoh gambar desain karakter.....	52

Gambar 2.60 Contoh gambar <i>storyboard</i>	53
Gambar 2.61 Contoh gambar proses <i>dubbing</i>	53
Gambar 2.62 Contoh gambar <i>animatic storyboard</i>	54
Gambar 2.63 Contoh gambar <i>3d modelling</i>	55
Gambar 2.64 Contoh gambar <i>texturing</i>	55
Gambar 2.65 Contoh gambar <i>rigging</i>	56
Gambar 2.66 Contoh gambar <i>layouting</i>	56
Gambar 2.67 Contoh gambar <i>lighting</i>	57
Gambar 2.68 Contoh gambar <i>animate</i>	57
Gambar 2.69 Contoh gambar <i>rendering</i>	58
Gambar 2.70 Contoh gambar <i>compositing</i>	59
Gambar 2.71 Contoh gambar <i>editing</i>	60
Gambar 2.72 photoshop cc2018	61
Gambar 2.73 Blender 2.80	62
Gambar 2.74 Maya 2017.....	63
Gambar 2.75 DaVinci Resolve 16	63
Gambar 3.1 Gambar logo Visualhore Studio.....	71
Gambar 3.2 Gambar <i>branding design</i> cardcel	72
Gambar 3.3 Gambar <i>social media design</i> Lanmodo.....	73
Gambar 3.4 Gambar <i>motion graphics</i> aplikasi Antriin.....	74

Gambar 3.5 Gambar referensi animasi	75
Gambar 3.6 Gambar referensi tenda	76
Gambar 3.7 Gambar referensi rumah.....	76
Gambar 3.8 Gambar referensi warung dan tempat cuci tangan.....	77
Gambar 3.9 Gambar <i>concept art enviroment</i>	93
Gambar 3.10 Gambar <i>modelling 3D enviroment</i>	94
Gambar 3.11 Gambar <i>layouting enviroment</i>	94
Gambar 3.12 Gambar <i>shading atau texturing enviroment</i>	95
Gambar 3.13 Gambar sketsa <i>character design</i>	97
Gambar 3.14 Gambar sketsa warna <i>character design</i>	98
Gambar 3.15 Gambar <i>modelling 3D character</i>	99
Gambar 3.16 Gambar <i>shading atau texturing character</i>	99
Gambar 3.17 Gambar proses perekaman suara.....	100
Gambar 3.18 Gambar <i>editing</i> suara	100
Gambar 4.1 Gambar sketsa karakter.....	113
Gambar 4.2 Gambar pewarnaan karakter	113
Gambar 4.3 Gambar sketsa <i>environment</i>	114
Gambar 4.4 Gambar sketsa <i>environment</i>	115
Gambar 4.5 Gambar <i>image reference</i>	116
Gambar 4.6 Gambar <i>mirror modifier</i>	117

Gambar 4.7 Gambar pembuatan kepala.....	117
Gambar 4.8 Gambar pembuatan badan.....	118
Gambar 4.9 Gambar pembuatan rambut dan mata	119
Gambar 4.10 Gambar pembuatan jas dan baju	120
Gambar 4.11 Gambar pembuatan celana dan sepatu	120
Gambar 4.12 Gambar penggunaan <i>subdivision modifier</i>	121
Gambar 4.13 Gambar hasil akhir karakter om Jimmy	121
Gambar 4.14 Gambar <i>image reference</i>	122
Gambar 4.15 Gambar <i>mirror modifier</i>	123
Gambar 4.16 Gambar pembuatan kepala.....	123
Gambar 4.17 Gambar pembuatan badan.....	124
Gambar 4.18 Gambar pembuatan mata	125
Gambar 4.19 Gambar pembuatan helm	125
Gambar 4.20 Gambar pembuatan baju	126
Gambar 4.21 Gambar pembuatan celana dan sepatu	127
Gambar 4.22 Gambar hasil akhir karakter polisi Herman	128
Gambar 4.23 Gambar proses <i>modelling</i> lek Dul.....	129
Gambar 4.24 Gambar modifikasi menjadi karakter warga	129
Gambar 4.25 Gambar <i>modelling</i> tiang.....	130
Gambar 4.26 Gambar <i>modifier array</i>	131

Gambar 4.27 Gambar <i>modelling</i> panggung	131
Gambar 4.28 Gambar panggung	132
Gambar 4.29 Gambar penggunaan <i>modifier mirror dan solidify</i>	133
Gambar 4.30 Gambar <i>modelling</i> kursi dan <i>stand mic</i>	133
Gambar 4.31 Gambar penggunaan <i>modifier array</i> dan hasil akhir panggung....	134
Gambar 4.32 Gambar rangka tenda TPS	135
Gambar 4.33 Gambar tenda TPS	136
Gambar 4.34 Gambar meja pemilihan	137
Gambar 4.35 Gambar hasil akhir tenda TPS	137
Gambar 4.36 Gambar bentuk dasar warung	138
Gambar 4.37 Gambar balok kayu warung	139
Gambar 4.38 Gambar <i>modifier array</i>	139
Gambar 4.39 Gambar pembuatan genteng.....	140
Gambar 4.40 Gambar pembuatan meja	141
Gambar 4.41 Gambar pembuatan pintu dan jendela.....	141
Gambar 4.42 Gambar pembuatan meja kursi	142
Gambar 4.43 Gambar hasil akhir warung	142
Gambar 4.44 Gambar rangka <i>sound system</i>	143
Gambar 4.45 Gambar <i>modelling sound system</i>	143
Gambar 4.46 Gambar hasil akhir <i>sound system</i>	144

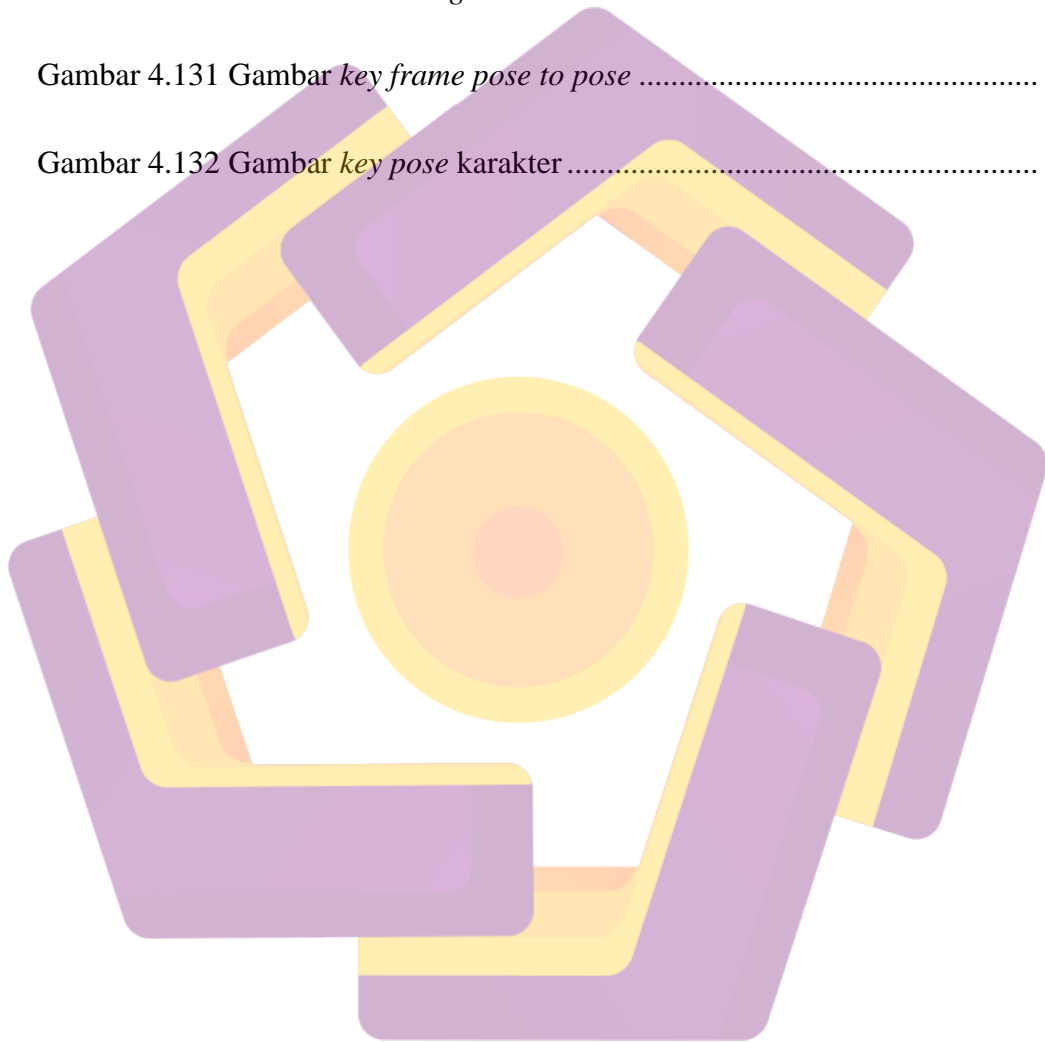
Gambar 4.47 Gambar bentuk dasar tempat cuci tangan	145
Gambar 4.48 Gambar <i>modifier wireframe</i>	145
Gambar 4.49 Gambar penambahan rangka.....	146
Gambar 4.50 Gambar modelling atribut tempat cuci tangan	147
Gambar 4.51 Gambar <i>modelling</i> wadah sabun	147
Gambar 4.52 Gambar <i>extrude object</i>	148
Gambar 4.53 Gambar hasil akhir tempat cuci tangan.....	148
Gambar 4.54 Gambar <i>objek cube</i>	149
Gambar 4.55 Gambar <i>extrude face</i>	149
Gambar 4.56 Gambar <i>modelling ember</i>	150
Gambar 4.57 Gambar hasil akhir tempat cuci tangan di warung.....	150
Gambar 4.58 Gambar <i>extrude face</i>	151
Gambar 4.59 Gambar <i>scale object</i>	151
Gambar 4.60 Gambar <i>objek cyrcle</i>	152
Gambar 4.61 Gambar <i>modelling jendela</i>	152
Gambar 4.62 Gambar hasil akhir rumah.....	153
Gambar 4.63 Gambar <i>modelling</i> rumah.....	154
Gambar 4.64 Gambar hasil akhir rumah.....	154
Gambar 4.65 Gambar <i>modelling</i> tiang.....	155
Gambar 4.66 Gambar <i>importing</i> pintu.....	156

Gambar 4.67 Gambar hasil akhir rumah.....	156
Gambar 4.68 Gambar hasil <i>modelling</i> rumah.....	157
Gambar 4.69 Gambar hasil akhir rumah.....	157
Gambar 4.70 Gambar hasil akhir semua rumah warga.....	158
Gambar 4.71 Gambar objek <i>plane</i>	158
Gambar 4.72 Gambar <i>modifier subdivision</i>	159
Gambar 4.73 Gambar <i>texturing</i> mata.....	160
Gambar 4.74 Gambar penataan <i>texture</i>	161
Gambar 4.75 Gambar <i>texturing</i> seragam polisi.....	162
Gambar 4.76 Gambar <i>texturing</i> tempat cuci tangan.....	163
Gambar 4.77 Gambar <i>texturing</i> ember.....	164
Gambar 4.78 Gambar hasil <i>texturing</i> tempat cuci tangan.....	164
Gambar 4.79 Gambar <i>texturing</i> atap warung.....	165
Gambar 4.80 Gambar <i>texturing</i> dinding warung.....	166
Gambar 4.81 Gambar hasil <i>texturing</i> warung.....	166
Gambar 4.82 Gambar <i>texturing</i> rumah.....	167
Gambar 4.83 Gambar <i>texturing</i> genteng rumah.....	168
Gambar 4.84 Gambar <i>texturing</i> lantai rumah.....	169
Gambar 4.85 Gambar <i>texturing</i> pintu rumah.....	169
Gambar 4.86 Gambar hasil <i>texturing</i> rumah.....	170

Gambar 4.87 Gambar <i>texturing</i> tenda TPS.....	171
Gambar 4.88 Gambar <i>texturing sound</i>	172
Gambar 4.89 Gambar pembuatan <i>banner</i> pilkada	173
Gambar 4.90 Gambar <i>texturing</i> panggung.....	174
Gambar 4.91 Gambar <i>texturing</i> tangga panggung	175
Gambar 4.92 Gambar <i>texturing</i> rumbai panggung	175
Gambar 4.93 Gambar <i>texturing</i> tiang panggung.....	175
Gambar 4.94 Gambar hasil <i>texturing</i> panggung	176
Gambar 4.95 Gambar <i>texturing</i> pola tanah.....	177
Gambar 4.96 Gambar pembuatan <i>texturing</i> tanah	177
Gambar 4.97 Gambar <i>texturing</i> tanah.....	178
Gambar 4.98 Gambar <i>mesh</i> om Jimmy.....	179
Gambar 4.99 Gambar <i>mesh</i> polisi Herman.....	180
Gambar 4.100 Gambar <i>mesh</i> lek Dul.....	180
Gambar 4.101 Gambar <i>auto rig</i>	181
Gambar 4.102 Gambar <i>auto rig</i>	181
Gambar 4.103 Gambar <i>rigging</i> om Jimmy	182
Gambar 4.104 Gambar <i>rigging</i> polisi Herman	182
Gambar 4.105 Gambar <i>rigging</i> lek Dul	182
Gambar 4.106 Gambar hasil <i>rigging</i> om Jimmy.....	183

Gambar 4.107 Gambar hasil <i>rigging</i> polisi Herman.....	183
Gambar 4.108 Gambar hasil <i>rigging</i> lek Dul.....	184
Gambar 4.109 Gambar <i>import environment</i>	185
Gambar 4.110 Gambar <i>import character</i>	185
Gambar 4.111 Gambar <i>layouting scene</i>	186
Gambar 4.112 Gambar <i>add light</i>	187
Gambar 4.113 Gambar <i>opening scene</i>	188
Gambar 4.114 Gambar <i>animate</i> mulut polisi Herman.....	189
Gambar 4.115 Gambar <i>animate</i> wajah om Jimmy	189
Gambar 4.116 Gambar <i>animate</i> wajah lek Dul.....	189
Gambar 4.117 Gambar <i>animate</i> badan polisi Herman.....	190
Gambar 4.118 Gambar <i>animate</i> anggota tubuh polisi Herman	191
Gambar 4.119 Gambar <i>animate</i> pundak om Jimmy	191
Gambar 4.120 Gambar <i>animate</i> tangan lek Dul	191
Gambar 4.121 Gambar <i>animate</i> karakter figuran	192
Gambar 4.122 Gambar <i>setup rendering</i>	193
Gambar 4.123 Gambar <i>rendering</i>	194
Gambar 4.124 Gambar <i>import image sequence</i>	195
Gambar 4.125 Gambar <i>compositing image sequence</i>	196
Gambar 4.126 Gambar <i>add subtitle</i>	197

Gambar 4.127 Gambar <i>import icon</i>	198
Gambar 4.128 Gambar <i>add vignette</i>	199
Gambar 4.129 Gambar <i>color grading</i>	199
Gambar 4.130 Gambar <i>rendering film</i>	201
Gambar 4.131 Gambar <i>key frame pose to pose</i>	202
Gambar 4.132 Gambar <i>key pose karakter</i>	202



INTISARI

Definisi animasi menurut buku Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019, animasi merupakan tampilan *frame* ke *frame* dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa. Berkembangnya teknologi komputer semakin mempermudah produksi 3D animasi dalam produksi *team* skala kecil, seperti Visual Hore Studio yang merupakan agensi kreatif didirikan pada tahun 2017 di bidang jasa visualisasi informasi seperti desain grafis, *photography*, *videography*, animasi dan *website development*. Visual Hore Studio menggunakan 3 dimensi untuk mengakses sumbu x, y, z agar lebih leluasa mengatur arah karakter beserta dunia visualnya sesuai kebutuhan, dan penggerakan karakter menggunakan teknik animasi *pose to pose*.

Tugas dari para animator hanya perlu menggerakkan karakter pada *pose* gerakan awal ke *pose* akhir. Software animasi 3D komputer akan secara otomatis mengisi gerakan diantara *pose* tersebut. Pada masa pandemi, animasi menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan akses informasi sehingga tidak melakukan kontak fisik diluar rumah.

Maka dari itu animasi 3D dengan judul “PILKADA” memberi gambaran suasana persaingan pilkada yang diwakili oleh dua warga beradu argumen akan masing-masing calon yang dipilih. Dan tetap menjalankan hak pilihnya dengan menerapkan protokol kesehatan untuk memutus rantai penyebaran virus COVID-19 sesuai anjuran pemerintah.

Kata Kunci : animasi 3D, pose to pose

ABSTRACT

The definition of animation according to the book Creative Economy: National Animation Development Plan 2015-2019, animation is a frame to frame display in time sequence to create the illusion of continuous movement so that the display looks as if it is alive or has life. The development of computer technology has made it easier to produce 3D animation in small-scale team productions, such as Visual Hore Studio which is a creative agency founded in 2017 in the field of information visualization services such as graphic design, photography, videography, animation and website development. Visual Hurray Studio uses 3 dimensions to access the x, y, z axes to more freely adjust the direction of the character and the visual world as needed, and move the character using pose to pose animation techniques.

The task of the animators only needs to move the character from the initial movement pose to the final pose. The computer's 3D animation software will automatically fill in the movement between the poses. During the pandemic, animation is a solution to meet the need for access to information so as not to make physical contact outside the home.

Therefore, the 3D animation with the title "PILKADA" illustrates the atmosphere of election competition, represented by two residents arguing about each candidate they choose. And continue to exercise their right to vote by implementing health protocols to break the chain of spread of the COVID-19 virus according to government recommendations.

Keyword: animasi 3D, pose to pose