

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE DALAM SERIES
ANIMASI KANGAROO BEACH SEASON 2**

JALUR ARTIST – MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Infomasi



disusun oleh

AHMAD RIFAI

19.82.0684

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE DALAM SERIES
ANIMASI KANGAROO BEACH SEASON 2**

JALUR ARTIST – MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AHMAD RIFAI

19.82.0684

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE DALAM SERIES ANIMASI
KANGAROO BEACH SEASON 2**

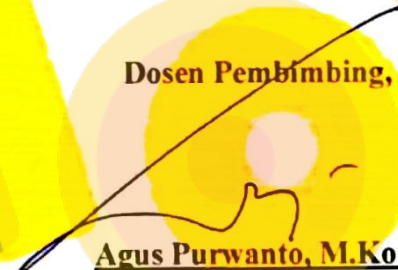
yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Rifai

19.82.0684

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE DALAM SERIES ANIMASI
KANGAROO BEACH SEASON 2

yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Rifai

19.82.0684

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Rifai
NIM : 19.82.0684

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Pose to Pose Dalam Series Animasi Kangaroo Beach Season 2

Dosen Pembimbing: Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Ahmad Rifai

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur, penulis memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan petunjuk-Nya. Berkat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Penulis mempersembahkan skripsi ini dengan rasa syukur dan bangga kepada:

1. Allah SWT, yang dengan izin dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan puji dan syukur yang tak terhingga kepada-Nya sebagai Tuhan Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa, yang senantiasa mengabulkan segala doa.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, dengan rasa penuh cinta dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan penghargaan atas kasih sayang, dukungan, dan dedikasi yang tak terhingga.
3. Bapak Agus Purwanto sebagai Dosen Pembimbing, yang telah menunjukkan kesabaran yang luar biasa dalam membimbing dan memberikan masukan serta saran yang sangat berharga untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Febri Indriani selaku Supervisor Animation Infinite Studio, yang meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan membimbing penulis selama bekerja di studio sebagai animator.
5. Kepada seluruh rekan-rekan kerja penulis di Infinite Studio.
6. Seluruh keluarga dan kerabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu..

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT atas karunia-Nya yang melimpah berupa rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Dengan berkat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penulisan penelitian skripsi berjudul "Implementasi Teknik Pose To Pose Dalam Series Animasi Kangaroo Beach Season 2" yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

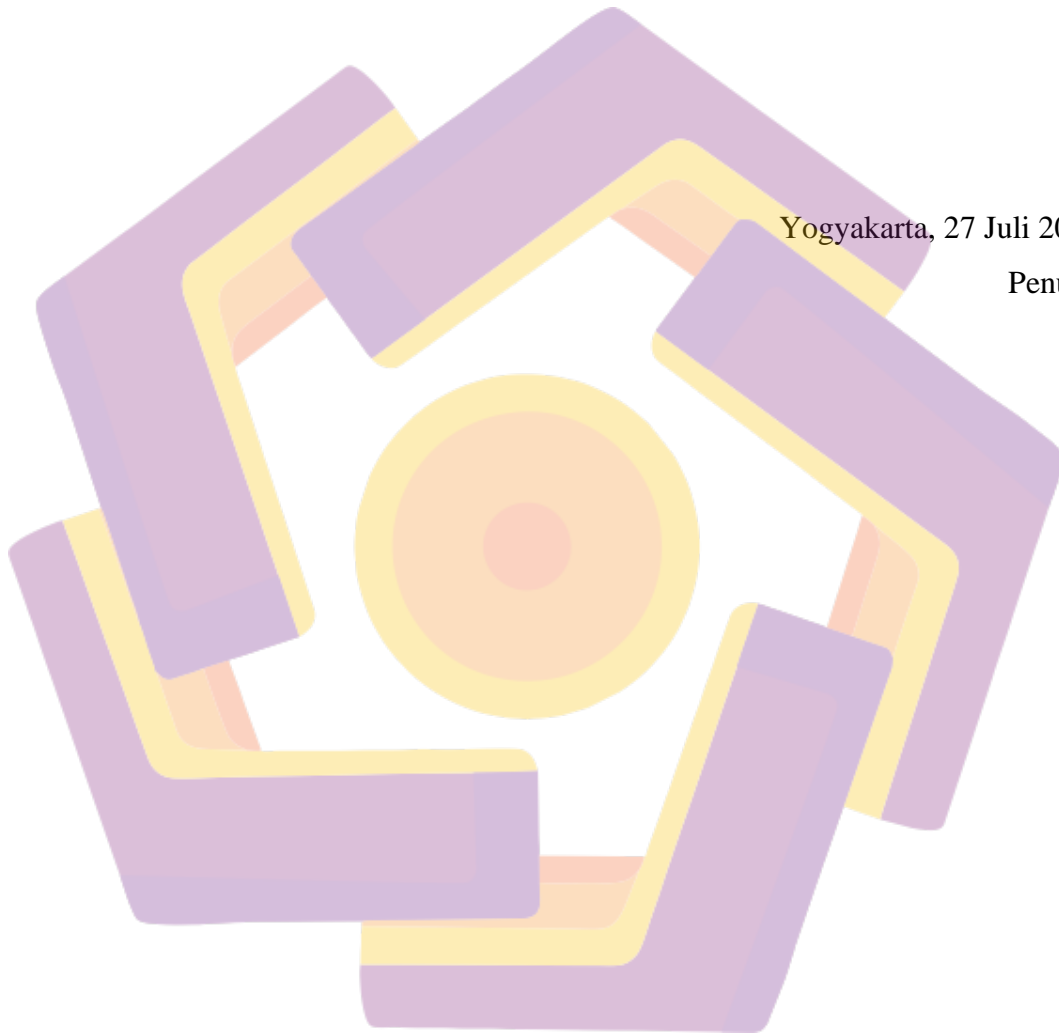
Dengan selesainya karya ini, penulis tidak dapat mengabaikan peran dan dukungan berbagai pihak dalam perjalanan ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua orang dan lembaga yang tanpa lelah membantu, membimbing dan mendukung. Penulis dengan ini menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al fatta, S. Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi yang saya buat.
5. Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi yang saya buat.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh keluarga penulis khususnya orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial kepada penulis, berkat mereka penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Teman-teman dan kerabat penulis yang turut memberikan dukungan moral dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis selama penelitian.

Kepada semua pihak tersebut, penulis hanya bisa mendoakan semoga bantuan, bimbingan, dorongan dan amal baik yang diberikan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini dari kata sempurna, semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.,

Yogyakarta, 27 Juli 2023

Penulis

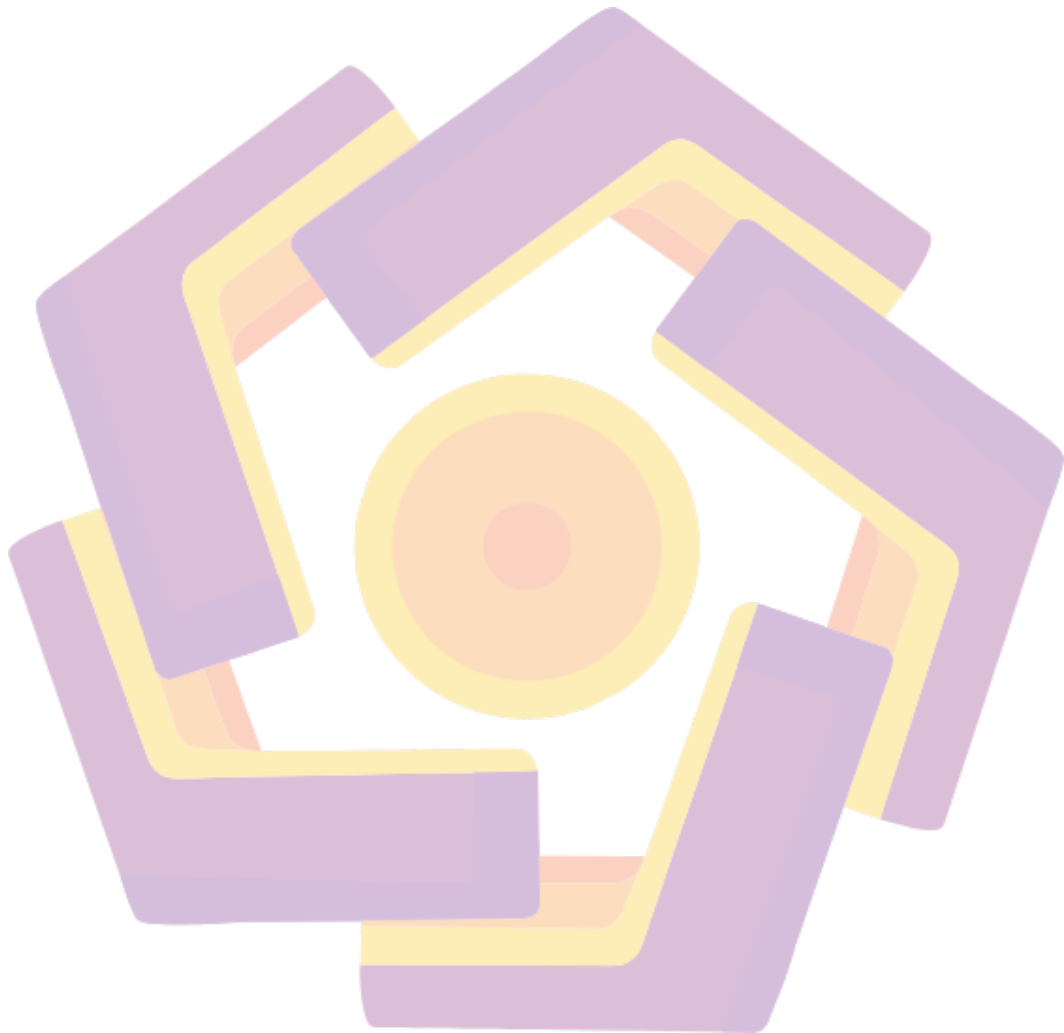


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Animasi.....	3
2.2 Prinsip Animasi.....	3
2.3 Teknik Pose to Pose.....	5
2.4 Autodesk Maya.....	6
2.5 Analisa Kebutuhan.....	6
2.6 Teori Evaluasi	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1 Gambaran Umum Project	8
3.2 Alur Penelitian	9
3.3 Pengumpulan Data.....	10
3.3.1 Animatic Storyboard.....	10
3.4 Analisa Kebutuhan	19

3.4.1	Kebutuhan Fungsional	19
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	20
3.4.2.1	Perangkat keras	20
3.4.2.2	Perangkat Lunak	21
3.5	Aspek Perencanaan Produksi	21
3.5.1	Aspek Kreatif	21
3.5.2	Aspek Teknis	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Proses Produksi pada Infinite Studio.....	27
4.2	Proses Produksi Animasi “Kangaroo Beach Season 2”	28
4.2.1	Proses Penganimasian Shot 390.....	28
4.2.2	Proses Penganimasian Shot 920.....	29
4.2.3	Proses Penganimasian Shot 980.....	29
4.2.4	Proses Penganimasian Shot 990.....	30
4.2.5	Proses Penganimasian Shot 1000.....	31
4.2.6	Proses Penganimasian Shot 1010.....	32
4.2.7	Proses Penganimasian Shot 1020.....	32
4.2.8	Proses Penganimasian Shot 1310.....	33
4.2.9	Proses Penganimasian Shot 1320.....	34
4.2.10	Proses Penganimasian Shot 1330.....	35
4.2.11	Proses Penganimasian Shot 1660.....	35
4.2.12	Proses Penganimasian Shot 1670.....	36
4.3	Hasil Evaluasi Kerja.....	37
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	37
4.3.2	Evaluasi dengan Pihak Infinite Studio.....	40
BAB V PENUTUP		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Saran	44

DAFTAR PUSTAKA46
LAMPIRAN.....47



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	37
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kerja	40
Tabel 4.3 Hasil Penilaian kualitas Animasi	42



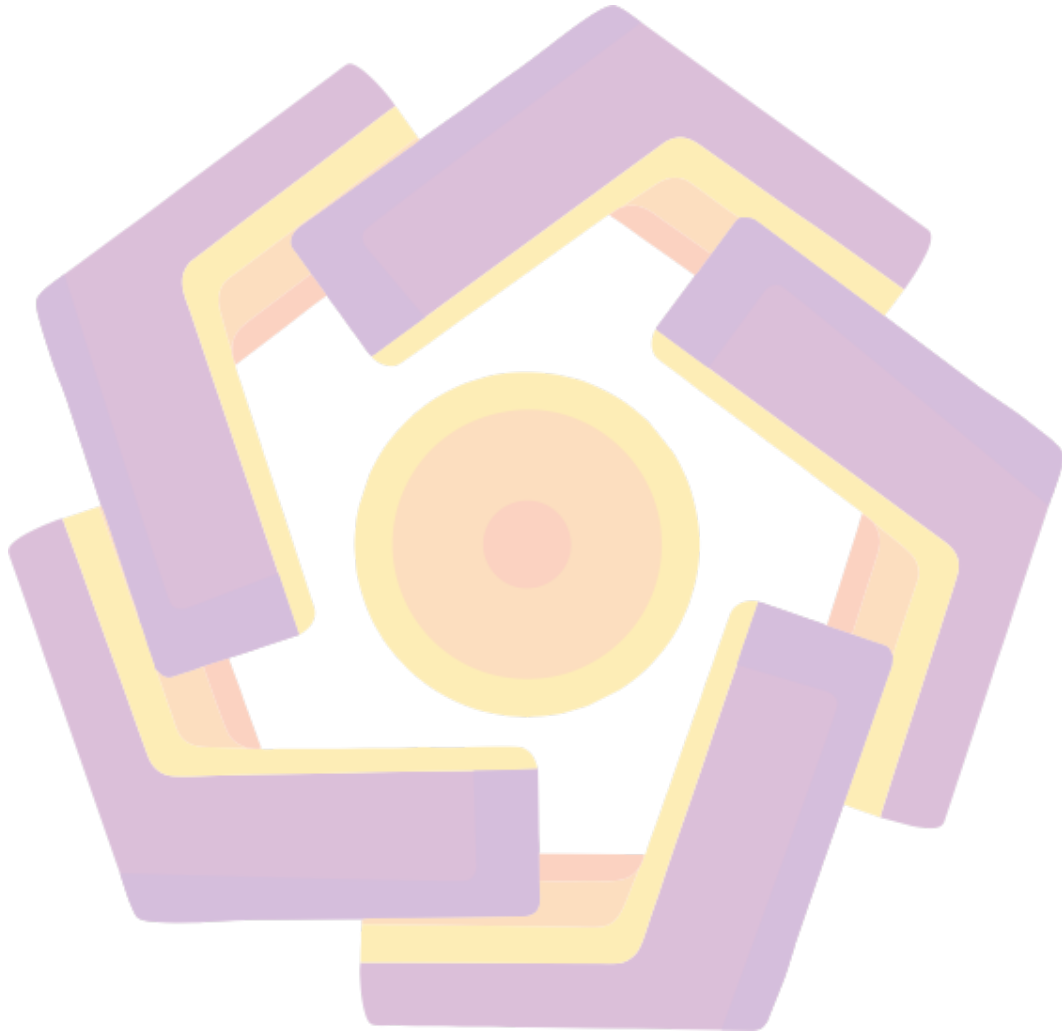
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	9
Gambar 3.2 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 390.....	10
Gambar 3.3 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 920.....	11
Gambar 3.4 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 980.....	12
Gambar 3.5 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 990.....	12
Gambar 3.6 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1000.....	13
Gambar 3.7 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1010.....	14
Gambar 3.8 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1020.....	15
Gambar 3.9 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1310.....	16
Gambar 3.10 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1320.....	16
Gambar 3.11 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1330.....	17
Gambar 3.12 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1660.....	18
Gambar 3.13 Animatic Storyboard Episode 17 Shot 1670.....	18



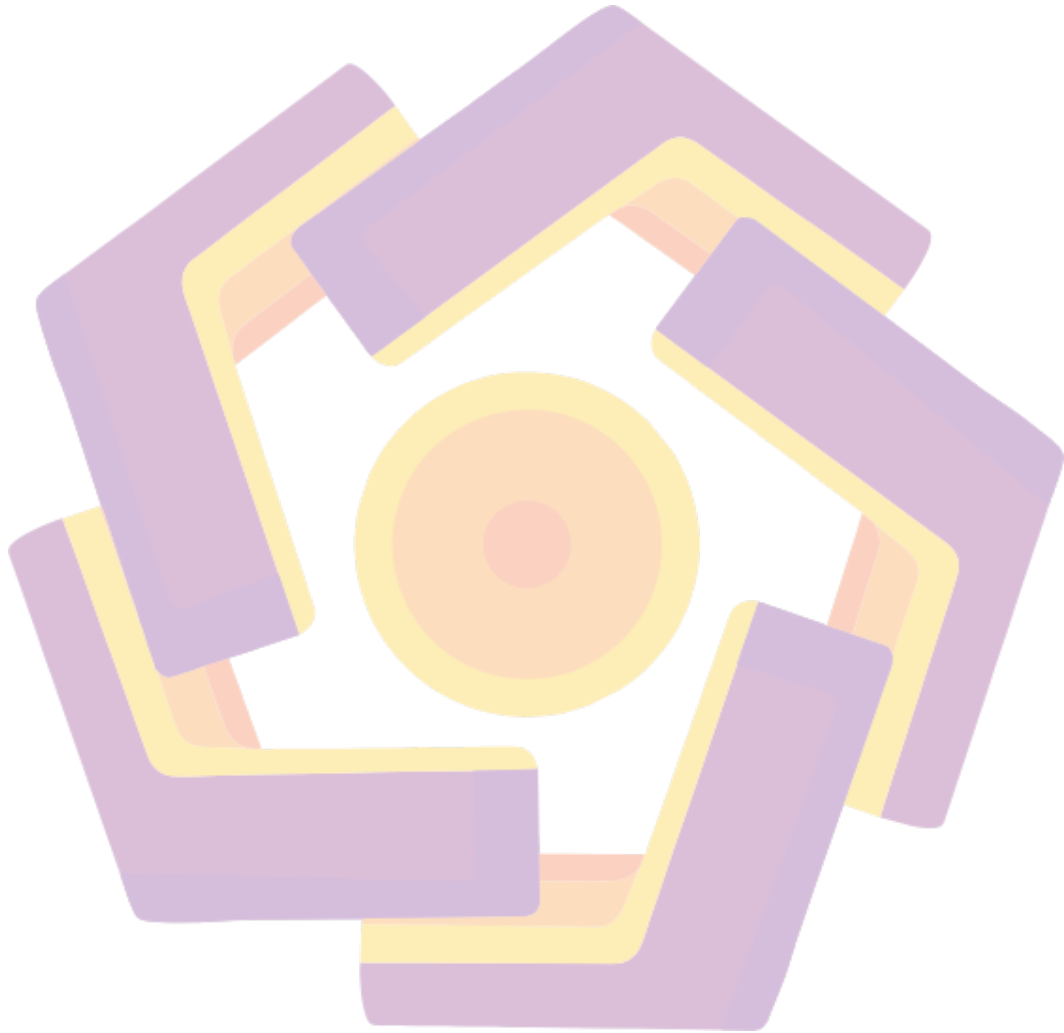
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Penerimaan Permohonan Penelitian.....	47
Lampiran 2 : CV Linked In Supervisor Animation Infinite Studio	48
Lampiran 3: Statement Letter Copy Data From Server Infite Studio	49
Lampiran 4: Credit Tittle Kangaroo Beach Season 2	50
Lampiran 5: Kegiatan Peneliti di Infinite Studio.....	50

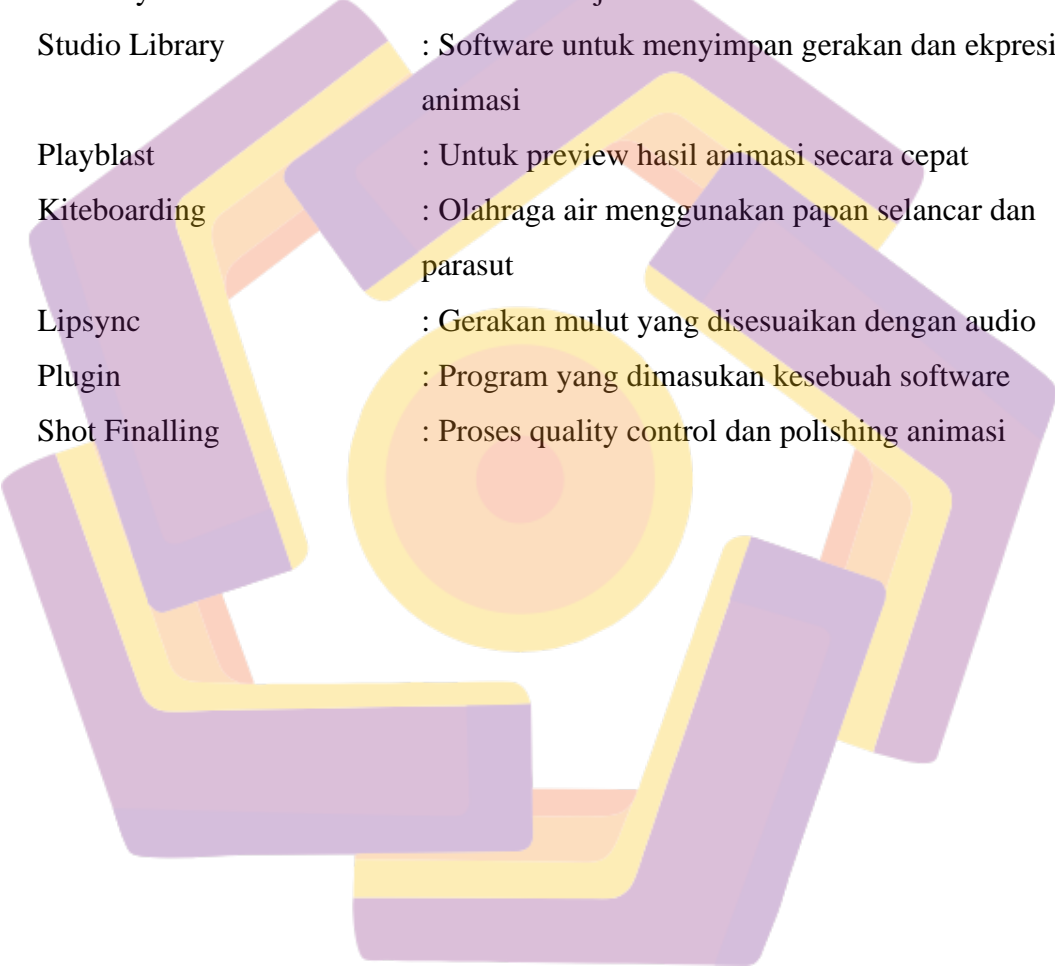


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

FK	Forward Kinematic
IK	Invers Kinematic



DAFTAR ISTILAH



Ease In	: Object dari diam akan bergerak perlahan
Ease Out	: Object dari bergerak akan diam perlahan
Animatic Storyboard	: Gambaran kasar dari sebuah animasi atau film
In Between	: Gerakan diantara pose kunci
Walk Cycle	: Gerakan berjalan
Studio Library	: Software untuk menyimpan gerakan dan ekspresi animasi
Playblast	: Untuk preview hasil animasi secara cepat
Kiteboarding	: Olahraga air menggunakan papan selancar dan parasut
Lipsync	: Gerakan mulut yang disesuaikan dengan audio
Plugin	: Program yang dimasukkan ke sebuah software
Shot Finalling	: Proses quality control dan polishing animasi

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik pose-to-pose dalam produksi serial animasi Kangaroo Beach Season 2. Teknik pose-to-pose adalah teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan animasi yang lebih halus dan alami dengan pengaturan pose kunci terlebih dahulu, kemudian diisi dengan gerakan yang tepat. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik analisis konten dan wawancara terstruktur pada animator yang terlibat dalam produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pose-to-pose dalam produksi Kangaroo Beach Season 2 menghasilkan animasi yang lebih alami, halus, dan detail. Selain itu, teknik ini juga dapat mempercepat proses produksi animasi karena animator dapat lebih mudah memperkirakan gerakan karakter pada setiap frame yang diperlukan. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan teknik ini, seperti kesulitan dalam menyamakan pose antar karakter, waktu yang dibutuhkan untuk membuat pose kunci yang tepat, dan koordinasi antara animator yang terlibat. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang baik dan komunikasi yang efektif antar animator untuk mengatasi kendala tersebut.

Kesimpulannya, penggunaan teknik pose-to-pose dalam produksi Kangaroo Beach Season 2 memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas animasi dan efisiensi produksi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan penting bagi animator dalam meningkatkan kualitas animasi di masa depan.

Kata kunci : *3D Animasi, Autodesk Maya, Pose To Pose*

ABSTRACT

This study aims to implement the pose-to-pose technique in the production of the animated series Kangaroo Beach Season 2. The pose-to-pose technique is an animation technique used to create smoother and more natural animation by first setting key poses and then filling in the appropriate movements. The methodology used in this study is descriptive qualitative with content analysis and structured interviews with the animators involved in the production.

The results of the study show that the use of the pose-to-pose technique in the production of Kangaroo Beach Season 2 produces more natural, smooth, and detailed animation. Additionally, the technique can also speed up the animation production process as animators can more easily estimate the character's movements in each required frame. However, there are several challenges faced in applying this technique, such as difficulties in aligning poses between characters, time required to create the correct key poses, and coordination among the animators involved. Therefore, effective collaboration and communication among animators are required to overcome these challenges.

In conclusion, the use of the pose-to-pose technique in the production of Kangaroo Beach Season 2 yields positive results in improving animation quality and production efficiency. Moreover, this study provides important insights for animators in improving the quality of animation in the future.

Keyword : *3D Animasi, Autodesk Maya, Pose To Pose*