

**PERANCANGAN 3D ANIMASI DENGAN METODE POSE TO
POSE PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Bachelor Of Information Technology*



disusun oleh

DAVIN AVILA ELVANUAR

19.60.0057

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN 3D ANIMASI DENGAN METODE POSE TO
POSE PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Bachelor Of Information Technology*



disusun oleh

DAVIN AVILA ELVANUAR

19.60.0057

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN 3D ANIMASI DENGAN METODE POSE TO
POSE PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"**

yang disusun dan diajukan oleh

DAVIN AVILA ELVANUAR

19.60.0057

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN 3D ANIMASI DENGAN METODE POSE TO
POSE PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"**

yang disusun dan diajukan oleh

DAVIN AVILA ELVANUAR

19.60.0057

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Harvoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Dhimas Adi Satria, M.Kom
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 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 : DAVIN AVILA ELVANUAR
NIM : 19.60.0057

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN 3D ANIMASI DENGAN METODE POSE TO POSE PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"

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.

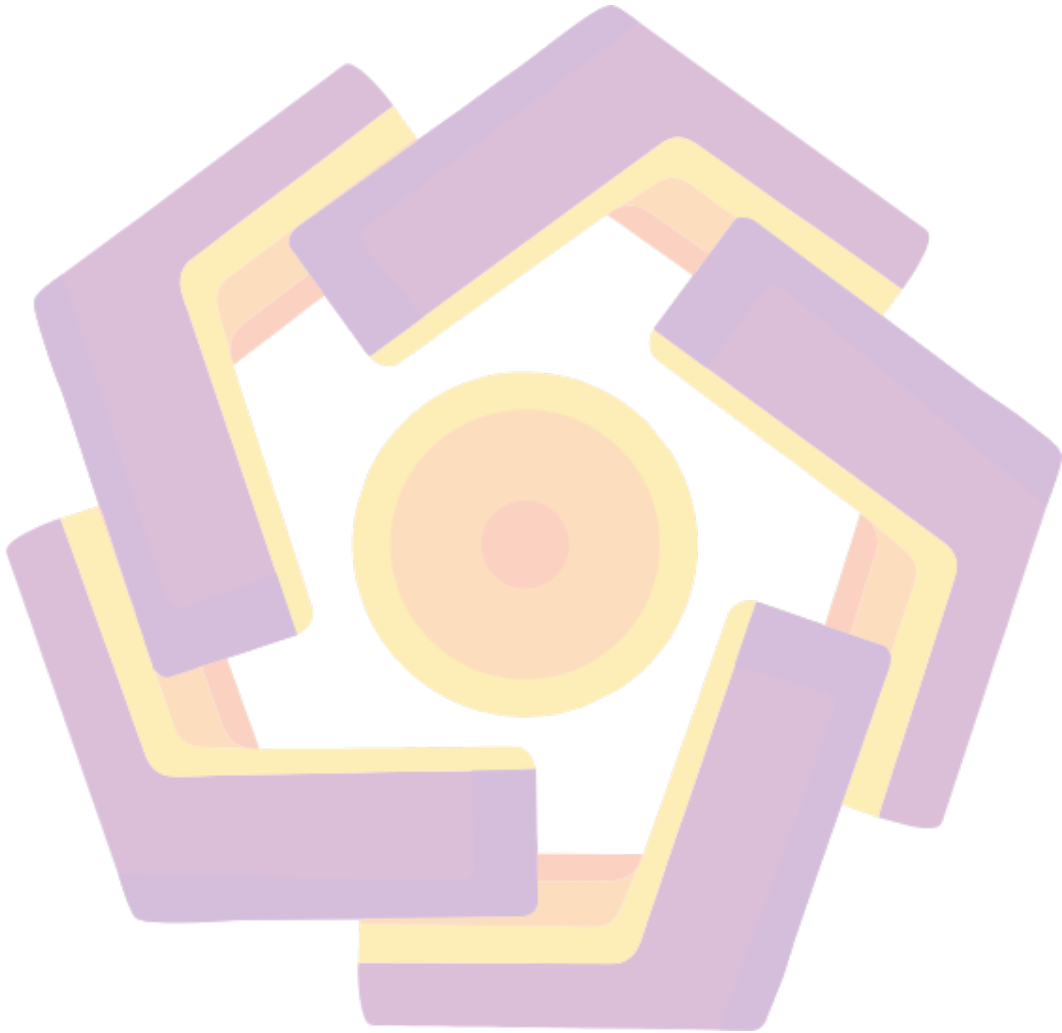
Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


METERAI
TEMPEL
20AAG/547769978
Davin Avila Eivanuar
19.60.0057

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi atau tugas akhir ini penulis persembahkan untuk Ayah, Ibu, Kakak/Adek, Almarhum Kakek/Nenek, Bapak/Ibu Dosen Amikom, dan Teman - teman terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis diberi kekuatan kesehatan jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai waktu yang diharapkan.

Skripsi yang berjudul “ Perancangan 3D Animasi dengan Metode Pose to Pose pada Film Animasi 3D Berjudul "RENDERING"”, diajukan sebagai salah satu syarat wajib untuk kelulusan Program Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
3. Bapak Haile Qudrat Djojodibroto, S.H., CMBA selaku penyelenggaraan Diklat BDI Denpasar di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak, Ibu, keluarga besar, dan semua teman penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Pegawai MSV Studio yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama penulis magang.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh responden yang telah meberikan waktu dan informasi dalam penyelesaian skripsi ini.

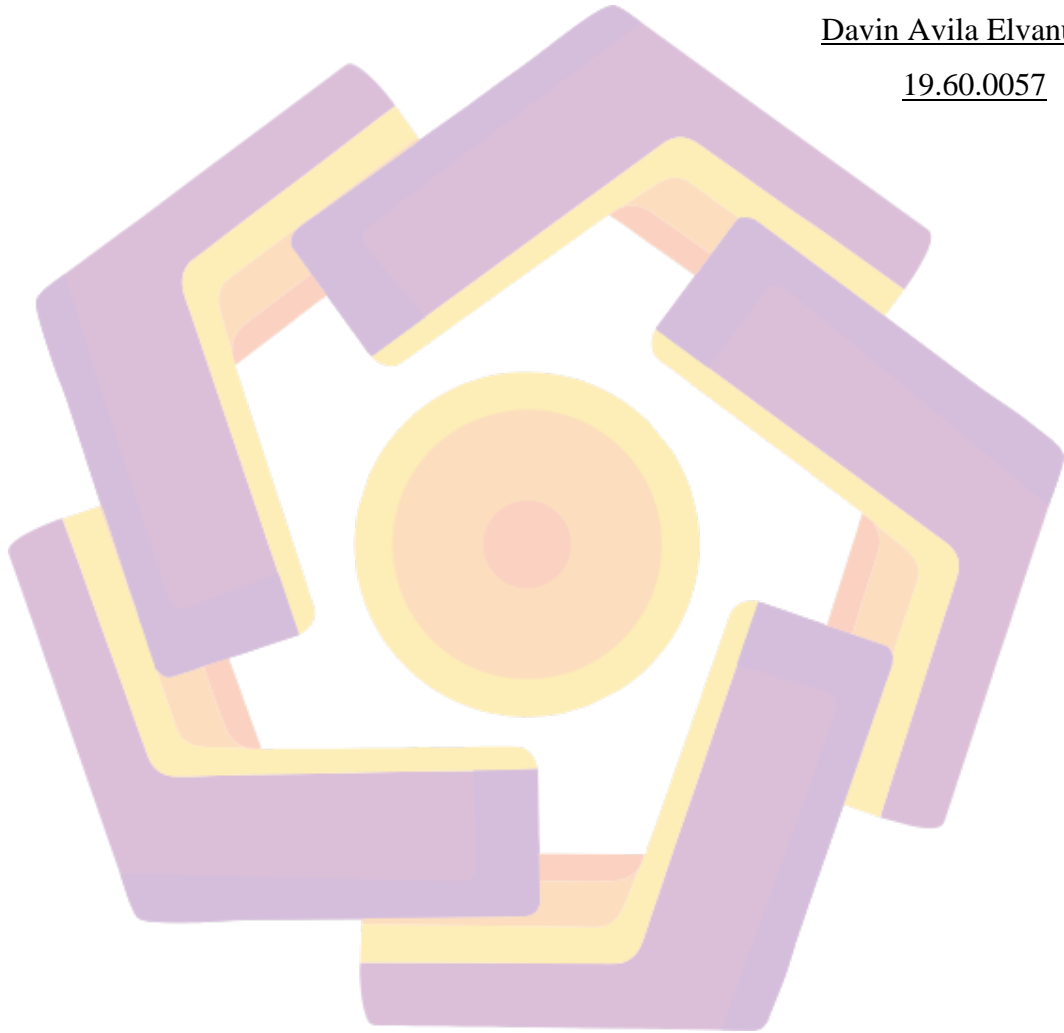
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Juli 2023

Penulis,

Davin Avila Elvanuar

19.60.0057

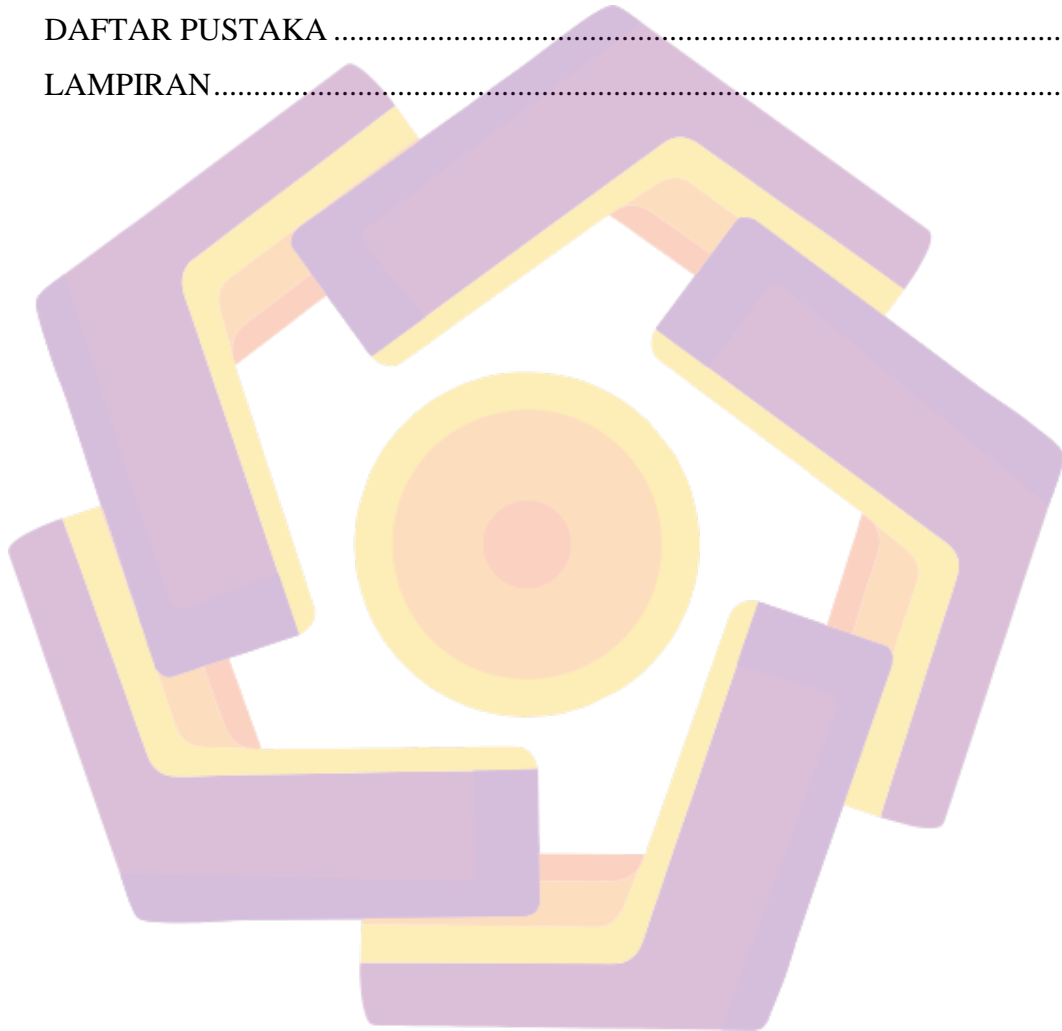


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi	4
2.2 Metode pose to pose	5
2.3 Alur Produksi Animasi	5
2.3.1 Pra Produksi	6
2.3.2 Produksi.....	6
2.3.3 Pasca Produksi.....	8
2.4 Analisa Kebutuhan Sistem	8
2.5 Teori Evaluasi.....	9
2.6 Pengujian Dan Kuisisioner.....	9
2.7 Skala Likert	9

BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1 Objek Penelitian.....	10
3.2 Alur Penelitian	10
3.3 Analisis Kebutuhan Animasi	11
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	11
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	12
3.3.2.1 Hardware	12
3.3.2.2 Software.....	13
3.4 Aspek Perencanaan Produksi.....	13
3.4.1 Aspek Kreatif	13
3.4.2 Aspek Teknis.....	14
3.5 Pra Produksi	16
3.5.1 Ide dan Konsep Animasi.....	16
3.5.1.1 Referensi Film	16
3.5.1.2 Referensi Gerakan	18
3.5.2 Naskah.....	21
3.5.3 Storyboard.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Produksi	27
4.2 Animating	27
4.2.1 Proses Penganimasian Gerakan Berjalan.....	28
4.2.2 Proses Penganimasian Gerakan Membeli Dan Mengambil Minuman Vending Machine.....	30
4.2.3 Proses Penganimasian Gerakan Meminum Minuman Kaleng	32
4.2.4 Proses Penganimasian Gerakan Berlari	32
4.2.5 Proses Penganimasian Gerakan Terjatuh.....	33
4.2.6 Proses Penganimasian Gerakan Berenang	34
4.2.7 Proses Penganimasian Gerakan Naik dan Turun Tangga Rumah	35
4.2.8 Proses Penganimasian Gerakan Membuka Dan Menutup Pintu Rumah.....	37
4.2.9 Proses Penganimasian Gerakan Terkejut.....	39
4.3 Pasca Produksi	40

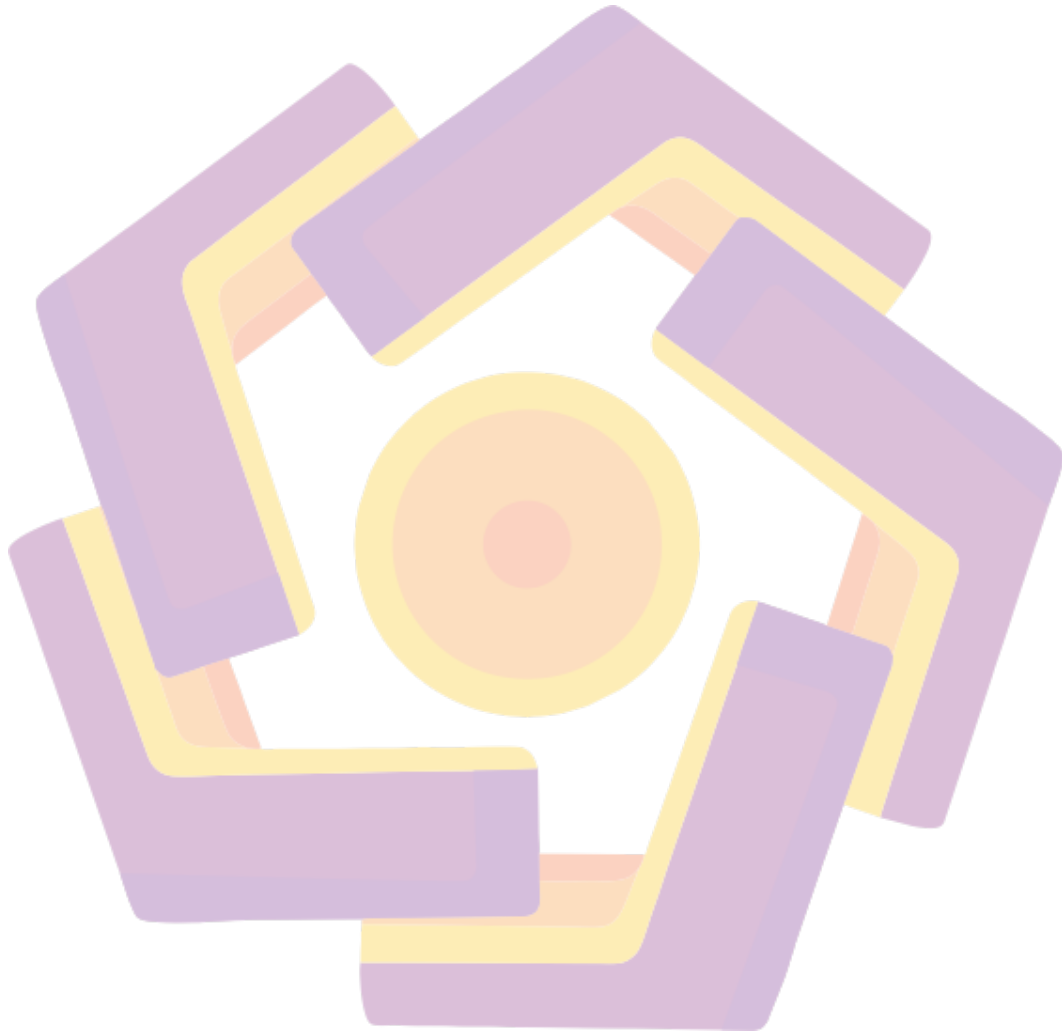
4.4 Evaluasi.....	40
4.4.1 Alpha Testing.....	40
4.4.2 Beta Testing	44
4.5 Implementasi.....	49
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR GAMBAR

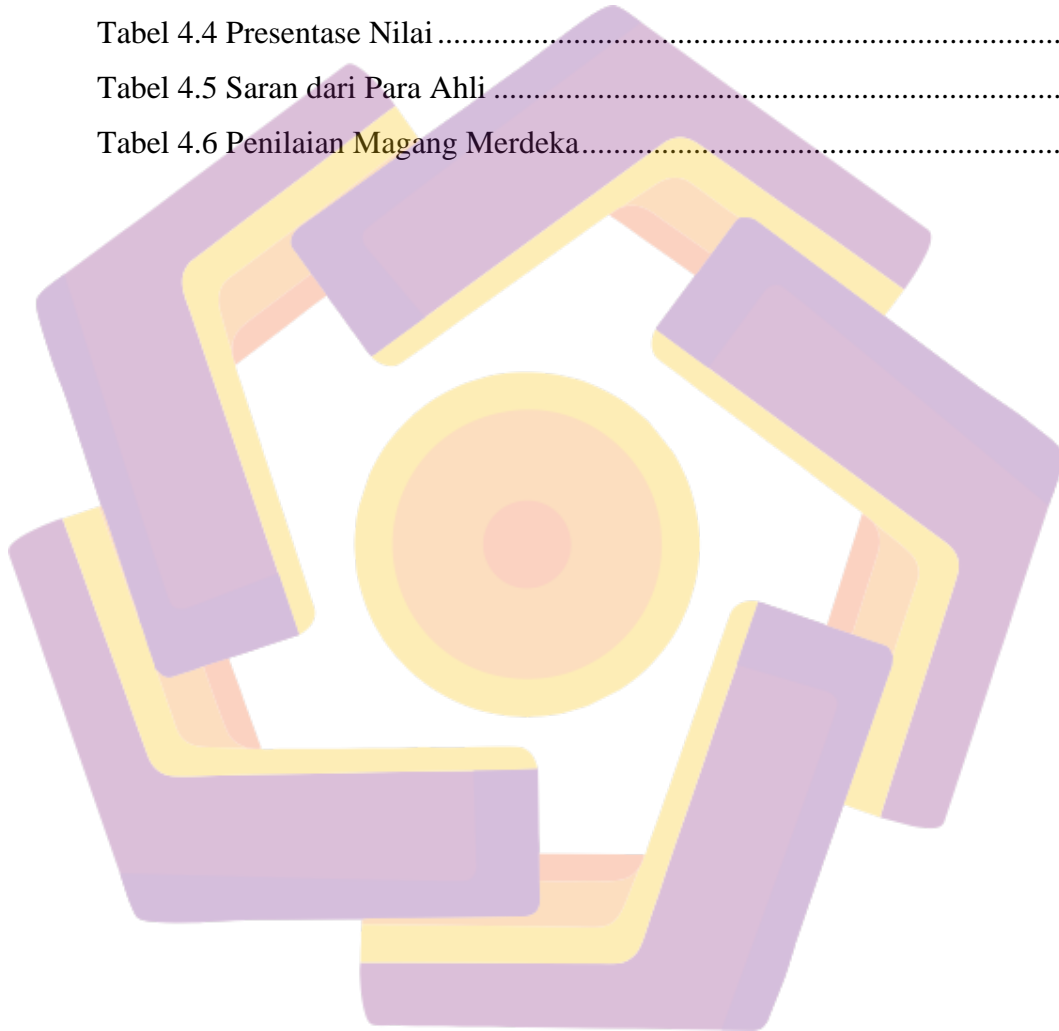
Gambar 2.1 Alur Produksi Animasi	5
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	11
Gambar 3.2 Referensi Film Animasi Dumbo.....	17
Gambar 3.3 Referensi Film Animasi The Incredibles.....	17
Gambar 3.4 Referensi Film Pinocchio	18
Gambar 3.5 Referensi Film Finding Nemo	18
Gambar 3.6 Referensi Walkcycle.....	19
Gambar 3.7 Referensi Runcycle.....	19
Gambar 3.8 Referensi Terjatuh	20
Gambar 3.9 Referensi Berenang	20
Gambar 3.10 Referensi Naik dan Turun Tangga	21
Gambar 3.11 Referensi Membuka dan Menutup Pintu.....	21
Gambar 3.12 Naskah 1	22
Gambar 3.13 Naskah 2	23
Gambar 3.14 Storyboard 1	24
Gambar 3.15 Storyboard 2	25
Gambar 3.16 Storyboard 3	26
Gambar 4.1 Karakter	27
Gambar 4.2 Open File	28
Gambar 4.3 Proses Animasi Berjalan 1	28
Gambar 4.3 Proses Animasi Berjalan 2	29
Gambar 4.4 Proses Animasi Berjalan 3	29
Gambar 4.5 Proses Animasi Membeli Minuman	30
Gambar 4.6 Proses Animasi Mengambil Minuman	31
Gambar 4.7 Proses Proses Parent Karakter Dengan Kaleng.....	31
Gambar 4.8 Proses Animasi Meminum Minuman Kaleng	32
Gambar 4.9 Proses Animasi Berlari	33
Gambar 4.10 Proses Animasi Terjatuh	34
Gambar 4.11 Proses Animasi berenang	35
Gambar 4.12 Proses Animasi Naik Tangga	36

Gambar 4.13 Proses Animasi Turun Tangga	37
Gambar 4.14 Proses Animasi Membuka Pintu	38
Gambar 4.15 Proses Animasi Membalikkan Badan.....	38
Gambar 4.16 Proses Animasi Menutup Pintu Rumah.....	39
Gambar 4.17 Proses Animasi Terkejut 1.....	39
Gambar 4.18 Proses Animasi Terkejut 2.....	40
Gambar 4.19 Penayangan Animasi melalui YouTube	49



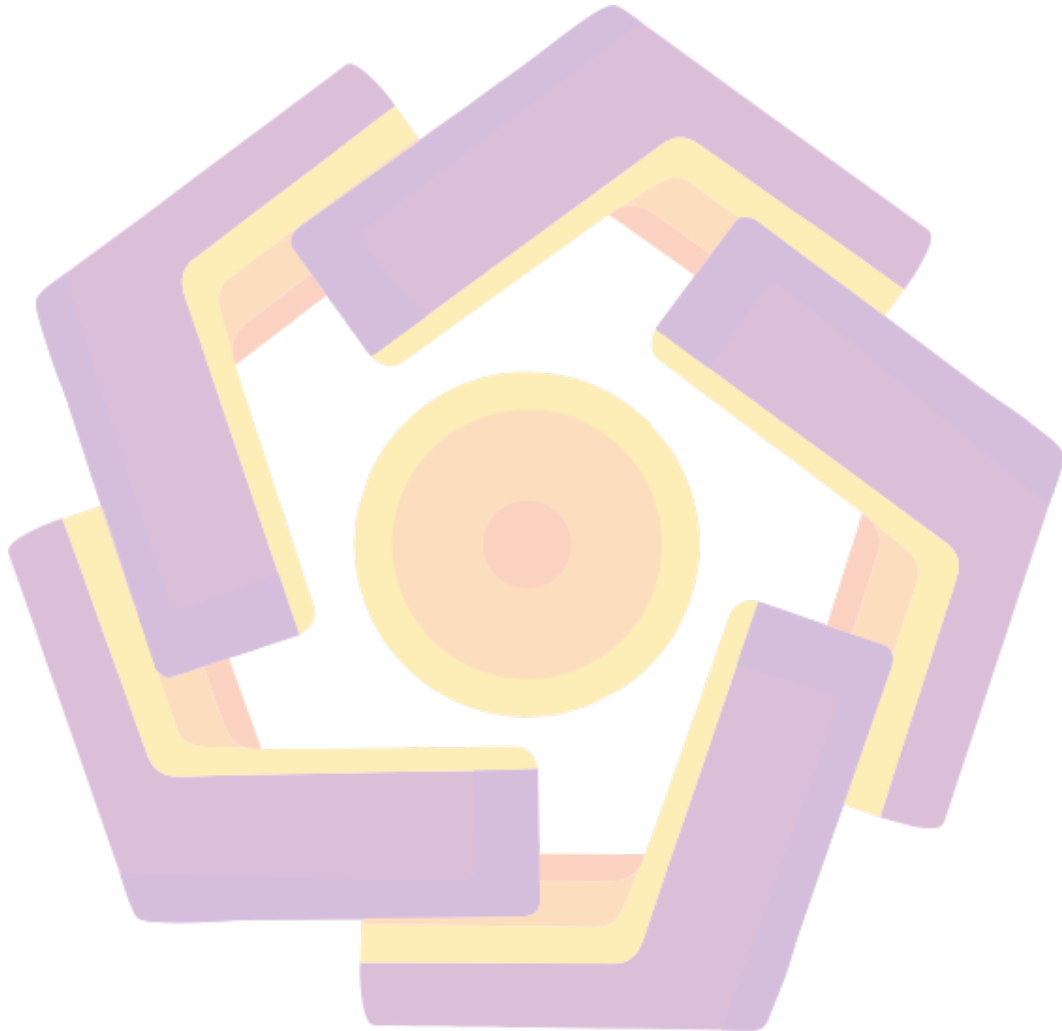
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hardware yang Digunakan.....	12
Tabel 3.2 Software yang Digunakan	13
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Alpha Testing.....	41
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Para Ahli	44
Tabel 4.3 Bobot Nilai	45
Tabel 4.4 Presentase Nilai	46
Tabel 4.5 Saran dari Para Ahli	47
Tabel 4.6 Penilaian Magang Merdeka.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1 Dokumentasi Magang dan Diklat	52
Lampiran.2 Jawaban Kuisisioner dari Ahli.....	53
Lampiran.3 Surat Kontrak Magang.....	56
Lampiran.4 Sertifikat Diklat Pembuatan Gerak Animasi 3D.....	57



INTISARI

Proses *animating* merupakan proses yang penting dalam penciptaan suatu film animasi 3D, dalam hal ini peran animator yang bekerja dibalik proses ini sangatlah diperlukan untuk menghasilkan gerak animasi yang terlihat nyata karena kualitas suatu gerak animasi mempengaruhi proses penyampaian cerita yang tercantum dalam suatu film animasi 3D agar tujuan tersampaikan dengan baik. Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses *animating* adalah kualitas gerak animasi yang jauh dari kesan nyata dan halus, oleh karena itu cerita serta pesan yang pada film animasi 3D tersebut tidak tersampaikan secara baik kepada penontonnya. Alasan lain yang menjadi permasalahannya yaitu kesalahan pada manusianya atau *human error* yang bisa menyebabkan kesalahan pada proses pembuatan animasi 3D.

Penulisan ini membahas mengenai salah satu metode yang berkaitan dengan prinsip-prinsip dasar dalam animasi dan akan digunakan untuk menjadi metode utama dalam pembuatan film animasi 3D ini. Dalam hal ini adalah metode yang digunakan adalah metode *pose to pose*. Penggunaan metode tersebut bertujuan untuk mempersingkat waktu pengerjaan animasi agar lebih cepat, gerakan animasi menjadi lebih terkonsep dengan baik, dan juga lebih mudah untuk menemukan kesalahan dalam mengatur *pose* dan *animating* agar berjalan dengan baik. Perancangan animasi dalam penulisan ini dilakukan dengan melewati tiga tahapan yaitu antara lain; pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Penulisan ini ditujukan untuk membantu orang-orang yang juga sedang menulis dengan menggunakan metode *pose to pose* untuk menjadi metode utamanya. Diharapkan penulisan ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh mereka yang ingin membahas mengenai penggunaan metode *pose to pose* untuk film animasi 3D atau juga yang sejenisnya.

Kata kunci: 3D animasi, *pose to pose*, *animating*, film animasi.

ABSTRACT

The animating process is an important process in the creation of a 3D animated film, in this case the role of animators who work behind this process is needed to produce animated motion that looks real because the quality of an animated motion affects the process of delivering the story contained in a 3D animated film so that the objectives are conveyed properly. The problem that is often faced in the animating process is the quality of animation motion that is far from real and smooth, therefore the story and message in the 3D animation film are not conveyed properly to the audience. Another reason for the problem is human error that can cause errors in the process of making 3D animation.

This writing discusses one of the methods related to the basic principles in animation and will be used to be the main method in making this 3D animation film. In this case, the method used is the pose to pose method. The use of the method aims to shorten the animation processing time to make it faster, the animation movement becomes more conceptualized well, and it is also easier to find mistakes in setting poses and animating to run well. The animation design in this writing is done by going through three stages; pre-production, production, and post-production.

This writing is intended to help people who are also writing by using the pose to pose method as the main method. It is hoped that this writing can be well utilized by those who want to discuss the use of the pose to pose method for 3D animation films or something similar.

Keyword: 3D animation, pose to pose, animating, animation film