

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE UNTUK  
PENGANIMASIAN KARAKTER PADA FILM  
ANIMASI 3D THE PASSENGER**

**JALUR ARTIS - MAGANG ARTIS**

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



disusun oleh

**RAFI ARDIANSYAH**

**19.82.0798**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE UNTUK  
PENGANIMASIAN KARAKTER PADA FILM  
ANIMASI 3D THE PASSENGER**

HALAMAN JUDUL

**JALUR ARTIS - MAGANG ARTIS**

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



disusun oleh

**RAFI ARDIANSYAH**

**19.82.0798**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

NON SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE UNTUK PENGANIMASIAN  
KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D THE PASSENGER

yang disusun dan diajukan oleh

**Rafi Ardiansyah**

19.82.0798

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

NON SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE UNTUK PENGANIMASIAN  
KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D THE PASSENGER

yang disusun dan diajukan oleh

**Rafi Ardiansyah**

19.82.0798

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Haryoko, M.Cs  
NIK. 190302286

Dhimas Adi Satria, M.Kom  
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Tanda Tangan



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 : Rafi Ardiansyah  
NIM : 19.82.0798

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE UNTUK PENGANIMASIAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D THE PASSENGER

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,



Rafi Ardiansyah



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan terima kasih, penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Dengan bangga skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT, yang mana dengan rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Penulis senantiasa mengucapkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia yang telah diberikannya.
2. Kedua orang tua, terima kasih kepada bapak Wakimin dan ibu Ponatin yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto selaku Dosen Pembimbing, yang telah membimbing dan membantu agar skripsi ini dapat selesai dengan sedikit kesalahan.
4. Semua teman - teman, terutama para anggota Rise Animation yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi dengan lancar.

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Pose To Pose Untuk Penganimasian Karakter Pada Film Animasi 3D The Passenger”.

Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

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 waktu dengan sepenuh hati.
4. Bapak Wakimin dan Ibu Ponatin, kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk segala hal, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Seluruh tim Rise Animation yang bersama - sama menghasilkan karya yang hebat.
7. Seluruh teman - teman yang telah membantu baik moral dan waktunya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Kepada pihak tersebut dan pihak yang tidak sempat disebutkan, penulis ucapkan terima kasih dan semoga Tuhan memberikan balasannya. Penulis menyadari bahwa penelitian masih terdapat beberapa kekurangan, namun meneliti berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

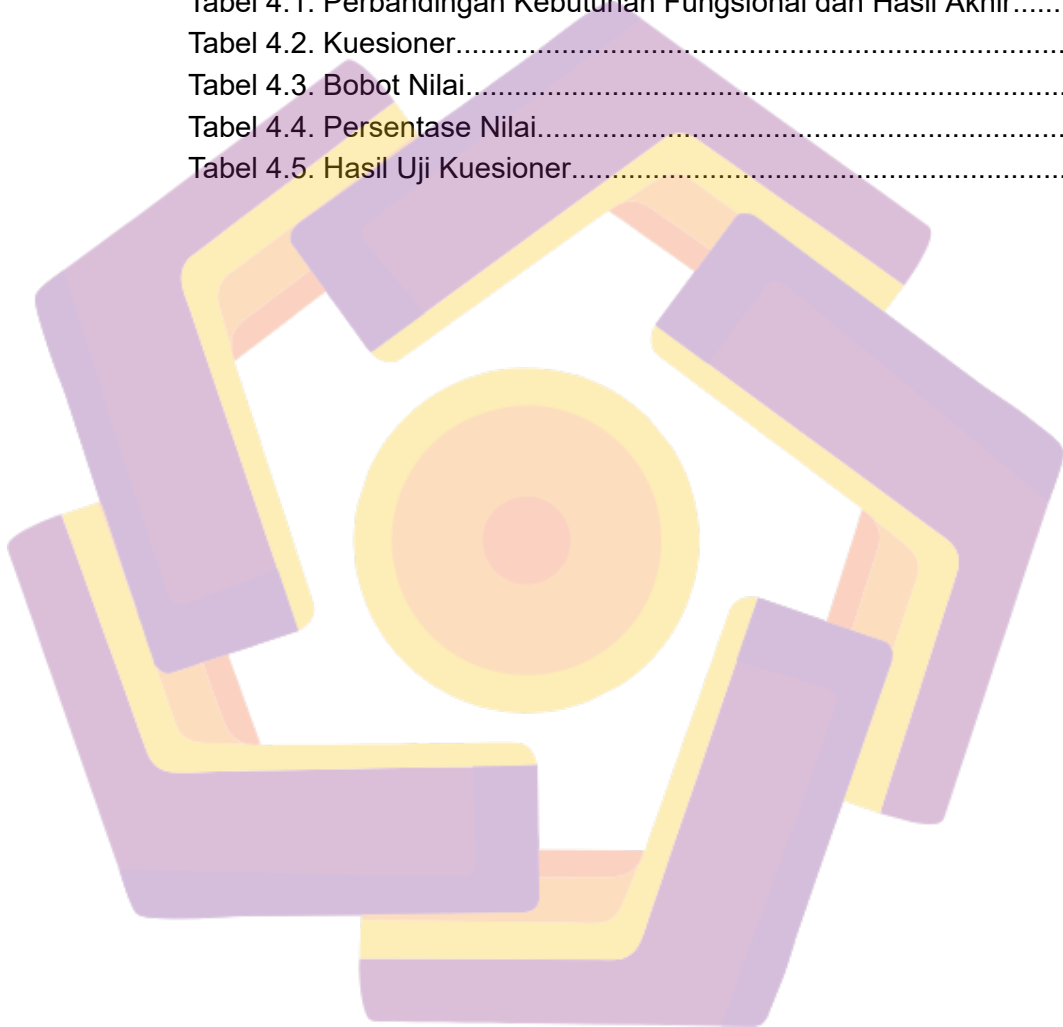
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Identitas Tempat Magang.....	2
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi.....	4
2.2 Animasi 3 Dimensi.....	4
2.3 Pipeline Animasi 3 Dimensi.....	4
2.3.1 Pra-Produksi.....	5
2.3.2 Produksi.....	6
2.3.3 Pasca-Produksi.....	6
2.4 Prinsip Animasi.....	7
2.5 Teknik Pose to Pose.....	10
2.6 Autodesk Maya.....	10
2.7 Analisa Kebutuhan.....	10
2.8 Teori Evaluasi.....	11
2.8.1 Kuesioner.....	11
2.8.2 Skala Likert.....	11
BAB III	
ANALISA DAN PERANCANGAN.....	13
3.1 Alur Magang.....	13
3.1.1 Pendaftaran.....	13



3.1.2 Perkenalan Magang.....	13
3.1.3 Pelatihan Magang.....	14
3.1.4 Penugasan.....	14
3.1.5 Penugasan Akhir.....	14
3.1.6 Presentasi Tugas Akhir.....	14
3.1.7 Uji Kompetensi.....	14
3.1.8 Sertifikasi.....	14
3.2 Analisa Kegiatan.....	15
3.2.1 Pelatihan BDI Denpasar Gerak 3 Dimensi Animasi.....	15
3.2.2 Magang MSV Studio.....	16
3.2.3 Pembuatan Portfolio.....	16
3.3 Gambaran Umum Project.....	17
3.4 Pengumpulan data.....	18
3.5 Analisa Kebutuhan.....	20
3.5.1 Kebutuhan Fungsional.....	20
3.5.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	20
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	22
3.6.1 Aspek Kreatif.....	22
3.6.2 Aspek Teknis.....	23
3.7 Tahapan Pra-Produksi.....	25
3.7.1 Ide.....	25
3.7.2 Script.....	26
3.7.3 Character Design.....	29
3.7.4 Storyboard.....	31
<b>BAB IV</b>	
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Produksi.....	39
4.1.1 Layout.....	39
4.1.2 Parent.....	43
4.1.3 Animating Scene 17.....	45
4.1.4 Animating Scene 21.....	52
4.2 Hasil Akhir dan Evaluasi.....	60
4.2.1 Evaluasi.....	61
<b>BAB V</b>	
<b>PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
<b>REFERENSI.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

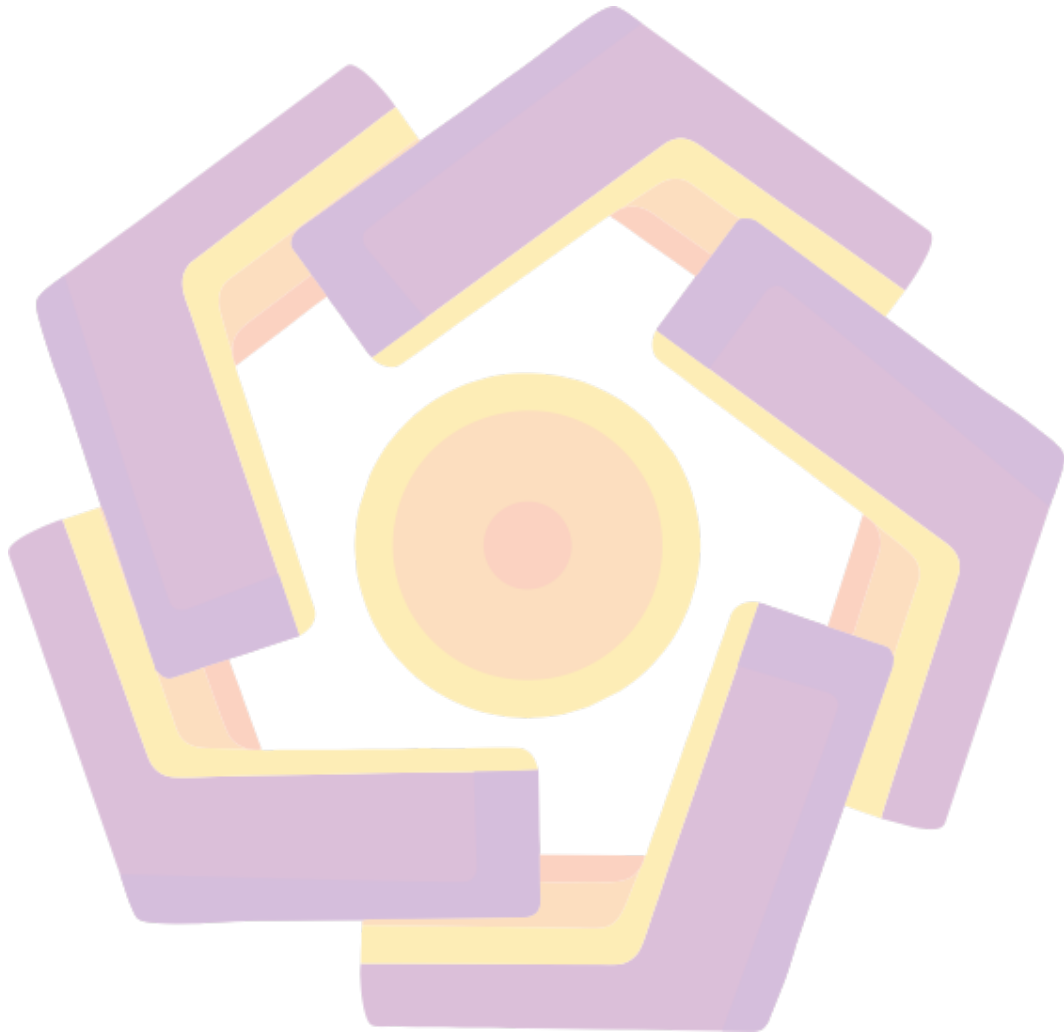
Tabel 2.1. Evaluasi Skala Likert.....	11
Tabel 2.2. Interval Tingkat Intensitas.....	12
Tabel 3.1. Perangkat Keras.....	21
Tabel 3.2. Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.3. Storyboard.....	31
Tabel 4.1. Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir.....	61
Tabel 4.2. Kuesioner.....	62
Tabel 4.3. Bobot Nilai.....	62
Tabel 4.4. Persentase Nilai.....	63
Tabel 4.5. Hasil Uji Kuesioner.....	63



## DAFTAR GAMBAR

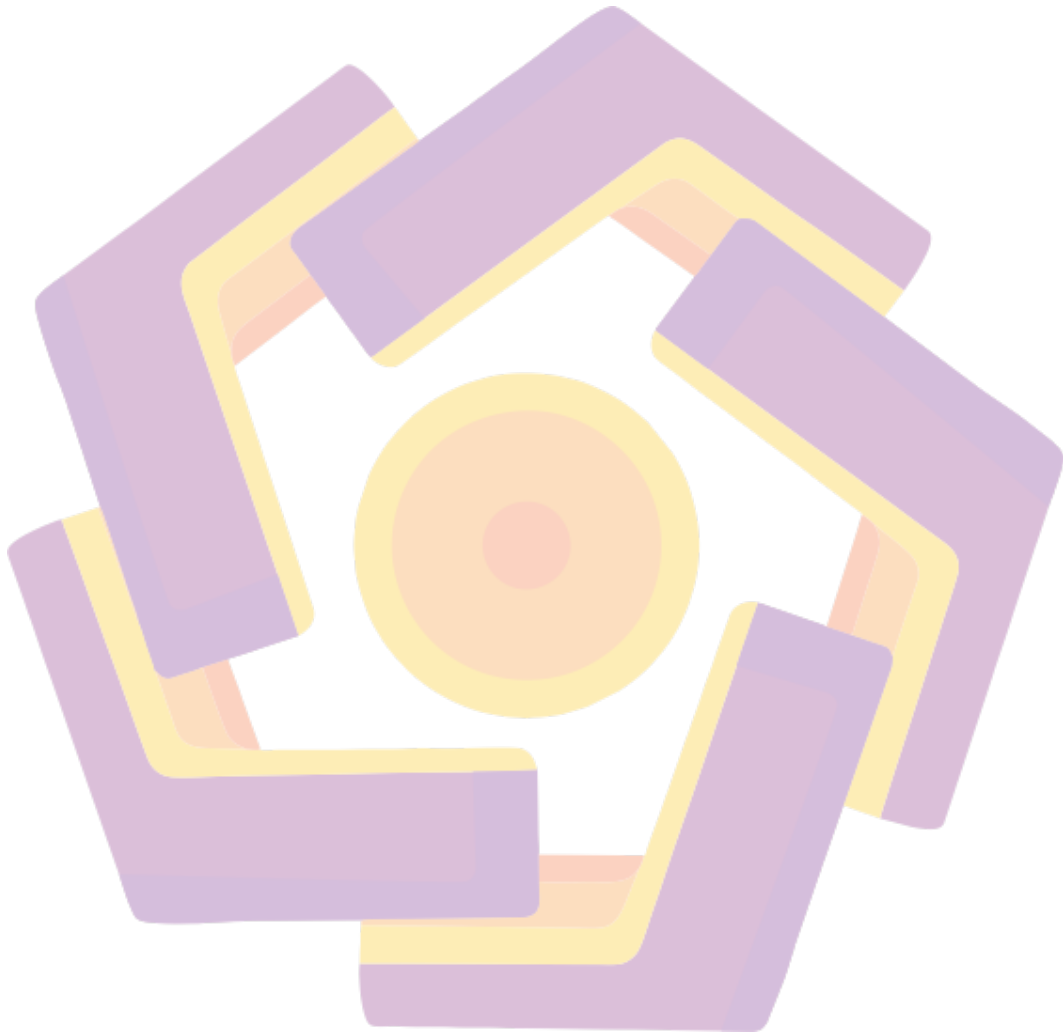
Gambar 2.1. Pipeline Produksi Animasi 3D.....	5
Gambar 3.1. Alur Magang.....	13
Gambar 3.2. Pelatihan BDI Denpasar Gerak 3D Animasi.....	15
Gambar 3.3. Magang MSV Studio.....	16
Gambar 3.4. Pembuatan Portofolio.....	17
Gambar 3.5. Ekspresi Wajah.....	19
Gambar 3.6. Desain Karakter Joko.....	30
Gambar 3.7. Desain Karakter Udin.....	30
Gambar 3.8. Desain Karakter Maya.....	31
Gambar 4.1. Reference Editor.....	40
Gambar 4.2. Import Reference.....	40
Gambar 4.3. Camera and Aim.....	41
Gambar 4.4. Layout Scene 17.....	42
Gambar 4.5. Layout Scene 21.....	42
Gambar 4.6. Seleksi Controller.....	43
Gambar 4.7. Menu Set dan Create parent.....	44
Gambar 4.8. Check Parent.....	44
Gambar 4.9. Parent Tangan.....	45
Gambar 4.10. Posisi Bajaj dan Kamera Scene 17.....	46
Gambar 4.11. Graph Editor Bajaj Scene 17.....	46
Gambar 4.12. Joko Pose Utama Kedua Scene 17.....	47
Gambar 4.13. Joko Pose Utama Ketiga Scene 17.....	48
Gambar 4.14. Ekspresi Panik Joko Scene 17.....	48
Gambar 4.15. Joko Breakdown Pose Satu Scene 17.....	49
Gambar 4.16. Joko Holding Pose Scene 17.....	50
Gambar 4.17. Graph Editor Badan Joko Scene 17.....	50
Gambar 4.18. Seleksi keyframe.....	51
Gambar 4.19. Copy dan Paste animasi.....	51
Gambar 4.20. Joko Secondary Pose Scene 17.....	52
Gambar 4.21. Graph Editor Setir Bajaj Secondary Action.....	52
Gambar 4.22. Pose Bajaj dan Kamera Scene 21.....	53
Gambar 4.23. Graph Editor Bajaj dan Kamera Scene 21.....	53
Gambar 4.24. Udin Pose Utama Terkejut Scene 21.....	54
Gambar 4.25. Udin Pose Utama Kesal Scene 21.....	55
Gambar 4.26. Udin Pose Aksen Kesal Scene 21.....	55
Gambar 4.27. Ekspresi Terkejut Udin Scene 21.....	56
Gambar 4.28. Ekspresi Kesal Udin Scene 21.....	57
Gambar 4.29. Udin Breakdown Pose Satu Scene 21.....	58

Gambar 4.30. Udin Breakdown Pose Dua Scene 21..... 58  
Gambar 4.31. Udin Holding Pose Scene 21.....59  
Gambar 4.32. Graph Editor Holding Pose Scene 21.....59  
Gambar 4.33. Udin Secondary Action Scene 21..... 60  
Gambar 4.34. Graph Editor Tangan Udin Secondary Action..... 60



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Logbook Kegiatan.....	68
Lampiran 2 Surat Pengantar Magang dan Kontrak Magang.....	69
Lampiran 3 Hasil Evaluasi Magang.....	73



## INTISARI

Pada era modern, film animasi 3D menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, metode pembelajaran atau hiburan. Dalam membuat sebuah animasi 3D terdapat tiga tahapan utama yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahapan produksi terdapat beberapa bagian seperti modelling, texturing, rigging, layout, dan animate. Untuk tahapan animate atau penganimasian banyak teknik yang biasa digunakan salah satu teknik tersebut adalah teknik pose to pose.

Pose to pose merupakan salah satu teknik dasar dan teknik yang sering digunakan untuk penganimasian sebuah karakter. Dengan menggunakan teknik pose to pose animasi yang akan dihasilkan akan menjadi lebih baik, karena gerakan yang dihasilkan akan terasa halus, mengurangi gerakan yang tidak perlu, dan memperjelas aktivitas yang dilakukan oleh karakter.

Untuk penganimasian dengan teknik pose to pose hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan pose utama dari karakter tersebut. Pose utama ini biasa disebut dengan key pose atau strong pose. Pose utama ini sangat penting untuk memperjelas gerakan. Dalam membuat pose utama banyak yang perlu diperhatikan agar sebuah animasi menjadi lebih menarik seperti line of action yang jelas, proporsi dari karakter dan angle karakter terhadap kamera.

**Kata kunci:** Animasi 3D, *Pose to Pose*, Animasi, Pose Utama, Produksi



## ABSTRACT

*In the modern era, 3D animated films have become one of the media used to convey information, learning methods, or entertainment. In making a 3D animation there are three main stages, namely pre-production, production, and post-production. At the production stage, there are several parts such as modeling, texturing, rigging, layout, and animation. For the animate stage, there are many techniques commonly used, one of these techniques is the pose-to-pose technique.*

*Pose to pose is one of the basic techniques and techniques that are often used for animating a character. By using the pose-to-pose technique, the animation that will be produced will be better, because the resulting movement will feel smooth, reduce unnecessary movements, and clarify the activities carried out by the character.*

*For animation with the pose-to-pose technique, the first thing to do is determine the main pose of the character. This main pose is known as the key pose or strong pose. This main pose is very important to clarify the movement. In making the main pose, many things need to be considered so that animation becomes more interesting, such as a clear line of action, the proportion of the character, and the angle of the character to the camera.*

**Keyword:** *3D Animation, Pose to Pose, Animation, Key Pose, Production*