

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D “STAKE”**

SKRIPSI



disusun oleh

Rivan Franhendrik

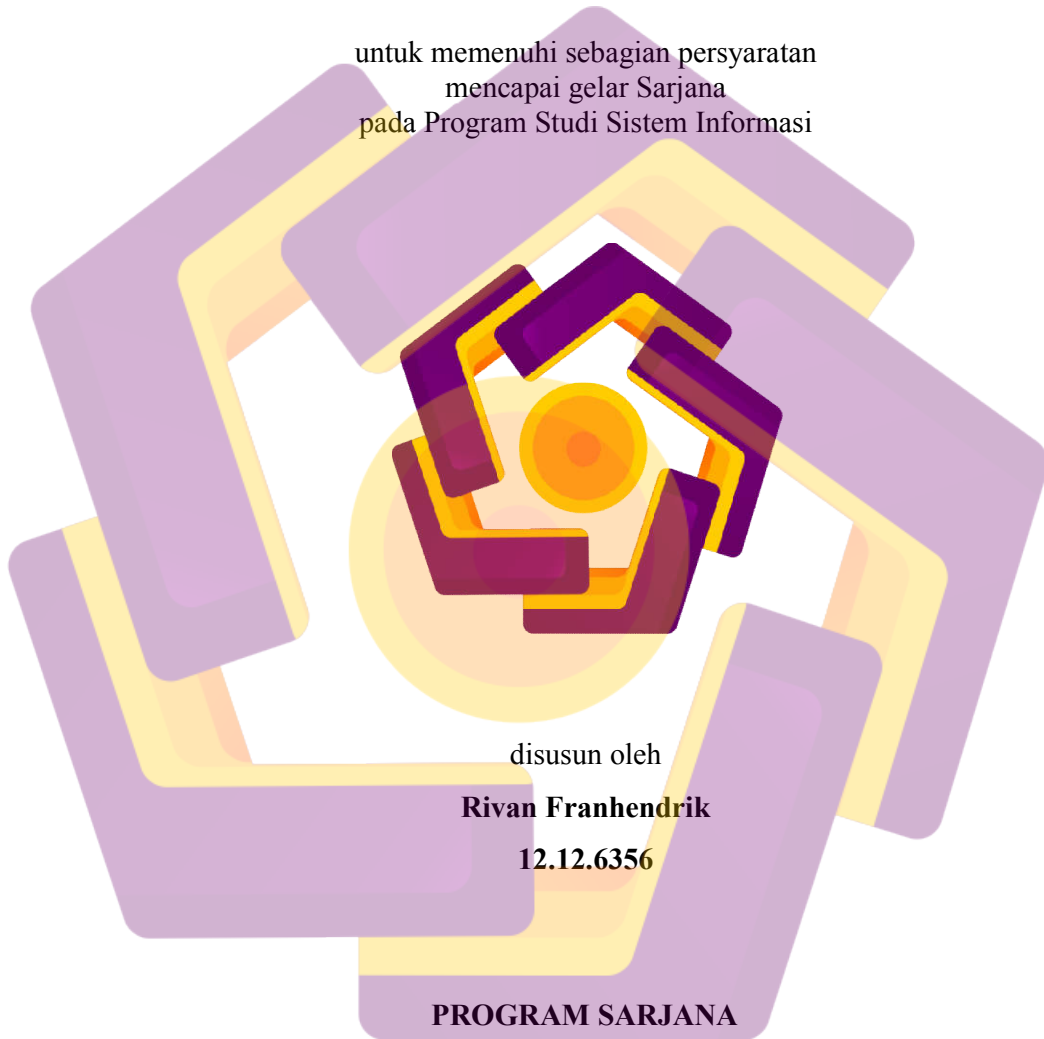
12.12.6356

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D “STAKE”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rivan Franhendrik

12.12.6356

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D “STAKE”**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivan Franhendrik

12.12.6356

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Maret 2015

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN
ANIMASI 2D “STAKE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivan Franhendrik

12.12.6356

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047




Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

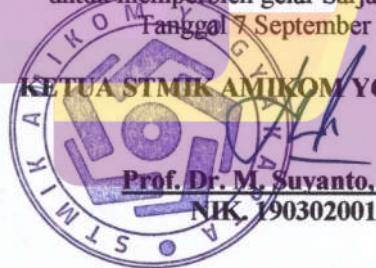


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 September 2016



Rivan Franhendrik

12.12.6356

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(QS Al Mujadilah : 11)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim, no. 2699)

"Barangsiapa mencari ilmu untuk menghidupkan Islam, maka ia termasuk orang-orang shiddiqin, yang derajatnya setelah derajat para nabi 'alaihimus salam."

(Muhammad ibn Abi Bakr ibn Ayyub az-Zar'i)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala berkat dan karunia-Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam lembar ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah ikut berpartisipasi hingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang ku cintai yang selalu memberikan aku dukungan baik secara materi maupun moril dan selalu mendoakan serta memberikan semangat yang terbaik untukku.
2. Saudara dan semua keluarga besarku yang ada di Kalimantan Tengah.
3. Kepada teman – temanku di asrama Murung Raya Yogyakarta yang sudah memberikan banyak dukungan.
4. Untuk semua teman kelas SI – 01 angkatan 2012.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.

Skripsi yang penulis buat ini memang jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan dapat bermanfaat untuk referensi penelitian berikutnya.

KATA PENGANTAR

Terima kasih penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan dengan judul “PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D “STAKE”

Pembuatan skripsi ini ditulis sebagai syarat akademis untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Walau skripsi ini telah berhasil dan selesai ditulis, namun tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberi arahan dan masukan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staf STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis yang sudah memberikan dukungan dan semangat saat kuliah dan saat dalam penulisan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis tulis ini jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan banyak masukan, kritik dan saran yang membangun dari setiap pembaca agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Akhir kata semoga skripsi yang penulis tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Yogyakarta, 6 September 2016

Penulis,

Rivan Franhendrik



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Manfaat penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Jenis - Jenis Animasi	9
2.2.2.1 Animasi <i>Cel</i>	9
2.2.2.2 Animasi 2D	10
2.2.2.3 Animasi 3D	10

2.2.2.4 Animasi <i>Clay</i>	10
2.2.2.5 Animasi <i>Stop Motion</i>	10
2.2.2.6 Animasi <i>Cut Out</i>	11
2.2.2.7 <i>Animatronik</i>	11
2.2.2.8 Animasi <i>Virtual Reality</i>	11
2.2.3 Teknik Animasi.....	11
2.2.3.1. Teknik <i>Keyframing</i>	12
2.2.3.2 Teknik <i>Inbetween</i>	12
2.2.4 Prinsip Animasi.....	12
2.2.4.1 <i>Squash dan Stretch</i>	12
2.2.4.2 <i>Anticipation</i>	13
2.2.4.3 <i>Staging</i>	14
2.2.4.4 <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose</i>	14
2.2.4.5 <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	15
2.2.4.6 <i>Slow In - Slow Out</i>	15
2.2.4.7 <i>Arcs</i>	16
2.2.4.8 <i>Secondary Action</i>	17
2.2.4.9 <i>Timing</i>	17
2.2.4.10 <i>Exaggeration</i>	18
2.2.4.11 <i>Solid Drawing</i>	18
2.2.4.12 <i>Appeal</i>	19
2.3 Metode Analisis.....	19
2.3.1 Metode	19
2.3.2 Analisis Kebutuhan Perancangan Film Kartun.....	20
2.4 Tahap Pengembangan.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Analisis Kebutuhan	24
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	24
3.1.2 Analisis Kebutuhan perangkat lunak.....	24
3.2 Pra Produksi	25
3.2.1 Ide.....	25

3.2.2 Tema	25
3.2.3 <i>Logline</i>	25
3.2.4 Pembuatan Sinopsis.....	26
3.2.5 Perancangan Karakter.....	28
3.2.6 Perancangan <i>Storyboard</i>	30
3.3 Teknik <i>Pose to Pose</i>	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Produksi	34
4.1.1 Membuat Karakter.....	34
4.1.2 Pembuatan <i>Background</i>	35
4.1.3 Pembuatan <i>Key</i> dan <i>Inbeetwen</i>	35
4.2 Pasca Produksi.....	36
4.2.1 Compositing.....	36
4.2.2 Memasukan <i>Sound/Dubbing</i>	37
4.2.4 <i>Rendering</i>	38
4.3 Pembahasan.....	39
4.3.1 Perancangan Teknik <i>Pose to pose</i>	39
4.4 Pembahasan Hasil Pengujian Kuisoner	39
4.4.1 Uji Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i>	39
4.5 Pembahasan Hasil Pengujian Kualitas <i>Frame</i>	45
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.1 Penentuan interval uji pada koresponden	40
Tabel 4.2 Uji Pihak Masyarakat Umum/ <i>Random Audiens</i>	40
Tabel 4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Kualitas <i>Frame</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i>	14
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	14
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow In - Slow Out</i>	16
Gambar 2.7 Contoh <i>Arcs</i>	16
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i>	17
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.13 Alur pembuatan animasi 2D.....	23
Gambar 3.1 Tinggi Karakter	28
Gambar 3.2 Karakter Rizky	29
Gambar 3.3 Karakter Nina.....	29
Gambar 3.4 Karakter Nenek	30
Gambar 3.5 Animasi Berjalan.....	32
Gambar 3.6 Animasi Menggenggam Tape	32
Gambar 3.7 Animasi Berlari tampak Samping Bagian Wajah.....	33
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter	34
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Key</i> dan <i>Inbetween</i>	36
Gambar 4.3 Penyusunan <i>Layer</i>	37
Gambar 4.4 Memilih <i>Add to Render Queue</i>	38

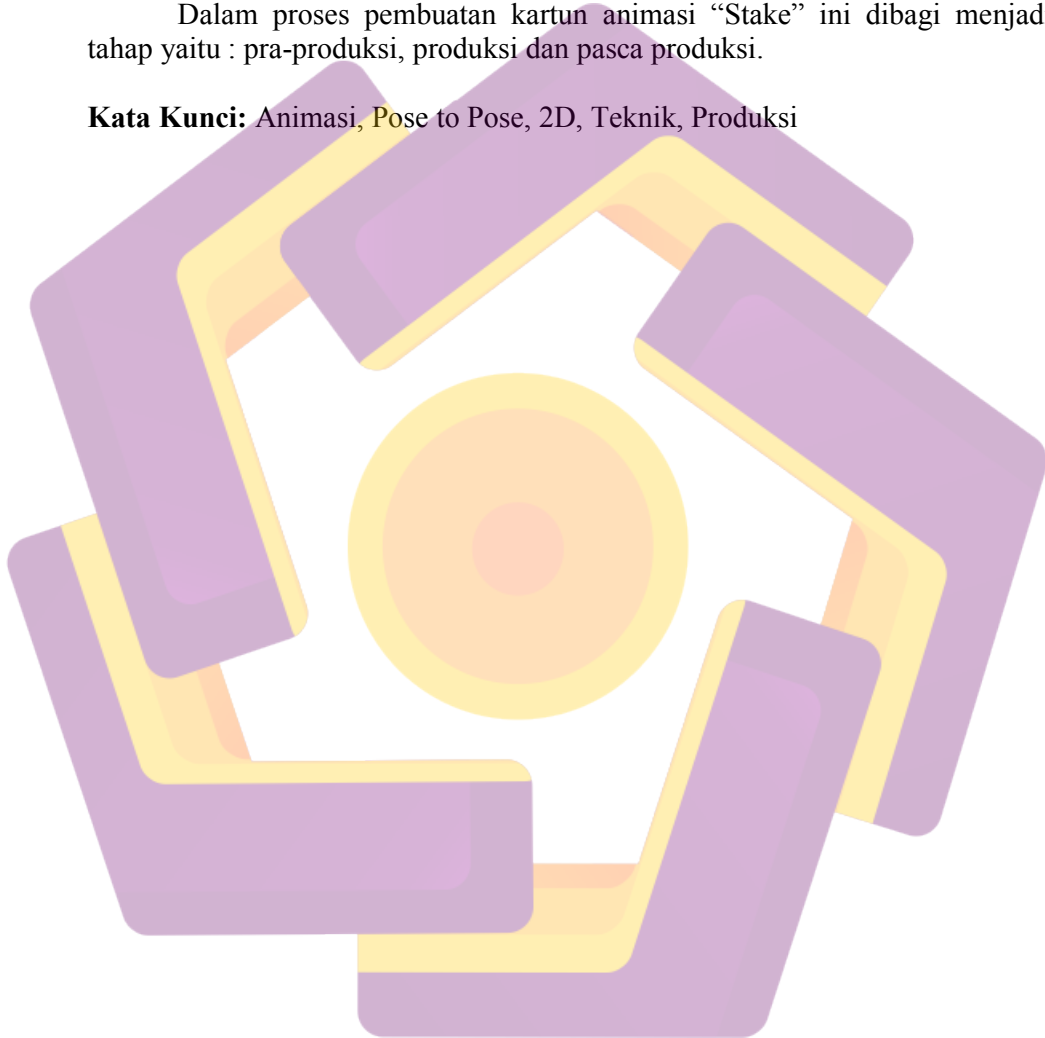
INTISARI

Animasi adalah proses ilusi membuat suatu objek diam/mati menjadi hidup. Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, sangat memudahkan pembuatan animasi khususnya animasi 2D.

Salah satu teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah teknik *pose to pose*. Teknik *pose to pose* sendiri adalah salah satu bagian dari 12 prinsip animasi yang dikembangkan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas animator asal Disney.

Dalam proses pembuatan kartun animasi “Stake” ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu : pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Kata Kunci: Animasi, Pose to Pose, 2D, Teknik, Produksi



ABSTRACT

Animation is the process of making an object illusion silent/dead become alive, with the advancement of technology is growing greatly facilitates the manufacture of animation, especially animation 2D.

A technique that is commonly used in the manufacture of 2D animation is a pose to pose technique. Technique pose to pose itself is juts one part of the 12 principles of animation develop by Ollie Johnston and Frank Thomas animator from Disney.

In the process of making an animated cartoon “Stake” is divided into three phases: pre-production, production and post-production.

Keywords: *Animation, Pose to Pose, 2D, Technique, Production*

