

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE KAMAR
NENEK DALAM FILM ANIMASI “ELENORA AND THE
FLOWER OF LIFE”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

GUSTI SURYA WIJAKSANA

20.82.0872

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE
KAMAR NENEK DALAM FILM ANIMASI “ELENORA AND THE
FLOWER OF LIFE”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

GUSTI SURYA WIJAKSANA

20.82.0872

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE KAMAR
NENEK DALAM FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF
LIFE”**

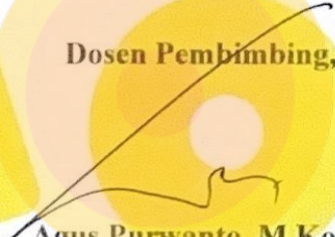
yang disusun dan diajukan oleh

Gusti Surya Wijaksana

20.82.0872

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE KAMAR
NENEK DALAM FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF
LIFE”**

yang disusun dan diajukan oleh

Gusti Surya Wijaksana

20.82.0872

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gusti Surya Wijaksana
NIM : 20.82.0872

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Pose To Pose Pada Scene Kamar Nenek Dalam Film Animasi “Elenora And The Flower Of Life”

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 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Gusti Surya Wijaksana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji tuhan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE KAMAR NENEK DALAM FILM ANIMASI ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE” dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dalam pembuatan penelitian ini.

1. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk orang tua saya.
2. Terima kasih atas keluarga besar yang telah memberi doa serta dukungan secara emosional.
3. Terima kasih juga tak terhingga untuk dosen pembimbing, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang dengan abar membimbing serta membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih saya persembahkan juga untuk seluruh teman-teman saya di prodi Teknologi Informasi Angkatan 2020

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Tuhan karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA SCENE KAMAR NENEK DALAM FILM ANIMASI ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE" dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rector Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu computer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan mimbingan, araham, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Aditya Galih Nugroho selaku pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.
5. Bapak Haile Qudrat Djojodibroto selaku dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.
6. Teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan mendukung satu sama lain selama kuliah.

Kami menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. di Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang akan datang.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

Gusti Surya Wijaksana

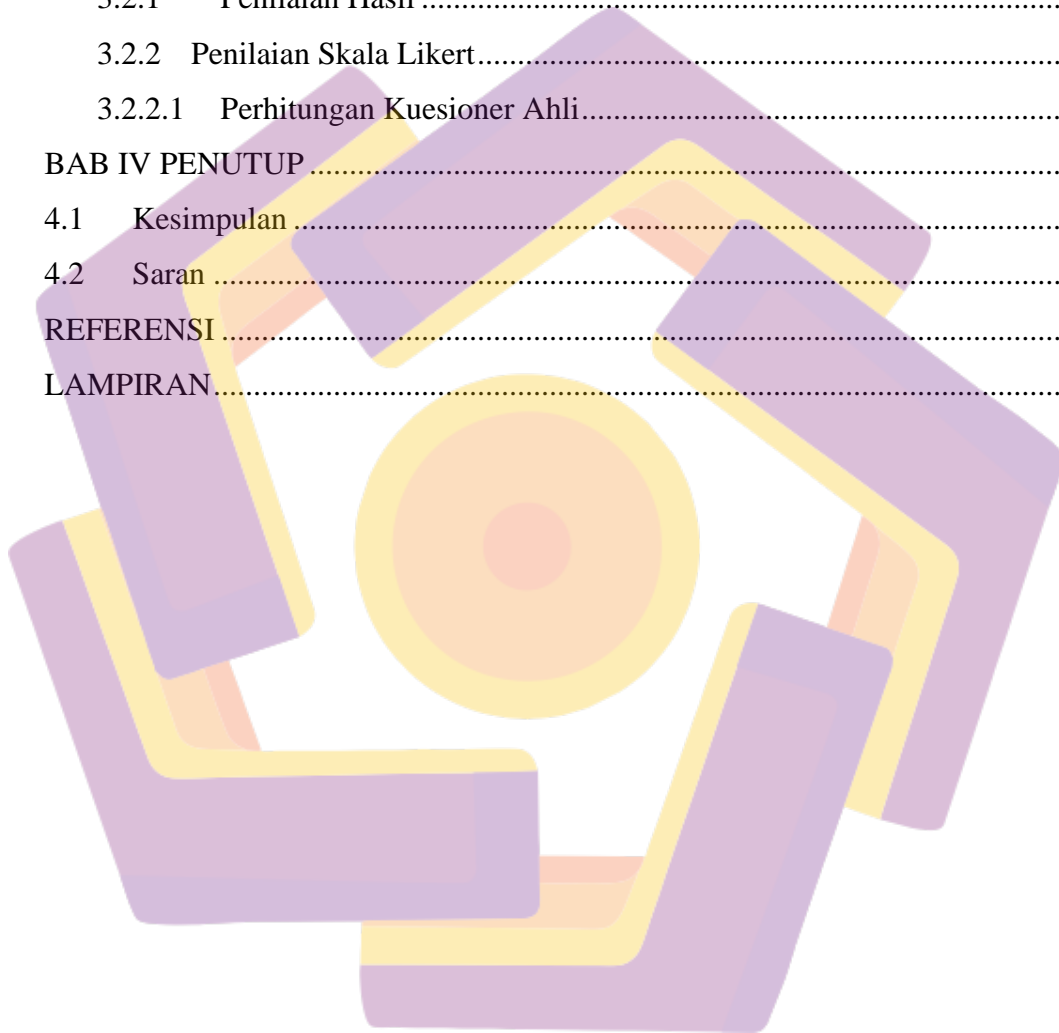


DAFTAR ISI

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.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	3
2.1 Teori Khusus Teknik	3
2.1.1 Animasi 3 Dimensi	3
2.1.2 Sudut Pemotretan Dalam Fotografi	3
2.1.3 Parent Child	3
2.1.4 12 Prinsip Animasi.....	4
2.2 Pengumpulan Data.....	6
2.2.1 Observasi	6
2.2.2 Wawancara	7

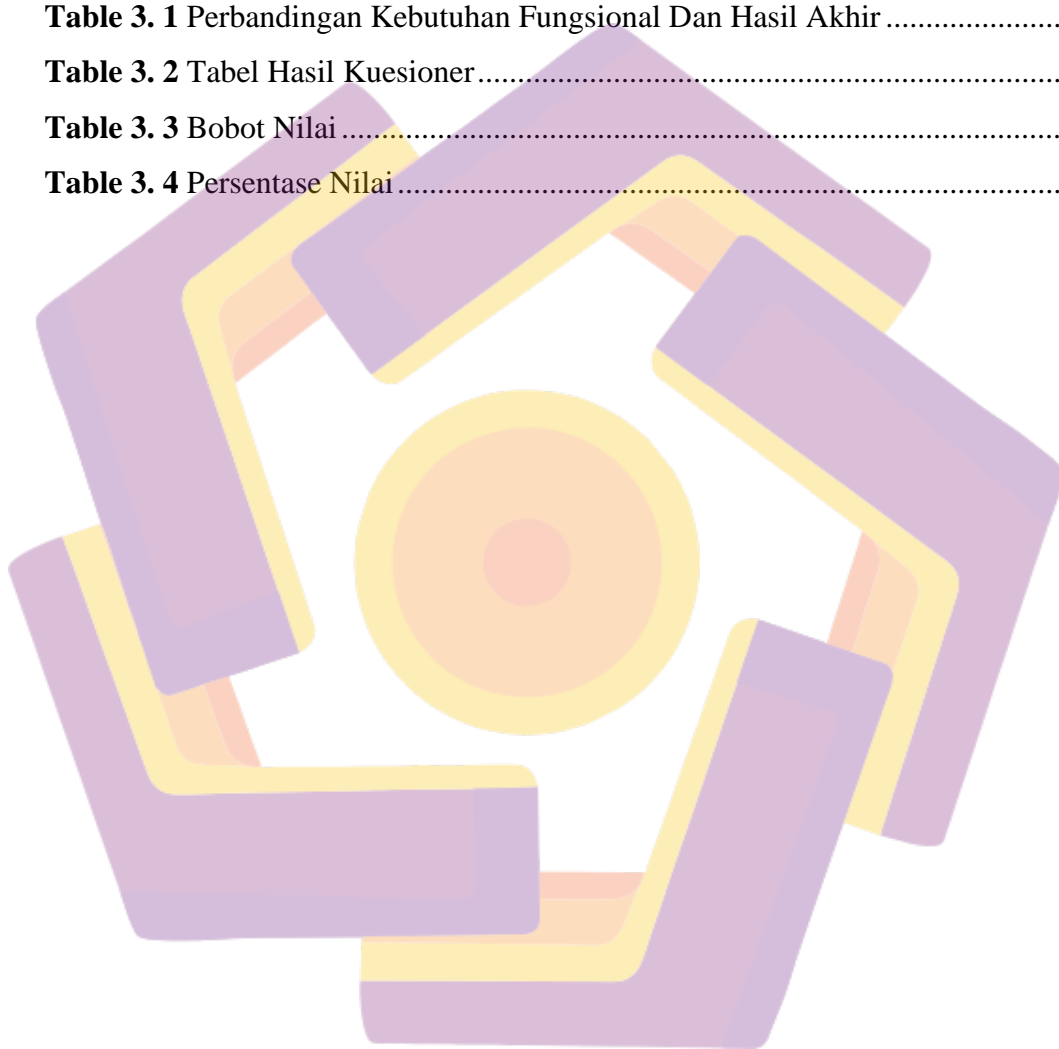
2.2.3 Uji Kelayakan Cerita	7
2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	8
2.3.1 Analisis Fungsional	9
2.3.2 Analisis Non-Fungsional	10
2.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	10
2.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	10
2.4 Aspek Produksi	10
2.4.1 Aspek Kreatif.....	11
2.4.2 Aspek Teknis	13
2.5 Pra Produksi.....	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	21
3.1 Penerapan Produksi.....	21
3.1.2 Pembahasan Aspek Teknis	21
3.1.2.1 Menampilkan Gerakan Berjalan Memegang Putik Dan Tongkat Ke Arah Ranjang	21
3.1.2.2 Menampilkan Gerakan Berjalan Memegang Putik Dan Menatap Nenek	25
3.1.2.3 Menampilkan Gerakan Karakter Elenora Dengan Kesan Sedih Melihat Nenek Terbaring	27
3.1.2.4 Menampilkan Gerakan Elenora Yang Mengarahkan Putik Ke Mulut Nenek	30
3.1.2.5 Menampilkan Gerakan Elenora Meneteskan Putik Ke Mulut Nenek..	32
3.1.2.6 Menampilkan Gerakan Karakter Elenora Dengan Kesan Gelisah Setelah Memberikan Putik Ke Nenek	34
3.1.2.7 Menampilkan Gerakan Karakter Elenora Menggelengkan Kepala Dengan Kesan Murung.....	36
3.1.2.8 Menampilkan Gerakan Elenora Menunduk Di Samping Ranjang Dengan Melihat Tangan Nenek Yang Berbalik Menggenggam Tangan Elenora	38

3.1.2.9 Menampilkan Gerakan Tangan Nenek Bergerak Dan Nenek Tersenyum Melihat Elenora	40
3.1.2.10 Menampilkan Gerakan Elenora Melompat Ke Arah Nenek Dan Berpelukan.....	44
3.2 Evaluasi.....	47
3.2.1 Penilaian Hasil	50
3.2.2 Penilaian Skala Likert.....	52
3.2.2.1 Perhitungan Kuesioner Ahli.....	52
BAB IV PENUTUP	54
4.1 Kesimpulan	54
4.2 Saran	54
REFERENSI	55
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Aspek Kreatif	11
Table 2. 2 Aspek Teknis.....	13
Table 3. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dan Hasil Akhir	47
Table 3. 2 Tabel Hasil Kuesioner.....	51
Table 3. 3 Bobot Nilai	52
Table 3. 4 Persentase Nilai	52

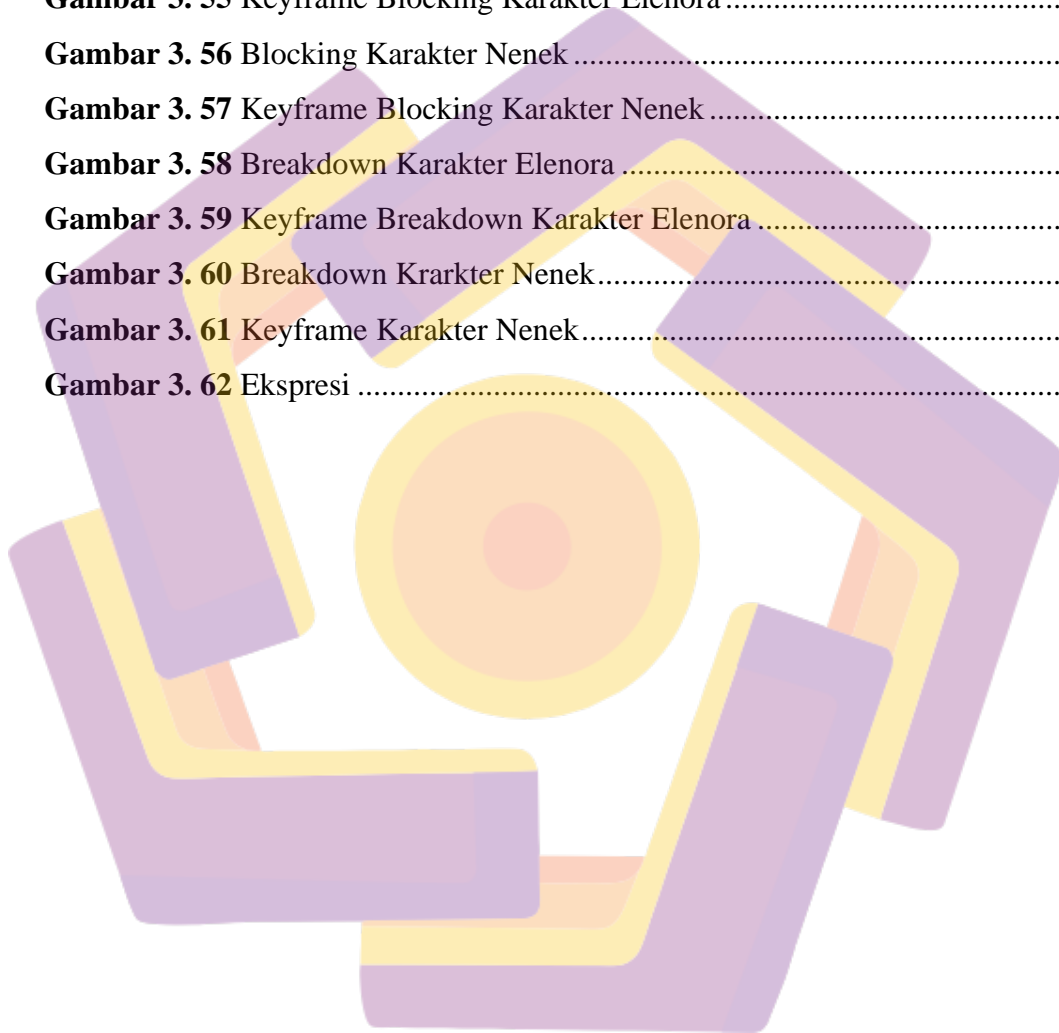


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Referensi Animasi	6
Gambar 2. 2 Uji Cerita 1	8
Gambar 2. 3 Script Scene Kamar Nenek.....	17
Gambar 2. 4 Script Scene Kamar Nenek.....	17
Gambar 2. 5 Referensi Style.....	18
Gambar 2. 6 Konsep Awal Inside	18
Gambar 2. 7 Karakter Elenora.....	18
Gambar 2. 8 Karakter Nenek.....	19
Gambar 2. 9 Storyboard Scene Kamar Nenek <i>Shot</i> 1-10.....	19
Gambar 2. 10 Storyboard Scene Kamar Nenek <i>Shot</i> 11-13.....	20
Gambar 3. 1 Staging	22
Gambar 3. 2 Blocking	22
Gambar 3. 3 Keyframe Blocking	22
Gambar 3. 4 Parent 1 Tongkat.....	23
Gambar 3. 5 Parent 2 Putik	23
Gambar 3. 6 Breakdown.....	24
Gambar 3. 7 Keyframe Breakdown.....	24
Gambar 3. 8 Karakter Elenora.....	25
Gambar 3. 9 Karakter Nenek.....	25
Gambar 3. 10 Blocking	26
Gambar 3. 11 Keyframe Blocking	26
Gambar 3. 12 Breakdown.....	27
Gambar 3. 13 Keyframe Breakdown.....	27
Gambar 3. 14 Ekspresi	27
Gambar 3. 15 Blocking	28
Gambar 3. 16 Keyframe Blocking	28
Gambar 3. 17 Breakdown.....	29
Gambar 3. 18 Keyframe Breakdown.....	29

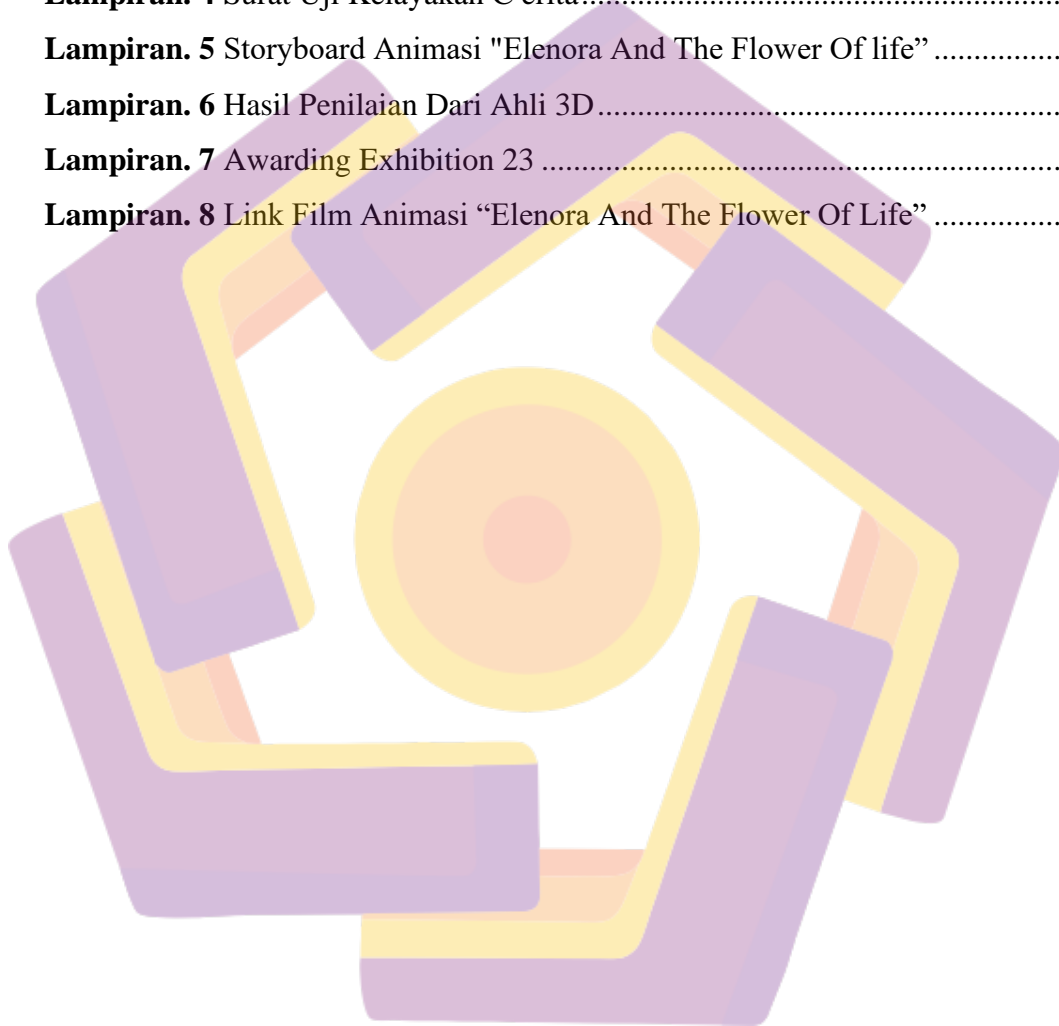
Gambar 3. 19 Ekspresi	30
Gambar 3. 20 Blocking	31
Gambar 3. 21 Keyframe Blocking	31
Gambar 3. 22 Breakdown.....	32
Gambar 3. 23 Keyframe Breakdown.....	32
Gambar 3. 24 Ekspresi	32
Gambar 3. 25 Blocking	33
Gambar 3. 26 Keyframe Blocking	33
Gambar 3. 27 Breakdown.....	34
Gambar 3. 28 Keyframe Breakdown.....	34
Gambar 3. 29 Ekspresi	34
Gambar 3. 30 Blocking	35
Gambar 3. 31 Keyframe Blocking	35
Gambar 3. 32 Breakdown.....	36
Gambar 3. 33 Keyframe Breakdown.....	36
Gambar 3. 34 Ekspresi	36
Gambar 3. 35 Blocking	37
Gambar 3. 36 Keyframe Blocking	37
Gambar 3. 37 Breakdown.....	38
Gambar 3. 38 Keyframe Breakdown.....	38
Gambar 3. 39 Ekspresi	38
Gambar 3. 40 Blocking	39
Gambar 3. 41 Keyframe Blocking	39
Gambar 3. 42 Breakdown.....	40
Gambar 3. 43 Keyframe Breakdown.....	40
Gambar 3. 44 Ekspresi	40
Gambar 3. 45 Blocking Karakter Elenora	41
Gambar 3. 46 Keyframe Karakter Elenora.....	41
Gambar 3. 47 Blocking Karakter Nenek	41
Gambar 3. 48 Keyframe Karakter Nenek.....	42
Gambar 3. 49 Breakdown Karakter Elenora	42

Gambar 3. 50 Keyframe Breakdown Karakter Elenora	43
Gambar 3. 51 Breakdown Karakter Elenora	43
Gambar 3. 52 Keyframe Breakdown Karakter Elenora	43
Gambar 3. 53 Ekspresi Nenek	43
Gambar 3. 54 Blocking Karakter Elenora	44
Gambar 3. 55 Keyframe Blocking Karakter Elenora	44
Gambar 3. 56 Blocking Karakter Nenek	45
Gambar 3. 57 Keyframe Blocking Karakter Nenek	45
Gambar 3. 58 Breakdown Karakter Elenora	46
Gambar 3. 59 Keyframe Breakdown Karakter Elenora	46
Gambar 3. 60 Breakdown Karakter Nenek	46
Gambar 3. 61 Keyframe Karakter Nenek	46
Gambar 3. 62 Ekspresi	47



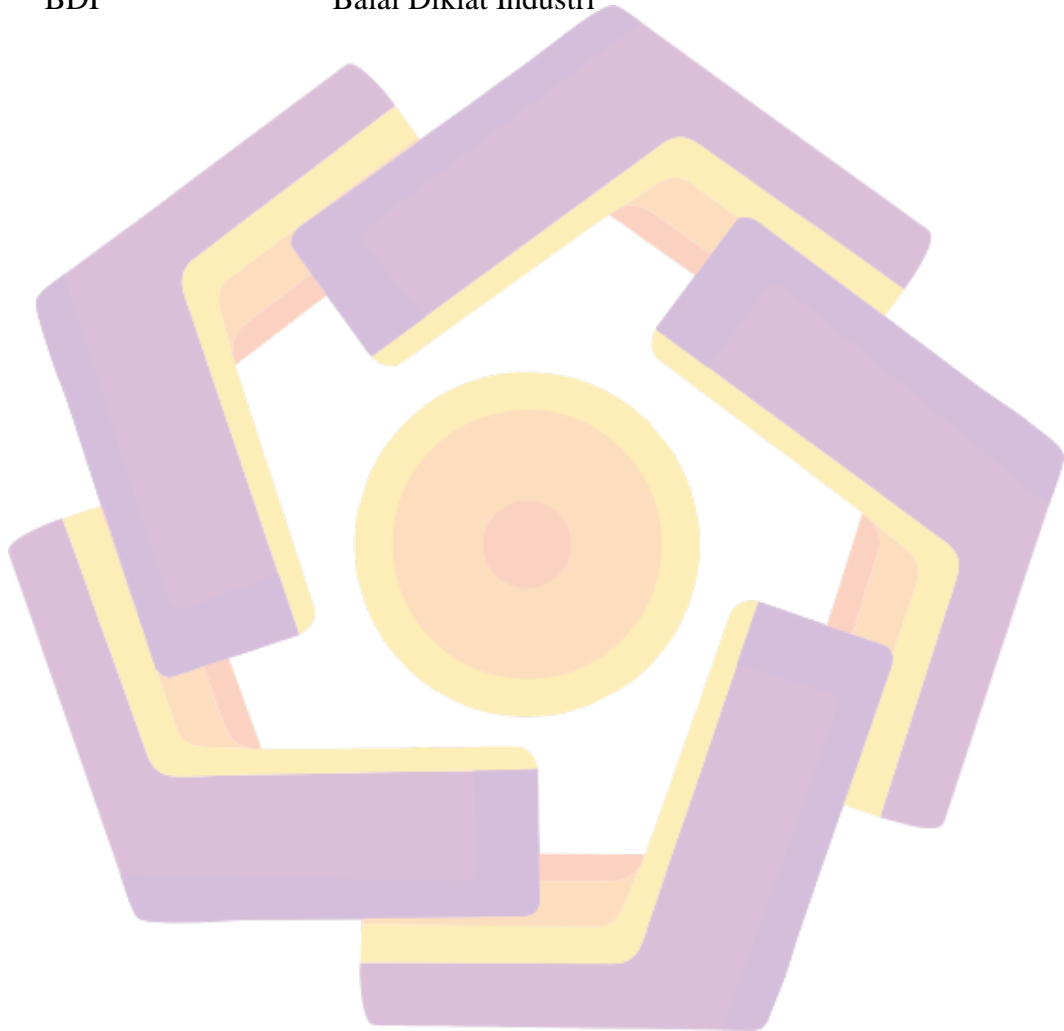
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Pengantar Kegiatan Diklat Animasi 3D.....	56
Lampiran. 2 Hasil Evaluasi Magang.....	57
Lampiran. 3 Sertifikat Kompetensi.....	58
Lampiran. 4 Surat Uji Kelayakan Cerita.....	60
Lampiran. 5 Storyboard Animasi "Elenora And The Flower Of life".....	61
Lampiran. 6 Hasil Penilaian Dari Ahli 3D.....	64
Lampiran. 7 Awarding Exhibition 23.....	69
Lampiran. 8 Link Film Animasi "Elenora And The Flower Of Life".....	70



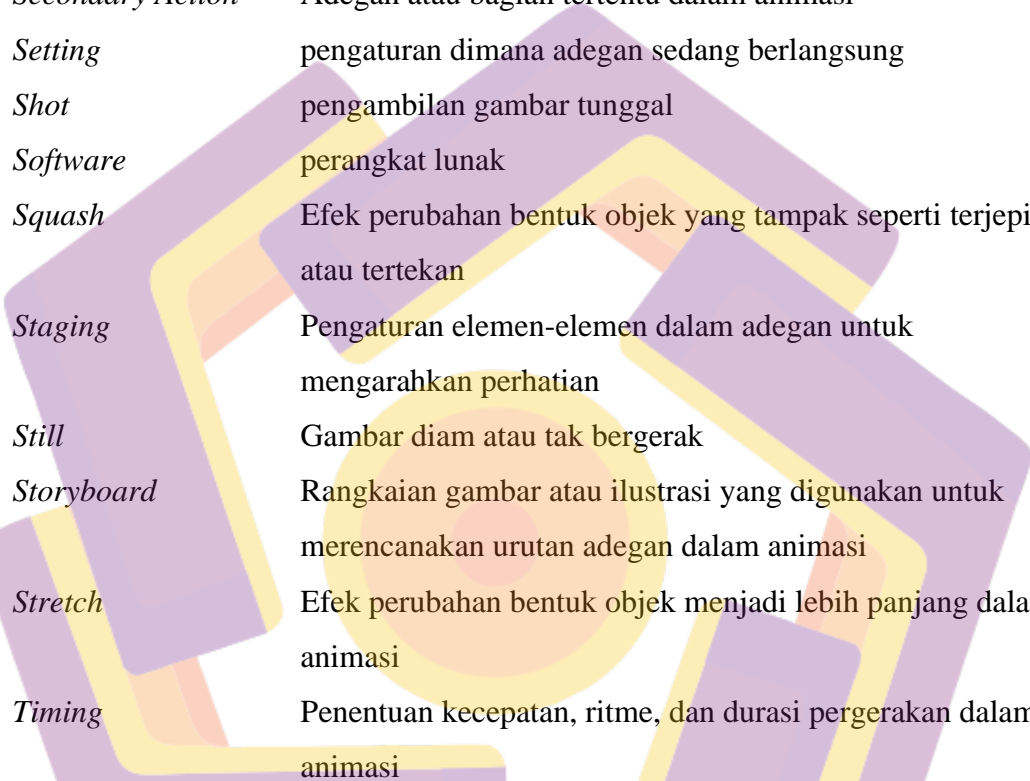
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

3D	3 Dimensi
VGA	<i>Video Graphic Adapter</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
BDI	Balai Diklat Industri



DAFTAR ISTILAH

<i>Action</i>	Gerakan atau aksi yang dilakukan karakter atau objek dalam animasi
<i>Angle</i>	Sudut pandang atau posisi kamera
<i>Animation</i>	Gerakan atau aksi dalam animasi
<i>Anticipation</i>	Gerakan atau aksi kecil sebelum gerakan utama
<i>Appeal</i>	Penempatan karakter atau objek
<i>Arch</i>	Gerakan melengkung
<i>Awarding</i>	penganugerahan
<i>Blocking</i>	Tahap awal dalam pembuatan animasi di mana posisi dan gerakan kasar karakter atau objek ditentukan
<i>Breakdown</i>	Tahap penambahan pose gerakan diantara <i>keypose</i>
<i>Delay</i>	Jeda atau penundaan antara gerakan tubuh
<i>Dolly out</i>	Pergerakan kamera menjauhi subjek dalam adegan
<i>Design</i>	Tampilan visual dan estetika
<i>Environment</i>	Lingkungan atau setting dalam animasi
<i>Exaggeration</i>	Peningkatan atau perubahan yang dramatis pada gerakan atau ekspresi karakter
<i>Follow Through</i>	Gerakan atau aksi yang terjadi setelah gerakan utama
<i>Frame</i>	Satu gambar individual
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Inbetween</i>	Gambar-gambar antara dua <i>keyframe</i>
<i>Keyframe</i>	<i>Keyframe</i> atau gambar yang menunjukkan posisi penting dalam suatu gerakan animasi
<i>Modeling</i>	Proses pembuatan model 3D dari objek-objek 3D
<i>Overlapping action</i>	Aksi yang saling tumpang tindih dalam animasi



<i>Pose to pose</i>	Pendekatan dalam animasi di mana keyframe penting ditentukan terlebih dahulu
<i>Rigging</i>	proses membuat struktur atau kerangka mengontrol karakter atau objek dalam animasi
<i>Scene</i>	Adegan atau bagian tertentu dalam animasi
<i>Secondary Action</i>	Adegan atau bagian tertentu dalam animasi
<i>Setting</i>	pengaturan dimana adegan sedang berlangsung
<i>Shot</i>	pengambilan gambar tunggal
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Squash</i>	Efek perubahan bentuk objek yang tampak seperti terjepit atau tertekan
<i>Staging</i>	Pengaturan elemen-elemen dalam adegan untuk mengarahkan perhatian
<i>Still</i>	Gambar diam atau tak bergerak
<i>Storyboard</i>	Rangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk merencanakan urutan adegan dalam animasi
<i>Stretch</i>	Efek perubahan bentuk objek menjadi lebih panjang dalam animasi
<i>Timing</i>	Penentuan kecepatan, ritme, dan durasi pergerakan dalam animasi

INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik pose-to-pose dalam produksi film animasi Elenora And The Flower Of Life, Teknik pose-to-pose adalah metode animasi yang digunakan untuk menciptakan animasi yang lebih halus dan alami dengan langkah awal berupa pengaturan pose kunci, yang kemudian diisi dengan gerakan yang sesuai. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan Teknik analisis konten dan wawancara terstruktur pada animator yang terlibat dalam produksi tersebut.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa penerapan teknik pose-to-pose dalam pembuatan animasi Elenora And The Flower Of Life menghasilkan animasi yang lebih natural, halus, dan rinci. Selain itu, penggunaan teknik ini juga mampu mempercepat proses produksi animasi karena memungkinkan animator untuk lebih mudah memprediksi pergerakan karakter pada setiap frame yang diperlukan. Walaupun begitu, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan 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, penting untuk menjalankan kerja sama yang efektif dan komunikasi yang baik antara animator guna mengatasi kendala-kendala tersebut.

Kata kunci: Pose to Pose, Autodesk Maya, 3D Animasi

ABSTRACT

The purpose of this research is to apply the pose-to-pose technique in the production of the animated film Elenora And The Flower Of Life, The pose-to-pose technique is an animation method used to create smoother and more natural animations with the initial step of setting key poses, which are then filled with appropriate movements. The methodology used in this research is descriptive qualitative with content analysis techniques and structured interviews with animators involved in the production.

From the results of the research, it was found that the application of the pose-to-pose technique in the making of Elenora And The Flower Of Life animation resulted in a more natural, smooth, and detailed animation. In addition, the use of this technique is also able to speed up the animation production process because it allows animators to more easily predict the character's movement in each required frame. Even so, there are some challenges faced in using this technique, such as the difficulty in equalizing poses between characters, the time needed to create the right key poses, and the coordination between the animators involved. Therefore, it is important to maintain effective cooperation and good communication between animators to overcome these obstacles.

Keyword: Pose to Pose, Autodesk Maya, 3D Animasi