

PENERAPAN ANIMASI POSE TO POSE DALAM FILM PENDEK

“ADA MADA”

NON REGULER SKRIPSI

(Magang artis)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FAFANG JAKA JANANDRA

20.82.0936

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

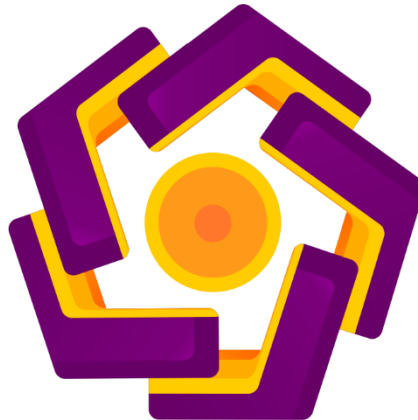
YOGYAKARTA

2024

**PENERAPAN ANIMASI POSE TO POSE DALAM FILM PENDEK
“ADA MADA”**

**NON REGULER SKRIPSI
(Magang Artis)**

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



disusun oleh

**FAFANG JAKA JANANDRA
20.82.0936**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN ANIMASI POSE TO POSE DALAM FILM PENDEK
“ADA MADA”**

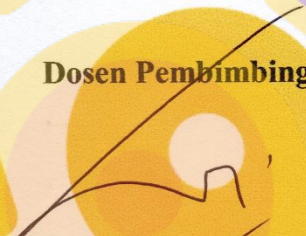
yang disusun dan diajukan oleh

FAFANG JAKA JANANDRA

20.82.0936

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN ANIMASI POSE TO POSE DALAM FILM
PENDEK “ADA MADA”**

yang disusun dan diajukan oleh

FAFANG JAKA JANANDRA

20.82.0936

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311



M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : Fafang Jaka Janandra
NIM : 20.82.0936

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN ANIMASI POSE TO POSE DALAM FILM PENDEK “ADA MADA”

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, 20 desember 2023

Yang Menyatakan,



Fafang Jaka Janandra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan persembahan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungannya dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dengan bangga saya ucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta. Kepada Bapak Untung dan Ibu Mariyani yang telah memberikan segala dukungan dalam bentuk kasih sayang, saran, motivasi sepanjang pembuatan skripsi ini.
3. Tim Namona Studio atas pengalamannya di IP bootcamp BDI denpasar.
4. Teman-teman yang suportif yang sudah membangkitkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kasih sayang, serta kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penerapan Animasi Pose To Pose Dalam Film Pendek “Ada Mada”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan salah satu syarat studi dan kelulusan sebelum memperoleh gelar sarjana (strata satu) di Universitas Amikom Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menajalani perkuliahan.
5. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
6. Teman-teman dekat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2020.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang memberi dorongan dan doa, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sebagai informasi maupun pengetahuan bagi pembaca. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan. Kiranya kritik dan saran dapat diberikan sebagai masukan untuk penyempurnaan dalam penulisan yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Desember 2023

Penulis



Fafang Jaka Janandra



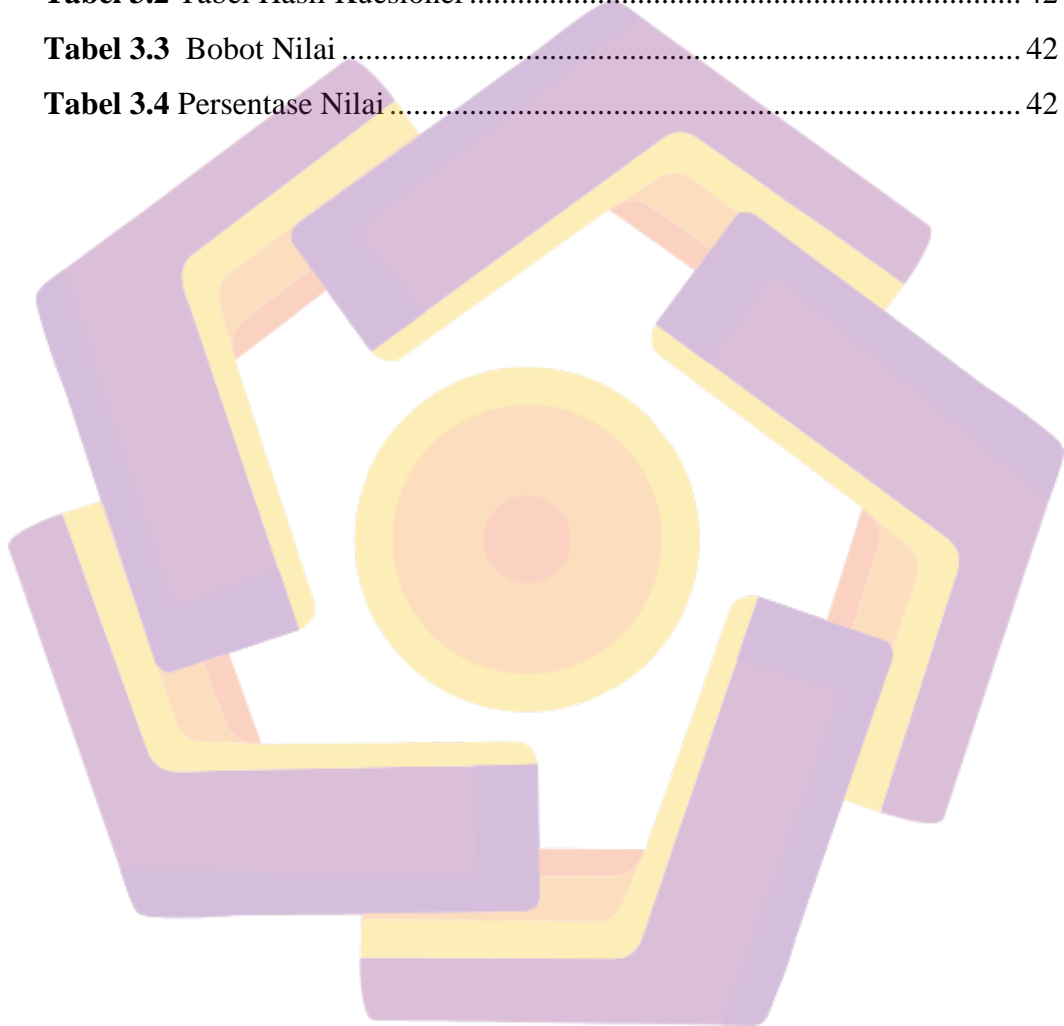
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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.....	4
2.1 Teori Khusus Teknik.....	4
2.1.1 Animasi 3 Dimensi.....	4
2.1.2 Sudut Pemotretan Dalam Fotografi.....	4
2.1.3 Parent Child.....	5
2.1.4 12 Prinsip Animasi.....	6
2.1.5 Studio Library.....	9
2.2 Pengumpulan data.....	10

2.2.1	Metode Observasi	10
2.2.2	Uji Kelayakan Cerita	15
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
2.3.1	Analisis Fungsional	16
2.3.2	Analisis Non-Fungsional	17
2.4	Aspek Produksi.....	17
2.4.1	Aspek Keratif.....	17
2.4.2	Aspek Teknis	19
2.5	Pra Produksi.....	21
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAAN.....		26
3.1	Proses Penerapan Produksi.....	26
3.1.1	<i>Blocking</i>	26
3.1.2	Breakdown.....	30
3.1.3	Finishing	38
3.2	Evaluasi	40
3.2.1	Penilaian Hasil.....	41
3.2.2	Penilaian Skala Likert.....	42
BAB IV PENUTUP		45
4.1	Kesimpulan.....	45
4.2	Saran	45
REFERENSI		46
LAMPIRAN		47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1 Aspek Kreatif	18
Tabel 2.4.2 Aspek Teknis.....	19
Tabel 3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir	40
Tabel 3.2 Tabel Hasil Kuesioner	42
Tabel 3.3 Bobot Nilai	42
Tabel 3.4 Persentase Nilai	42



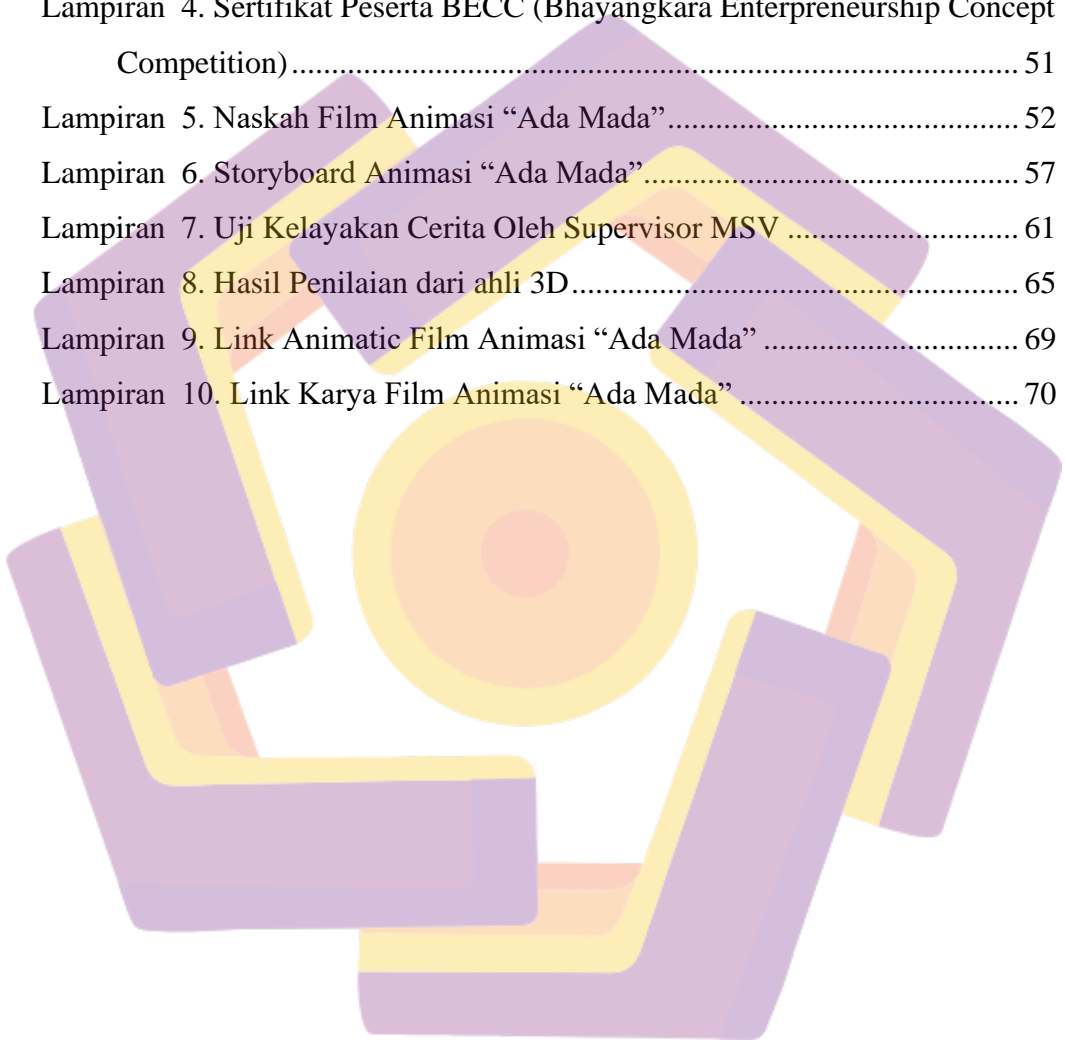
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi 3D	4
Gambar 2.2 Sudut Pemotretan Dalam Fotografi	5
Gambar 2.3 Parent Child	6
Gambar 2.4 12 Prinsip Animasi	9
Gambar 2.5 <i>Pose Library</i>	9
Gambar 2.6 <i>Lucas the spider</i>	10
Gambar 2. 7 <i>minuscule mini's</i>	11
Gambar 2. 8 Desain laba-laba 1.....	11
Gambar 2. 9 Desain laba-laba 2.....	12
Gambar 2. 10 Desain laba-laba 3.....	12
Gambar 2. 11 Desain laba-laba 4.....	13
Gambar 2. 12 Desain laba-laba 5.....	13
Gambar 2. 13 <i>Arthur and the Invisibles</i>	14
Gambar 2.14 Larva.....	15
Gambar 2.15 Uji Kelayakan Cerita oleh Supervisor MSV	16
Gambar 2.16 Naskah Film Animasi “Ada Mada”	22
Gambar 2.17 Karakter Mada	23
Gambar 2.18 Karakter Sappo	23
Gambar 2.19 Storyboard Film Animasi “Ada Mada”	24
Gambar 2.20 Animatic Film Animasi “Ada Mada”	25
Gambar 3.1 Proses staging	26
Gambar 3. 2 Kamera high angle scene 02 shot 06	27
Gambar 3. 3 Kamera high angle scene 08 shot shot 29.....	27
Gambar 3. 4 Kamera eye level scene 09 shot 39.....	27
Gambar 3. 5 Kamera high angle scene 10 shot 45	28
Gambar 3.6 Proses Blocking Karakter	28
Gambar 3. 7 Seleksi <i>controller dan poly</i> ranting.....	29
Gambar 3. 8 Proses <i>parent-child</i>	29
Gambar 3.9 Proses Mengatur Timing	30

Gambar 3.10 Proses <i>Inbetween</i>	30
Gambar 3.11 Graph Editor <i>Inbetween</i>	31
Gambar 3. 12 Penerapan <i>anticipation</i> di scene 02 shot 06.....	31
Gambar 3. 13 Penerapan <i>exaggeration</i> di scene 08 shot 29	32
Gambar 3. 14 Penerapan <i>arc, follow through, slow in slow out</i>	33
Gambar 3. 15 Penerapan <i>exaggeration</i> di scene 09 shot 39.....	33
Gambar 3. 16 Penerapan <i>anticipacion, arc, slow in slow out</i>	34
Gambar 3.17 Penerapan <i>exaggeration</i> di scene 10 shot 45.....	35
Gambar 3. 18 Menambahkan <i>pose library</i>	35
Gambar 3. 19 Mengatur save pose	36
Gambar 3. 20 Menyimpan keypose animasi	37
Gambar 3.21 Penerapan <i>Plugin Studio Library</i>	37
Gambar 3.22 Proses Pembuatan Ekspresi	38
Gambar 3.23 Proses Pembuatan Ekspresi Menggunakan <i>Blend Shape</i>	38
Gambar 3.24 <i>Playblast</i> Animasi “Ada Mada”	39
Gambar 3.25 Proses Rendering	40

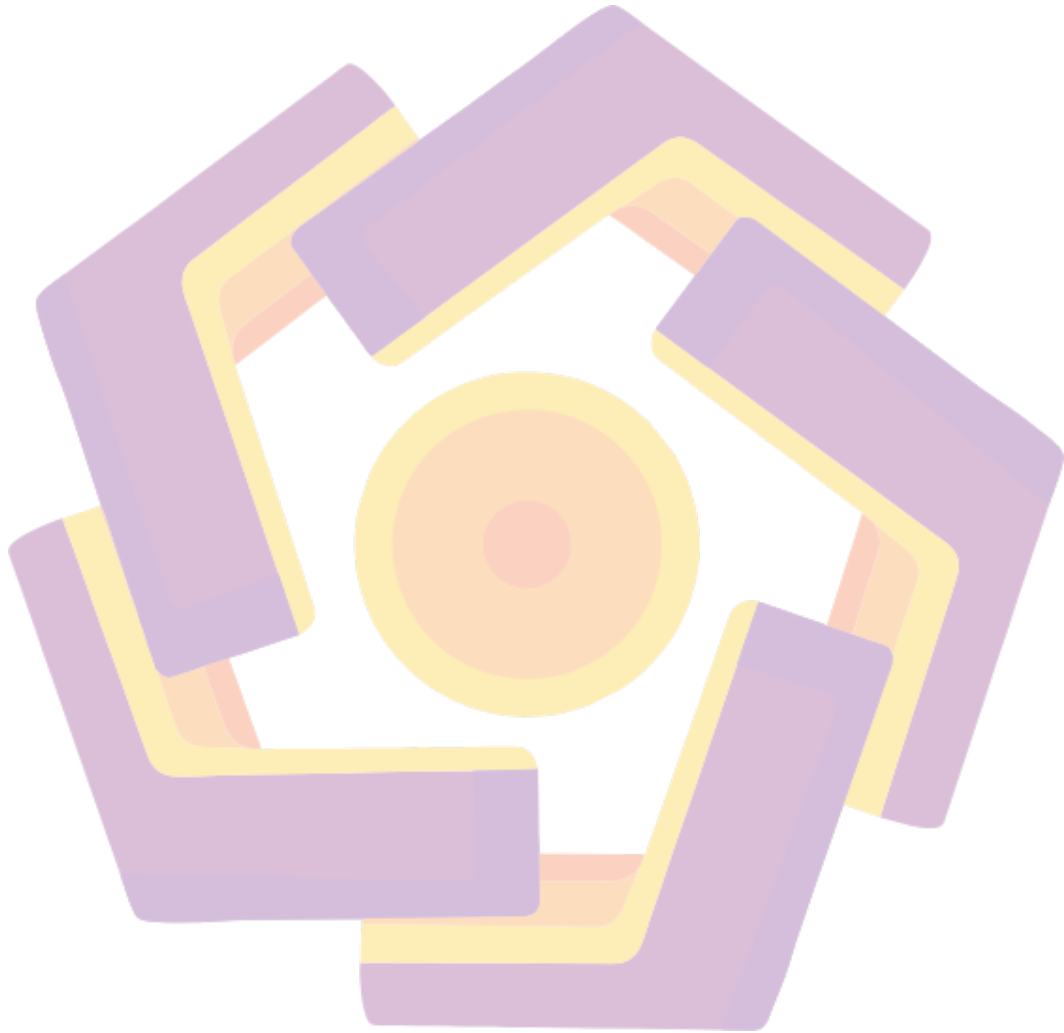
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengantar Magang dan Kontrak Magang	47
Lampiran 2. Hasil Evaluasi Magang	48
Lampiran 3. Sertifikat Kompetensi	49
Lampiran 4. Sertifikat Peserta BECC (Bhayangkara Entrepreneurship Concept Competition)	51
Lampiran 5. Naskah Film Animasi “Ada Mada”	52
Lampiran 6. Storyboard Animasi “Ada Mada”	57
Lampiran 7. Uji Kelayakan Cerita Oleh Supervisor MSV	61
Lampiran 8. Hasil Penilaian dari ahli 3D	65
Lampiran 9. Link Animatic Film Animasi “Ada Mada”	69
Lampiran 10. Link Karya Film Animasi “Ada Mada”	70



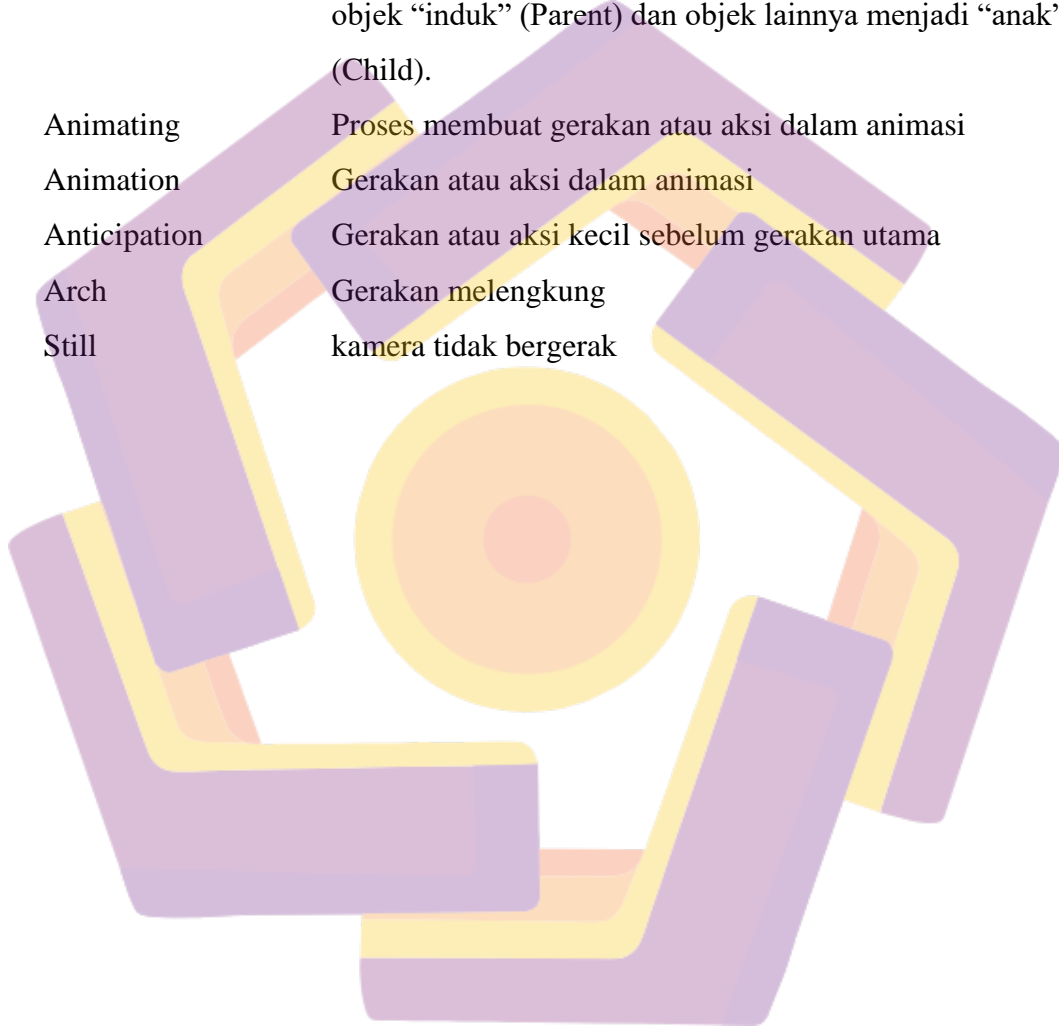
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

3D Tiga Dimensi



DAFTAR ISTILAH

Keyframe	Titik dalam timeline animasi yang menandai perubahan tertentu pada waktu tertentu.
Parent-Child	hubungan hierarkis antara objek dimana satu objek menjadi objek “induk” (Parent) dan objek lainnya menjadi “anak” (Child).
Animating	Proses membuat gerakan atau aksi dalam animasi
Animation	Gerakan atau aksi dalam animasi
Anticipation	Gerakan atau aksi kecil sebelum gerakan utama
Arch	Gerakan melengkung
Still	kamera tidak bergerak



INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini terbukti bertanggung jawab atas perubahan dalam perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu perubahan adalah bagaimana saat ini kita mampu mengakses segala bentuk informasi melalui layer ponsel. Salah satunya adalah film berbentuk animasi 3D. jenis film ini, telah menemani banyak penonton di kalangan segala umur selama beberapa decade.

Animasi 3D adalah seni yang menggunakan gerakan perpose untuk menghidupkan karakter dan objek melalui ruang tiga dimensi. Dilihat dari reaksi positif yang di berikan dari khalayak umum dan cepatnya perkembangan teknologi. Produksi dari film animasi 3D diharapkan efisien sambil tetap menjaga kualitas itu sendiri. Oleh karena itu. Beberapa Plugin dibuat untuk membantu animator untuk meraih efisiensi, salah satu plugin untuk animator adalah Studio Library.

Film animasi 3D pendek “Ada Mada” bercerita tentang seekor tarantula mungil yang kehilangan rumahnya akibat hujan badai yang akhirnya membuat dia bersikeras dalam mencarirumah baru yang mampu bertahan dari bencana. Aspek animasi pada film pendek ini dibuat menggunakan Autodesk Maya dengan memakai Studio Library. Dalam hal ini, penulis berharap bahwa penerapan fitur tersebut mampu membantu pembaca secara efektif dalam memahami kemudahan dalam memakai Studio Library.

Kata kunci: 3D, Animasi 3D, *pose to pose*, laba-laba

ABSTRACT

The advancement of technology in recent times has proven to be responsible for a shift in human behavior in everyday life. One of the changes is how we are now able to access all forms of information through the layer of our cell phones. One example of this is 3D animated films. This type of film has accompanied many viewers of all ages for several decades now.

3D animation is art that uses purposeful motion to bring characters and objects to life in three-dimensional space. Given the positive feedback from the general audience and the rapid advancement in technology, production of 3D animated films is expected to be efficient while maintaining the quality itself. Therefore, some plugins were created to help animators achieve efficiency, one of them being Studio Library plugin for animators.

3D animated short film "Ada Mada" tells the story of a small tarantula who loses his home due to a monsoon storm and ends up determined to find a new one that can withstand the disaster. The animation aspect of this short film is made using Autodesk Maya with Studio Library plugin. In this regard, the writer hopes that the implementation of this feature helps readers effectively understand the ease of using the Studio Library.

Keyword: 3D, animasi 3D, pose to pose, spider