

**IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA
VIDEO PENUTUPAN PERMAINAN “Wandering Soul”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

VEGI KURNIAWATI PRA RAMADANI

20.82.1043

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA
VIDEO PENUTUPAN PERMAINAN “Wandering Soul”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

VEGI KURNIAWATI PRA RAMADANI

20.82.1043

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA VIDEO PENUTUPAN PERMAINAN “Wandering Soul”

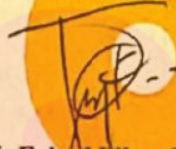
yang disusun dan diajukan oleh

Vegi Kurniawati Pra Ramadani

20.82.1043

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA VIDEO
PENUTUPAN PERMAINAN “Wandering Soul”**

yang disusun dan diajukan oleh

Vegi Kurniawati Pra Ramadani

20.82.1043

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Raditva Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2024

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 : Vegi Kurniawati Pra Ramadani
NIM : 20.82.1043

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA VIDEO
PENUTUPAN PERMAINAN “Wandering Soul”**

Dosen Pembimbing : M. Fairul Filza, 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, 30 Juli 2024

Yang Menyatakan,


Vegi Kurniawati Pra Ramadani

PERSEMBAHAN

Segala puji dan Syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta pertolongan kepada hamba-Nya dan mengabulkan doa yang selalu dipanjatkan. Tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi umat islam.

Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta sudah meluangkan waktunya kepada penulis sehingga skripsi dapat terlaksana dengan lancar.
4. Orang tua tercinta yang selalu memberi doa serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa hambatan.
5. Kepada teman-teman yang selalu memberi semangat, dukungan, serta bantuan.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI ANIMASI *POSE TO POSE* KARAKTER PADA VIDEO PENUTUPAN PERMAINAN ‘Wandering Soul’”.

Penulisan skripsi ini kami persembahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta memberikan kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih dari jauh kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca agar dapat menjadi bekal bagi penulis dan pembaca di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat positif bagi para pembaca dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta kemajuan bangsa dan negara.

Yogyakarta, 30 Juli 2024

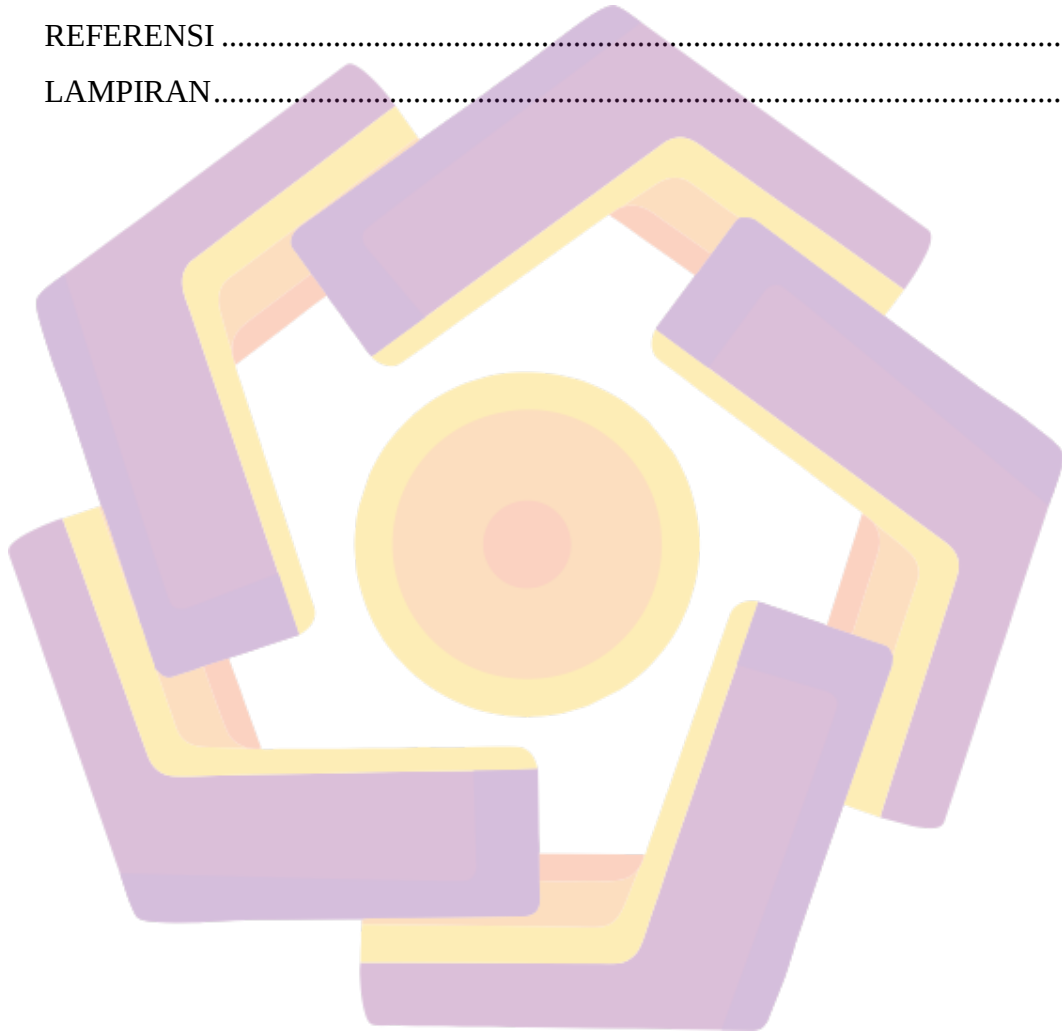
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	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
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Definisi Animasi	12
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi.....	12
2.2.3 <i>Parent-Child</i>	13

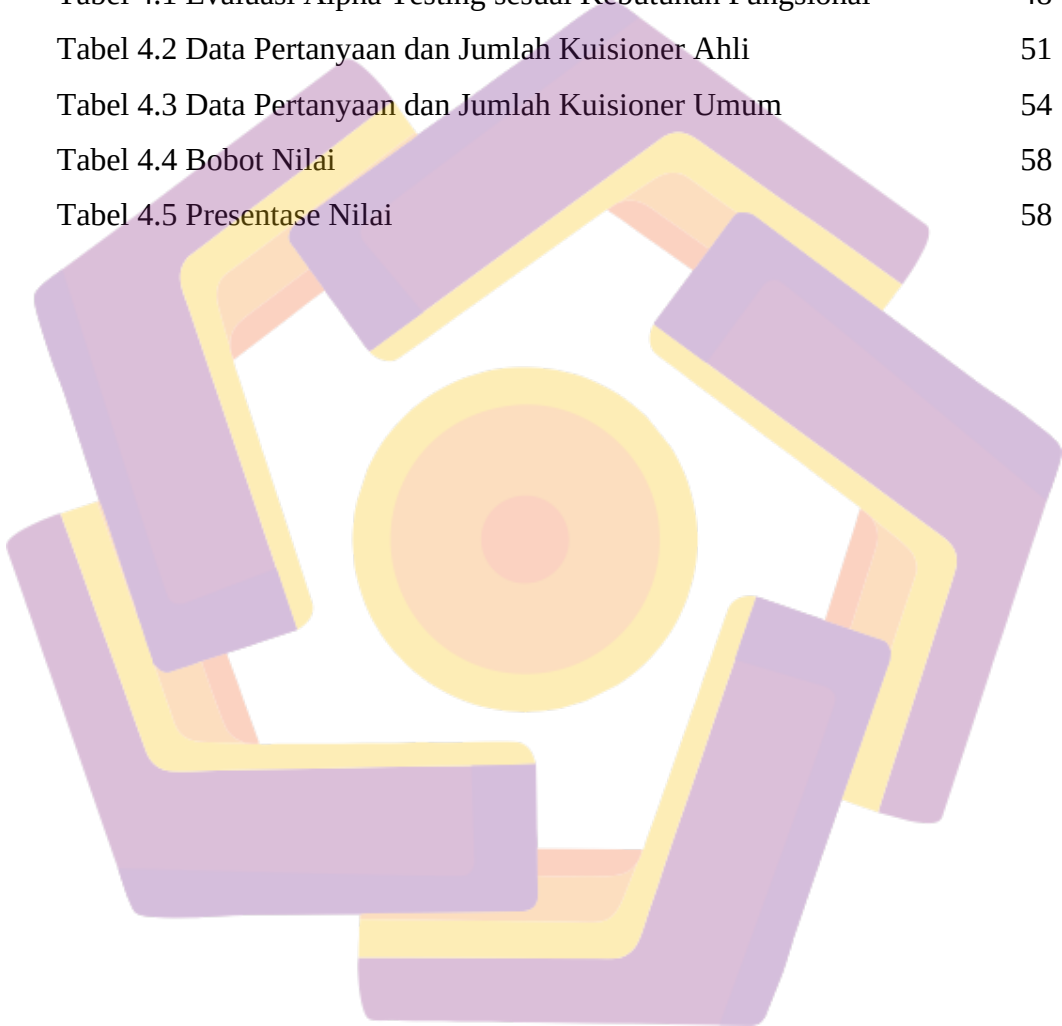
2.2.4	Prinsip-Prinsip Animasi	13
2.3	Blender.....	19
2.4	Adobe After Effect.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Gambaran Umum Video Penutupan “Wandering Soul”	20
3.2	Alur Penelitian	20
3.3	Pengumpulan Data.....	21
3.3.1	Metode Wawancara Ahli	21
3.3.2	Metode Observasi	21
3.4.2	Pra Produksi	24
3.5	Analisis Kebutuhan.....	29
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.6	Analisis Aspek Produksi.....	30
3.6.1	Aspek Kreatif	31
3.6.2	Aspek Teknis	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Produksi	35
4.1.1	<i>Modelling</i>	35
4.1.2	<i>Rigging</i>	36
	Gambar 4.8 <i>Rigging boss</i>	36
4.1.3	<i>Blocking</i> Animasi.....	37
4.1.4	<i>Breakdown</i> Animasi.....	41
4.1.5	<i>Texturing</i>	44
4.1.6	<i>Rendering</i>	44
4.2	Pasca Produksi	45
4.2.1	<i>Compositing</i>	45

4.2.2. Final Render	46
4.3 Evaluasi.....	46
4.3.1 Alpha Testing.....	47
4.3.2 Beta Testing	50
BAB V PENUTUP	62
REFERENSI	64
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Alur Penelitian	20
Tabel 3.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
Tabel 4.1 Evaluasi Alpha Testing sesuai Kebutuhan Fungsional	48
Tabel 4.2 Data Pertanyaan dan Jumlah Kuisisioner Ahli	51
Tabel 4.3 Data Pertanyaan dan Jumlah Kuisisioner Umum	54
Tabel 4.4 Bobot Nilai	58
Tabel 4.5 Presentase Nilai	58



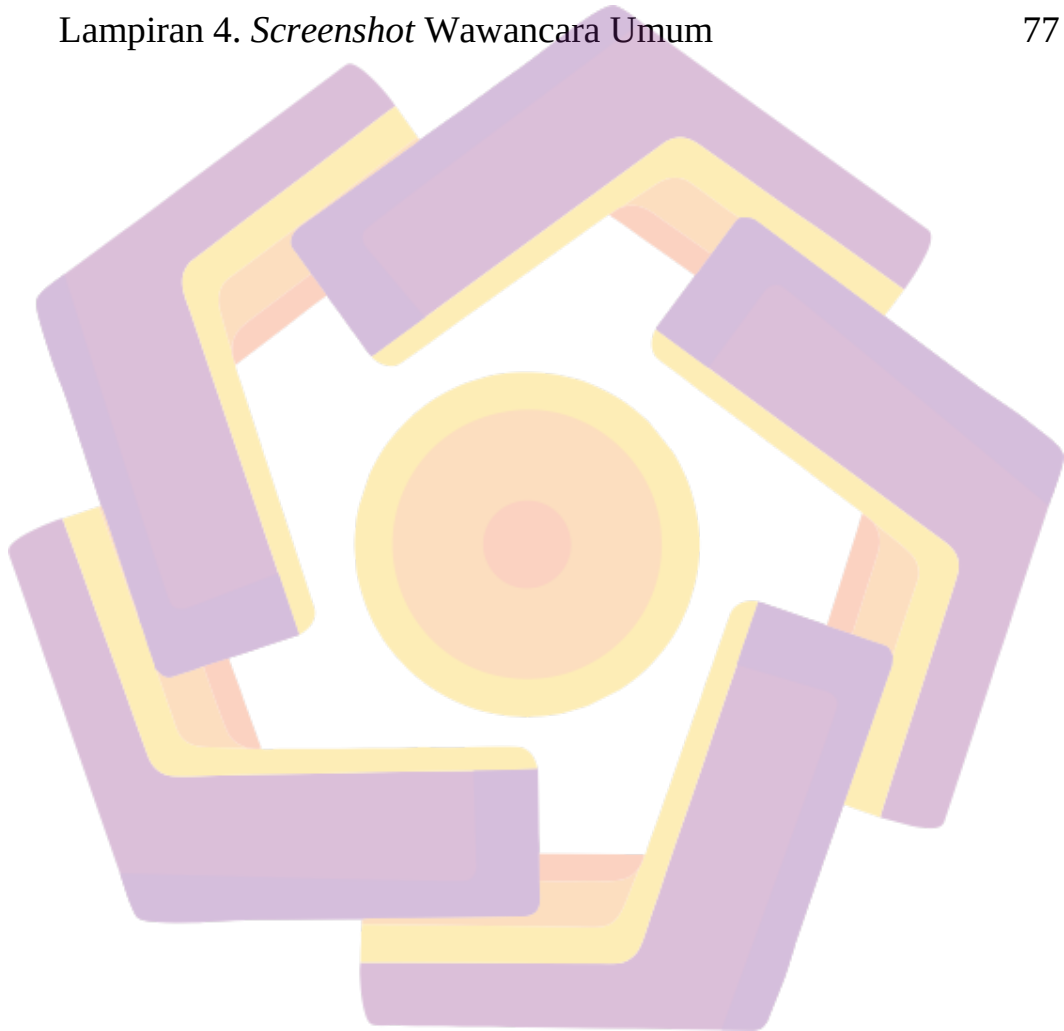
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.3 <i>Timing dan Spacing</i>	11
Gambar 2.4 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.6 <i>Easy In & Easy Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arch</i>	13
Gambar 2.8 <i>Staging</i>	14
Gambar 2.9 <i>Appeal</i>	14
Gambar 2.10 <i>Stretch & squash</i>	15
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 3.1 Series Naruto Shippuden	22
Gambar 3.2 Series Naruto Shippuden	22
Gambar 3.3 Dragon Ball	23
Gambar 3.4 Film Code Geass	24
Gambar 3.5 <i>Game Silent Hill</i>	24
Gambar 3.6 Naskah	25
Gambar 3.7 <i>Desain Main Character</i>	26
Gambar 3.8 <i>Desain Boss</i>	26
Gambar 3.9 <i>Desain Senjata Khopes</i>	26
Gambar 3.10 <i>Desain Labirin Boss</i>	27
Gambar 3.11 <i>Desain Altar</i>	27
Gambar 3.12 <i>Storyboard Page 1</i>	28
Gambar 3.13 <i>Storyboard Page 2</i>	28
Gambar 3.14 <i>Storyboard Page 3</i>	28
Gambar 3.15 <i>Storyboard Page 4</i>	28
Gambar 3.16 <i>Storyboard Page 5</i>	29
Gambar 3.17 <i>Storyboard Page 7</i>	29
Gambar 4.1 <i>Modelling Main Character</i>	35

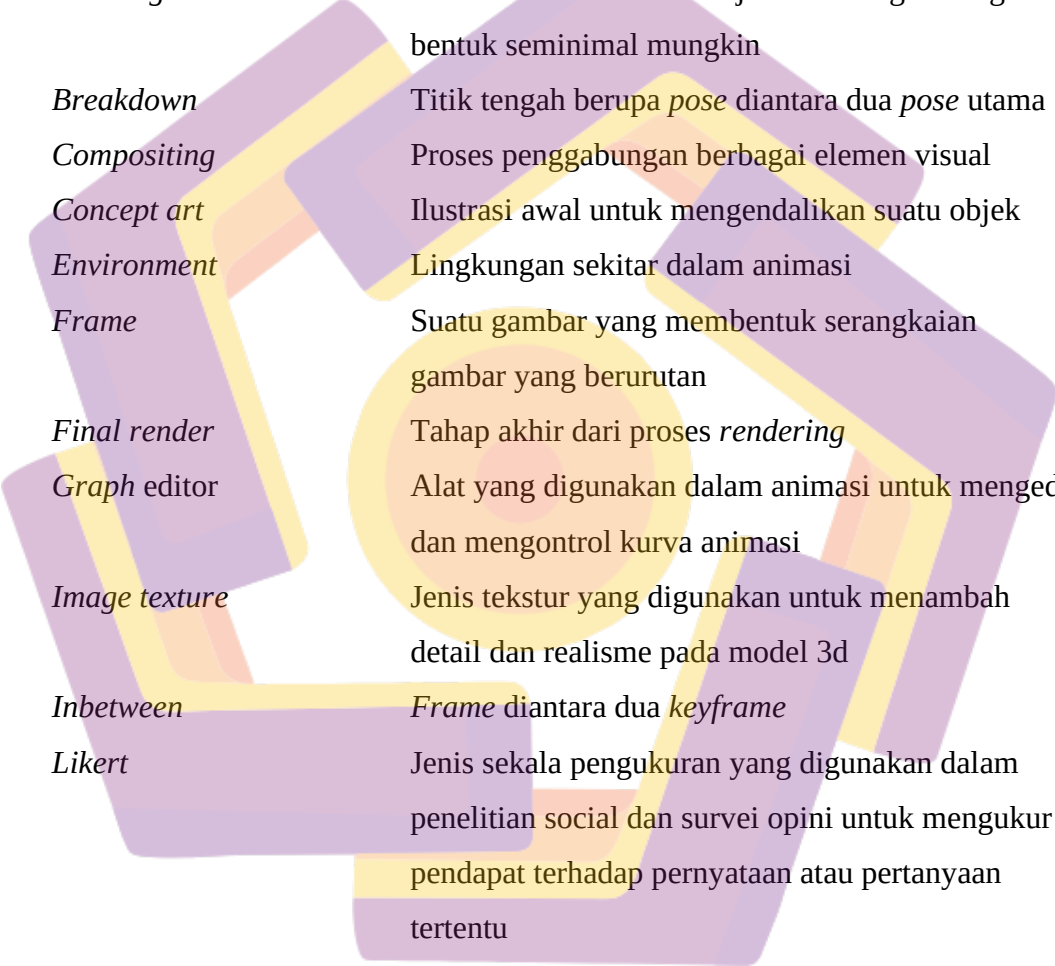
Gambar 4.2 <i>Modelling Boss</i>	35
Gambar 4.3 <i>Labirin</i>	36
Gambar 4.4 <i>Altar</i>	36
Gambar 4.5 <i>Khopes Senjata Main Character</i>	36
Gambar 4.6 <i>Rigging Main Character</i>	36
Gambar 4.7 <i>Rigging Boss</i>	36
Gambar 4.8 <i>Stagging Scene</i>	37
Gambar 4.9 <i>Blocking Environment</i>	38
Gambar 4.10 <i>Keyframe key pose & Viewport mengeluarkan ulti</i>	39
Gambar 4.11 <i>Keyframe key pose & Viewport run cycle main character</i>	39
Gambar 4.12 <i>Keyframe key pose & Viewport boss tertusuk</i>	40
Gambar 4.13 <i>Keyframe key pose & Viewport walk cycle main character</i>	40
Gambar 4.14 <i>Timing animasi scene 13</i>	41
Gambar 4.15 <i>Inbetween scene 7</i>	41
Gambar 4.16 <i>Prinsip anticipation pada scene 6</i>	42
Gambar 4.17 <i>Prinsip arch pada scene 14</i>	43
Gambar 4.18 <i>Prinsip pose to pose pada scene 20</i>	43
Gambar 4.20 <i>Texture Main Character</i>	44
Gambar 4.21 <i>Texture Boss</i>	44
Gambar 4.22 <i>Texture Labirin</i>	44
Gambar 4.23 <i>Texture Altar</i>	44
Gambar 4.24 <i>Texture Senjata Khopes</i>	44
Gambar 4.25 <i>Penggunaan cycle render GPU saat rendering</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah	59
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> Wandering Soul	67
Lampiran 3. <i>Screenshot</i> Wawancara Ahli	74
Lampiran 4. <i>Screenshot</i> Wawancara Umum	77



DAFTAR ISTILAH



2D	Dua dimensi
3D	Tiga dimensi
<i>Angle</i>	Posisi kamera
<i>Animating</i>	Proses pembuatan animasi
<i>Blocking</i>	Pembuatan awal suatu objek atau adegan dengan bentuk seminimal mungkin
<i>Breakdown</i>	Titik tengah berupa <i>pose</i> diantara dua <i>pose</i> utama
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai elemen visual
<i>Concept art</i>	Ilustrasi awal untuk mengendalikan suatu objek
<i>Environment</i>	Lingkungan sekitar dalam animasi
<i>Frame</i>	Suatu gambar yang membentuk serangkaian gambar yang berurutan
<i>Final render</i>	Tahap akhir dari proses <i>rendering</i>
<i>Graph editor</i>	Alat yang digunakan dalam animasi untuk mengedit dan mengontrol kurva animasi
<i>Image texture</i>	Jenis tekstur yang digunakan untuk menambah detail dan realisme pada model 3d
<i>Inbetween</i>	<i>Frame</i> diantara dua <i>keyframe</i>
<i>Likert</i>	Jenis skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian social dan survei opini untuk mengukur pendapat terhadap pernyataan atau pertanyaan tertentu
<i>Modelling</i>	Pembuatan model 3 dimensi
<i>Pose library</i>	Tempat menyimpan berbagai gerakan <i>pose</i> karakter
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan gambar atau video
<i>Render cycle</i>	Proses menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi dan realisme yang mendekati hasil dari dunia nyata
<i>Rigging</i>	Pembuatan tulang yang digunakan pada model 3 dimensi

Run cycle

Serangkaian gerakan berulang yang menciptakan ilusi bahwa karakter sedang berlari

Scene

Bagian tertentu dari sebuah karya

Texturing

Proses pemberian tekstur atau pola visual pada objek

Timing

Istilah dalam animasi untuk kecepatan dan ritme gerakan

Viewport

Visualisasi objek atau *scene* dalam mode interaktif

Walk cycle

Serangkaian *frame* yang menggambarkan gerakan berjalan



INTISARI

Semakin berkembangnya dunia teknologi terutama di bidang grafis memberikan kemudahan dalam membuat suatu karya grafis yang bermanfaat dalam hal visualisasi. Sebuah objek grafis jika divisualisasikan dengan baik dapat memberikan momen yang berharga bagi penikmatnya. Dalam video animasi penutupan sebuah permainan merupakan momen penting yang membutuhkan kesan yang kuat bagi para pemainnya. Video penutupan 3 dimensi pada permainan “Wandering Soul” sebagian besar berisi gerakan serangan sihir ulti karakter dengan musuh. Dalam pembuatan gerakan serangan, salah satu cara yang di gunakan dengan menggunakan metode *pose to pose* agar video gerakan serangan terlihat nyata dan halus. Teknik ini mengatur gerakan karakter dari satu *pose ke pose* selanjutnya secara bertahap. Dalam konteks animasi 3 dimensi, teknik ini melibatkan pembuatan serangkaian *pose* kunci yang diatur secara manual untuk menciptakan animasi yang realistis dan menarik. Melalui analisis teknis dan artistik, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana animasi *pose to pose* pada karakter dapat meningkatkan daya tarik dan kesan pada penutupan permainan.

Kata kunci: 3D animasi, *pose to pose*, permainan, karakter

ABSTRACT

The growing world of technology, especially in the field of graphics, makes it easy to create a graphic work that is useful in terms of visualization. A graphic object if visualized well can provide a valuable moment for the viewer. In the closing animation video of a game is an important moment that requires a strong impression for the players. The 3-dimensional closing video in the game “Wandering Soul” mostly contains the movement of the character's ulti magic attack with the enemy. In making the attack movement, one of the ways used is by using the pose to pose method so that the attack movement video looks real and smooth. This technique organizes the character's movement from one pose to the next gradually. In the context of 3-dimensional animation, this technique involves creating a series of key poses that are manually arranged to create realistic and interesting animations. Through technical and artistic analysis, this research explores how pose to pose animation on characters can enhance the appeal and impression of game closure.

Keyword: 3D Animation, pose to pose, game, character