

**PEMBAHASAN TEKNIK *POSE TO POSE* ANIMASI
KARAKTER *SCENE* 3D PADA FILM "IMAGINARY"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

GENTA PRAMANA PUTRA

21.82.1106

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN TEKNIK *POSE TO POSE* ANIMASI
KARAKTER *SCENE* 3D PADA FILM "IMAGINARY"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

GENTA PRAMANA PUTRA

21.82.1106

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN TEKNIK POSE TO POSE ANIMASI KARAKTER SCENE 3D
PADA FILM "IMAGINARY"**

yang disusun dan diajukan oleh

GENTA PRAMANA PUTRA

21.82.1106

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Harvoko, S.kom, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN TEKNIK POSE TO POSE ANIMASI KARAKTER SCENE 3D
PADA FILM "IMAGINARY"

yang disusun dan diajukan oleh

GENTA PRAMANA PUTRA

21.82.1106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Desember 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
NIM

: Genta Pramana Putra
: 21.82.1106

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN TEKNIK POSE TO POSE ANIMASI KARAKTER SCENE
3D PADA FILM "IMAGINARY"**

Dosen Pembimbing

: Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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 Tim 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, 31 Desember 2024

Yang Menyatakan,



51AMX072432203

Genta Pramana Putra

KATA PENGANTAR

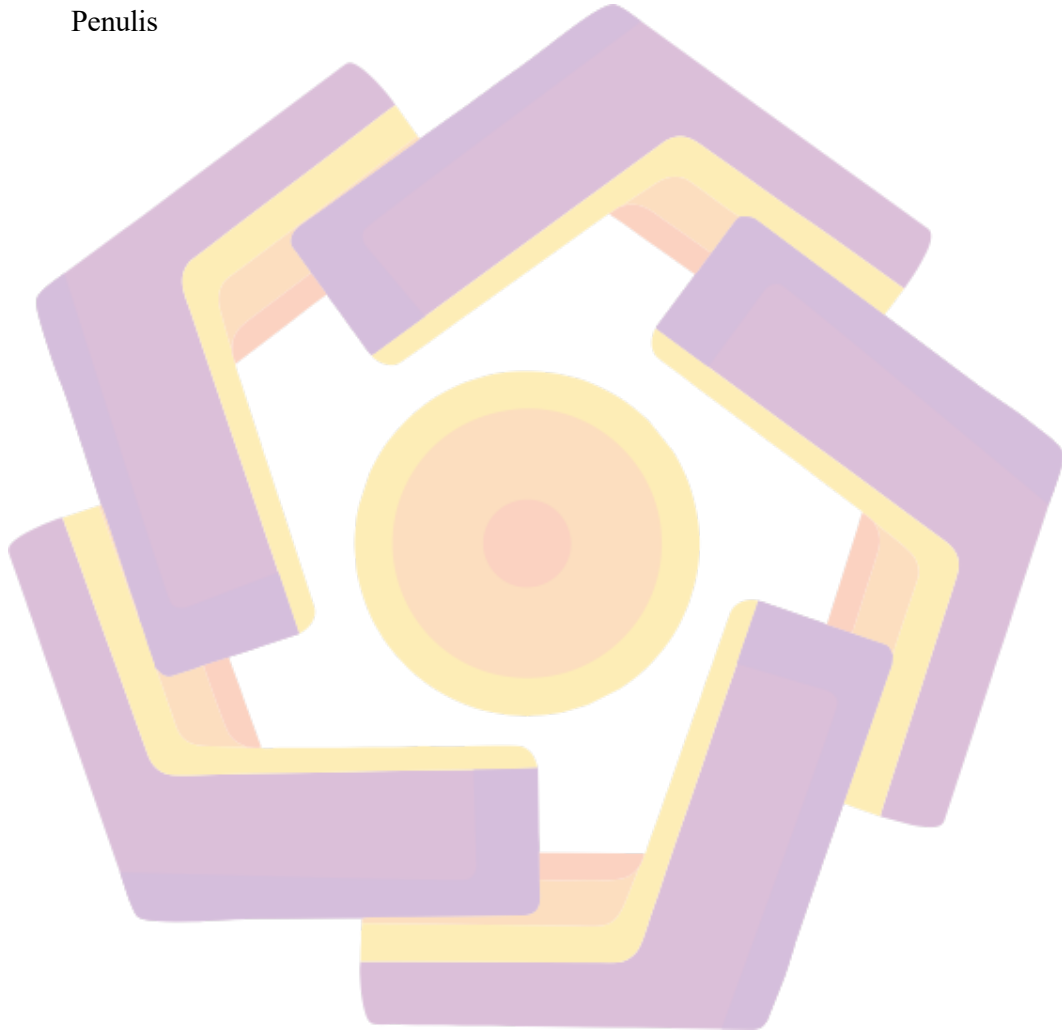
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi berjudul **PEMBAHASAN TEKNIK *POSE TO POSE* ANIMASI KARAKTER *SCENE* 3D PADA FILM “IMAGINARY”**. Pengalaman tersebut tidak luput dari dukungan, doa dan motivasi yang menjadi pendorong utama selama penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yaitu ayahanda Denny Kubbek dan ibunda Wana, yang tiada henti hentinya memanjatkan doa serta dukungan di setiap harinya, untuk selalu menjaga kesehatan serta memberikan semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
5. Bapak Haryoko, M.Cs., Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Teman - teman GZ yang selalu mendukung di saat jatuh, bangun penulis.
7. Seluruh tim “IMAGINE STUDIO” yang telah bekerja sama dengan baik dengan penulis, serta dukungan.
8. Adita Pratiwi yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
9. Kepada penulis yang telah bertahan dan berjuang hebat sejauh ini. Awal bukanlah akhir.

Dengan adanya penulis menyadari kekurangan dalam penyusunan karya baik dari segi penyajian. Oleh karena itu, harapan penulis dapat memberikan manfaat, serta informasi bagi pembaca. Akhir kata penulis haturkan terimakasih.

Yogyakarta, 31 Desember 2024

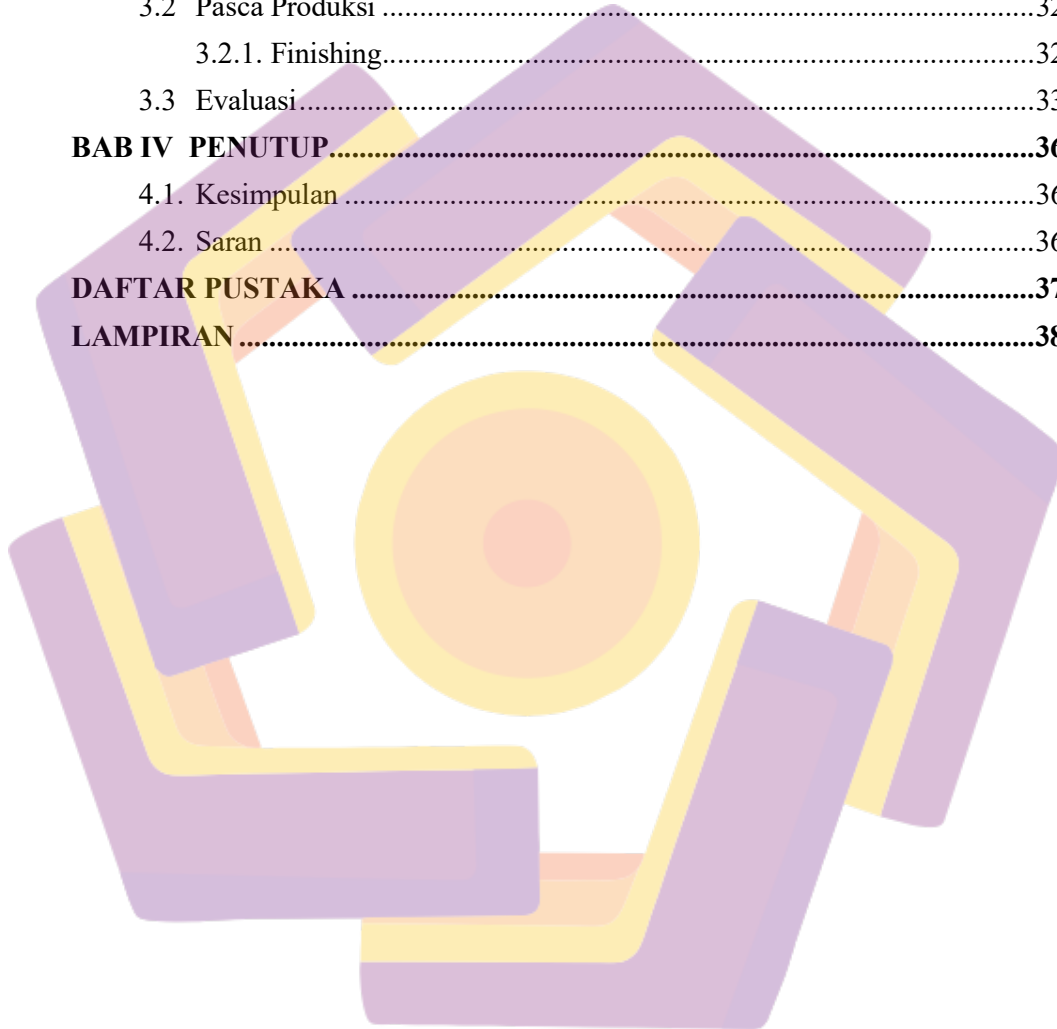
Penulis



DAFTAR ISI

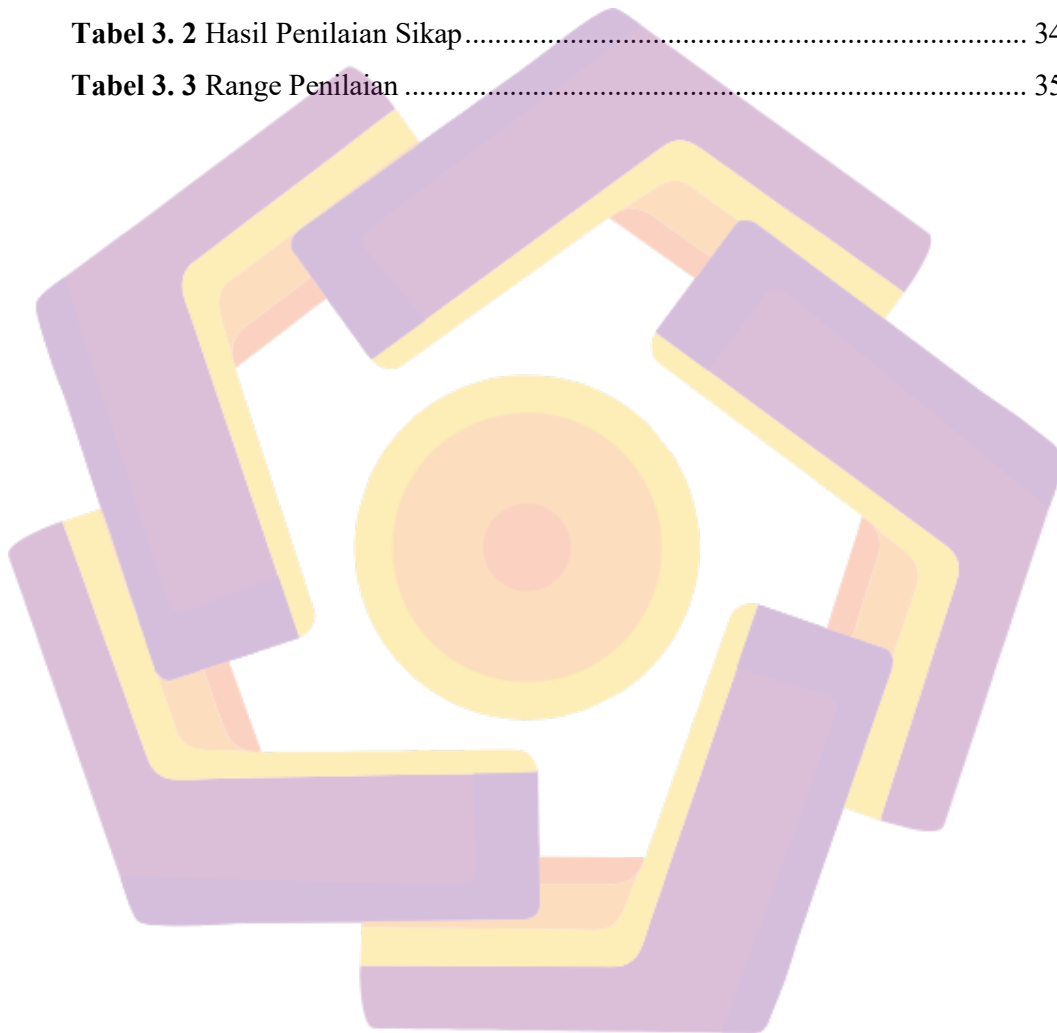
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.1.1. Pengertian Animasi	3
2.1.2. <i>Angle</i> Kamera.....	3
2.1.3. <i>Pipeline</i> Animasi 3D.....	4
2.1.4. Prinsip - prinsip Animasi	5
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	12
2.2.1. Brief Produksi	13
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	13
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	13
2.3. Analisis Aspek Produksi	14
2.3.1. Aspek Kreatif	14
2.3.2. Aspek Teknis.....	15
2.4. Tahapan Pra Produksi	17
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	18

2.4.2. Naskah Dan Storyboard	19
2.4.3. Desain.....	23
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
3.1 Produksi Atau Pasca Produksi	24
3.1.1. Produksi	24
3.1.2. Pembuatan Bahan.....	24
3.2 Pasca Produksi	32
3.2.1. Finishing.....	32
3.3 Evaluasi.....	33
BAB IV PENUTUP.....	36
4.1. Kesimpulan	36
4.2. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	38



DAFTAR TABEL

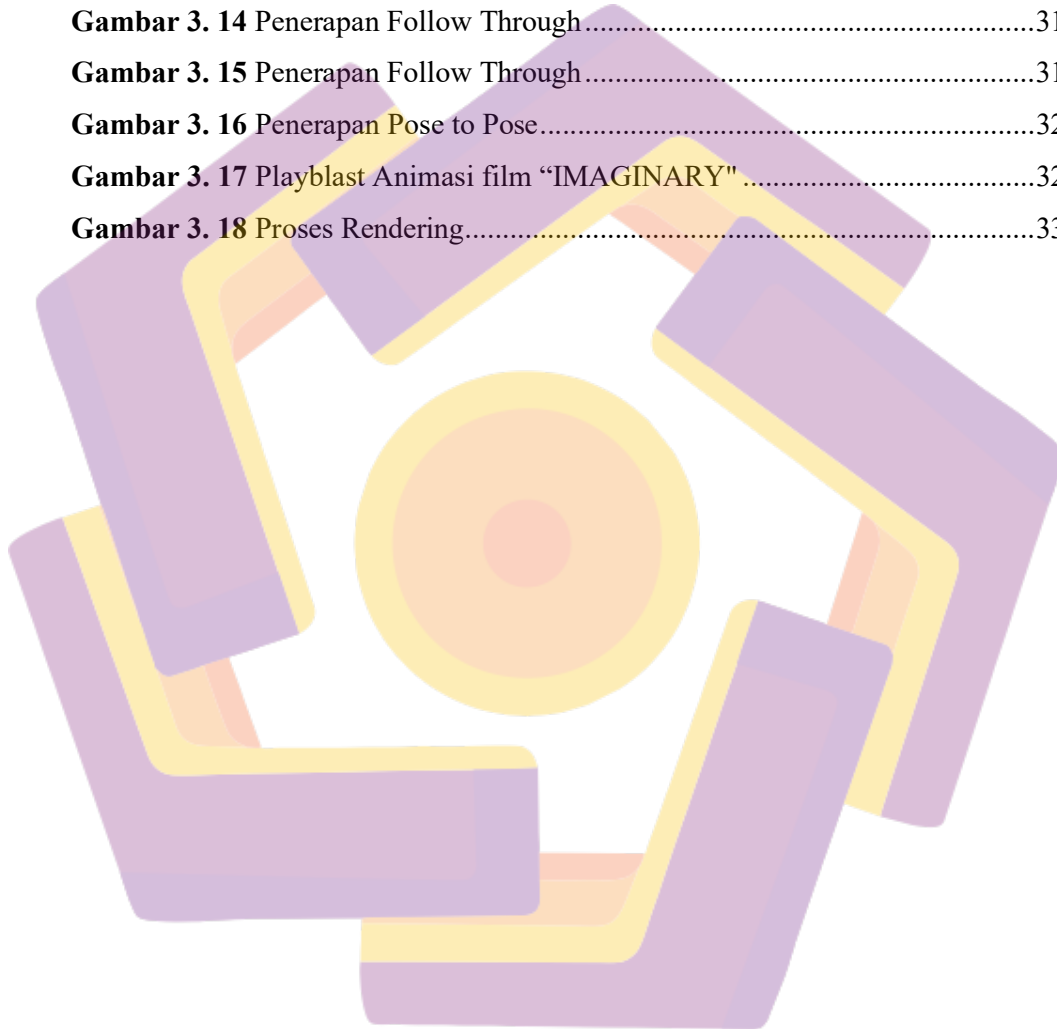
Tabel 2. 1 Aspek Kreatif.....	14
Tabel 2. 2 Aspek Teknis	16
Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Aspek Teknis.....	33
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Sikap.....	34
Tabel 3. 3 Range Penilaian	35



DAFTAR GAMBAR

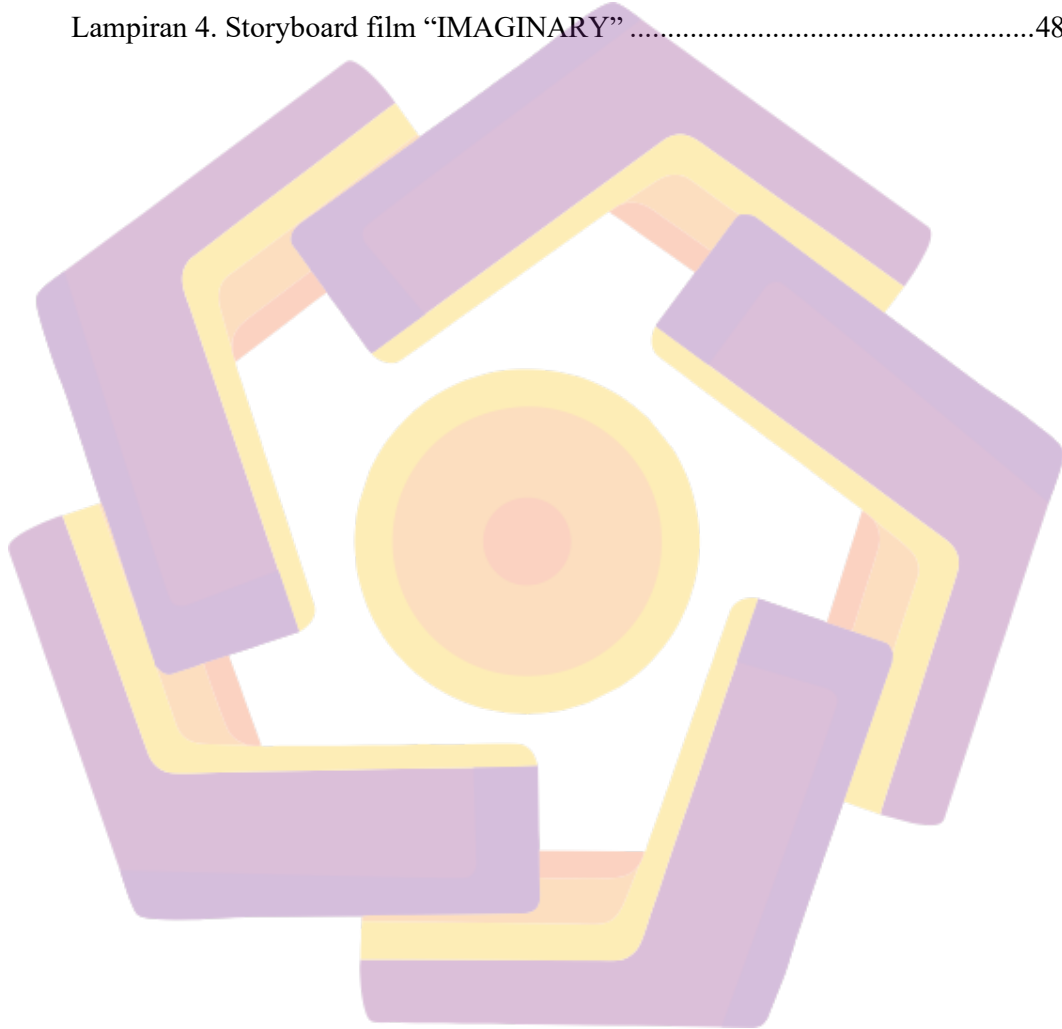
Gambar 2. 1 Prinsip squash and stretch	5
Gambar 2. 2 Prinsip anticipation.....	6
Gambar 2. 3 Prinsip staging.....	6
Gambar 2. 4 Prinsip Straight ahead action and pose to pose	7
Gambar 2. 5 Prinsip follow through and Overlapping action.....	8
Gambar 2. 6 Prinsip slow in dan slow out	8
Gambar 2. 7 Prinsip arch	9
Gambar 2. 8 Prinsip Secondary action.....	9
Gambar 2. 9 Prinsip Timing and Spacing.....	10
Gambar 2. 10 Prinsip appeal.....	11
Gambar 2. 11 Prinsip exaggeration.....	11
Gambar 2. 12 Prinsip Solid drawing.....	12
Gambar 2. 13 Film Arthur	18
Gambar 2. 14 Youtube Rewind 2021	19
Gambar 2. 15 Naskah Film “IMAGINARY”	20
Gambar 2. 16 Storyboard Film “IMAGINARY”.....	21
Gambar 2. 17 Storyboard Film “IMAGINARY”.....	22
Gambar 2. 18 Karakter Bapak Pramana dan Karakter Niko Film “IMAGINARY”	23
Gambar 2. 19 Background Film “IMAGINARY”.....	23
Gambar 2. 20 Asset Mainan Tradisional Film “IMAGINARY”	23
Gambar 3. 1 Proses Staging.....	25
Gambar 3. 2 High Angle.....	25
Gambar 3. 3 Eye Level	26
Gambar 3. 4 Animasi Pose to Pose.....	26
Gambar 3. 5 Timing Scene Karakter Niko Masuk Dunia fantasi.	27
Gambar 3. 6 Timing Scene Karakter Niko Mengejar Kupu-Kupu.	27
Gambar 3. 7 Timing Scene Karakter Niko Bertemu Bapak Pramana.....	27
Gambar 3. 8 In between	28

Gambar 3. 9 Penerapan Follow Through.....	28
Gambar 3. 10 Penerapan Pose to Pose.....	29
Gambar 3. 11 Penerapan Follow Through.....	29
Gambar 3. 12 Penerapan Pose to Pose.....	30
Gambar 3. 13 Penerapan Pose to Pose.....	30
Gambar 3. 14 Penerapan Follow Through.....	31
Gambar 3. 15 Penerapan Follow Through.....	31
Gambar 3. 16 Penerapan Pose to Pose.....	32
Gambar 3. 17 Playblast Animasi film “IMAGINARY”.....	32
Gambar 3. 18 Proses Rendering.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat Gelar Karya Mahasiswa	38
Lampiran 2. Nama Lengkap Reviewer	39
Lampiran 3. Naskah Dari Film “IMAGINARY”	40
Lampiran 4. Storyboard film “IMAGINARY”	48



INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi dari tahun ke tahun semakin mendorong perubahan dalam pemanfaatan hasil teknologi. Animasi menjadi salah satu sarana pembelajaran menarik yang tidak membosankan. Penelitian ini membahas tentang teknik animasi karakter dalam film berjudul “IMAGINARY”, yang menonjolkan penggunaan teknologi animasi modern untuk membawa karakter ke dalam dunia virtual yang unik, serta penggabungan dua aspek yaitu 3D dan VFX atau yang dikenal sebagai animasi *hybrid*.

Pembahasan ini berfokus pada penerapan teknik *pose to pose* animasi karakter dalam pembuatan film “IMAGINARY”, juga mencakup pentingnya penggunaan salah satu teknik animasi yaitu *pose to pose* dan prinsip-prinsip animasi untuk menciptakan gerakan alami pada karakter-karakternya, serta untuk mengintegrasikan elemen-elemen visual dengan baik dan dampaknya terhadap kualitas visual dan naratif film.

Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh animator dalam menciptakan animasi karakter yang realistis dalam *environment* 3D, serta solusi teknis yang digunakan untuk mengatasinya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang proses teknis dalam animasi karakter pada film 3D dan menjadi referensi bagi pengembangan animasi di masa depan.

Kata kunci : 3D, Animasi karakter, *Pose to pose*, Teknologi Informasi

ABSTRACT

The development of technology from year to year increasingly drives changes in the utilization of technological advancements. Animation has become one of the most engaging learning tools that is not boring. This research discusses character animation techniques in a film titled "IMAGINARY", which highlights the use of modern animation technology to bring characters into a unique virtual world, as well as the integration of two aspects, namely 3D and VFX, or what is known as hybrid animation.

This discussion focuses on the application of pose to pose character animation techniques in the making of "IMAGINARY", and also covers the importance of using one animation technique, namely pose-to-pose, and the principles of animation to create natural movement in its characters, as well as to effectively integrate visual elements, and their impact on the visual and narrative quality of the film.

This research also identifies the challenges faced by animators in creating realistic character animation in a 3D environment, as well as the technical solutions employed to overcome these challenges. The results of this study are expected to provide deeper insights into the technical process of character animation in 3D films and serve as a reference for the future development of animation.

Keywords: 3D, Character animation, Pose to pose, Information Technology