

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE
PERKENALAN KARAKTER ELLI PADA FILM ANIMASI 2D
"TRIPPING POINT"**

SKRIPSI NON REGULER

(Magang artis)

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

BARA RETNA AJI

21.82.1320

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE
PERKENALAN KARAKTER ELLI PADA FILM ANIMASI 2D
"TRIPPING POINT"**

SKRIPSI NON REGULER

(Magang artis)

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



disusun oleh

BARA RETNA AJI

21.82.1320

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE PERKENALAN
KARAKTER ELLI PADA FILM ANIMASI 2D “TRIPPING POINT”**

yang disusun dan diajukan oleh

Bara Retna Aji

21.82.1320

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2024

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE PERKENALAN
KARAKTER ELLI PADA FILM ANIMASI 2D "TRIPPING POINT"

yang disusun dan diajukan oleh

BARA RETNA AJI

21.82.1320

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Bara Retna Aji
NIM : 21.82.1320

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE PERKENALAN KARAKTER ELLI PADA FILM ANIMASI 2D "TRIPPING POINT"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 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 ketidak benaran 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 2024
Yang Menyatakan,



Bara Retna Aji

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur penulis aturkan persembahan ini kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia serta petunjuk-Nya yang telah diberikan dengan segala kemudahan dan kekuatan serta ketabahan sehingga laporan skripsi ini berhasil penulis selesaikan.
2. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat serta kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.
3. Anggota tim 'Atelier G3' yang telah berjuang dari awal hingga akhir bersama penulis.
4. Semua teman-teman dan sahabat dekat penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan.
5. Semua perangkat pendukung yang telah berjuang bersama penulis, laptop, dan pentab semoga awet-awet terus.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, pertolongan, ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik *Pose to Pose Scene* Perkenalan Karakter Elli Pada Animasi 2D “Tripping Point””, sebagai hasil dari program *bootcamp* pencangkakan *intellectual properties* yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yaitu bapak Sapta dan ibu Tri tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari serta selalu memberikan semangat dan motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan 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.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Seluruh tim ‘Atelier G3’ dalam terlaksananya proses produksi film animasi 2 Dimensi “Tripping Point”. Terimakasih atas pengalaman serta perjuangan selama proses produksi.
8. Teman-teman Gaming Dude, KPK, dan orang spesial yang selalu mendukung penulis.

9. Kepada Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Desember 2024

Penulis



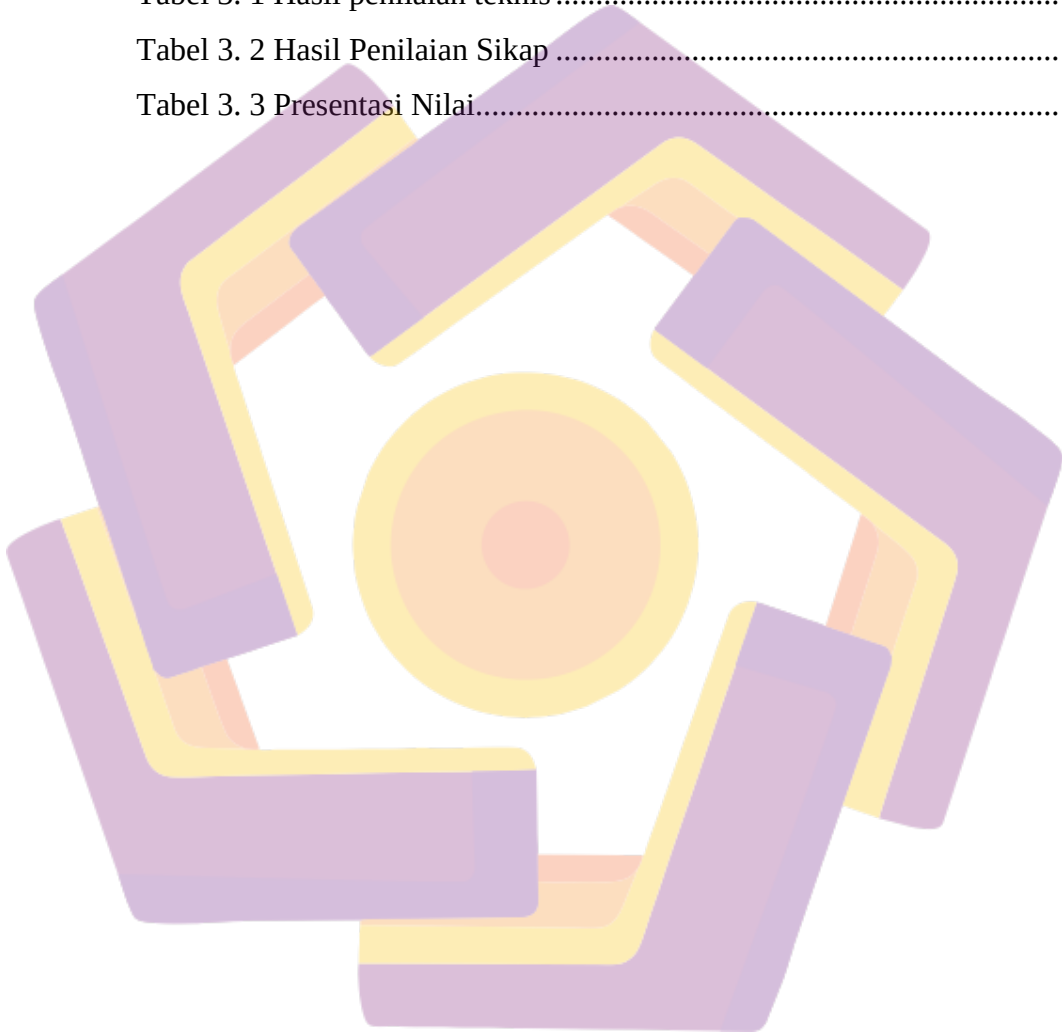
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
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 ANALISIS	3
2.1 Pengertian Animasi	3
2.1.1 Animasi 2 Dimensi (2D)	3
2.1.2 12 Prinsip Animasi	4
2.1.3 <i>Pipeline</i> Animasi 2 Dimensi	5
2.1.4 Teknik Animasi <i>Pose to Pose</i>	6
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	7
2.2.1 <i>Brief</i> Produksi.....	7

2.2.2	Kebutuhan Fungsional.....	7
2.2.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	8
2.3	Analisis Aspek Produksi	9
2.3.1	Aspek Kreatif	9
2.3.2	Aspek Teknis.....	10
2.4	Tahapan Pra-Produksi	12
2.4.1	Ide dan Konsep.....	12
2.4.2	Naskah dan <i>Storyboard</i>	12
2.4.3	Desain.....	14
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
3.1.	Produksi.....	16
3.2	Evaluasi	29
BAB IV	PENUTUP	31
4.1	Kesimpulan.....	31
4.2	Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN		34

DAFTAR TABEL

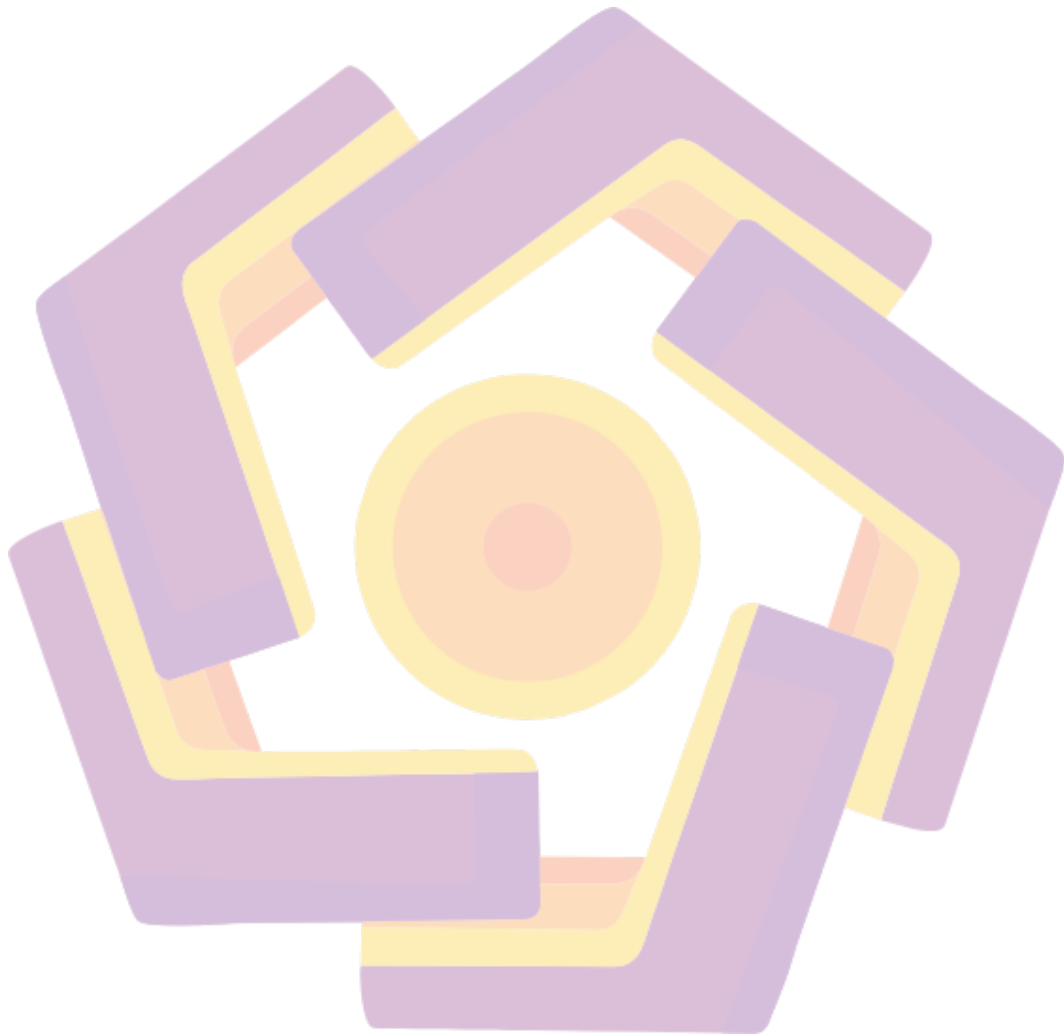
Tabel 2. 1 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi)	8
Tabel 2. 2 Jenis Perangkat Lunak (Software)	8
Tabel 3. 1 Hasil penilaian teknis	29
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Sikap	29
Tabel 3. 3 Presentasi Nilai.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Film Animasi 2D	3
Gambar 2. 2 Teknik Animasi Pose to Pose	6
Gambar 2. 3 Naskah “Tripping Point”	13
Gambar 2. 4 Storyboard “Tripping Point”	14
Gambar 2. 5 Desain karakter Elli	15
Gambar 2. 6 Desain environment “Tripping Point”	15
Gambar 3. 1 Contoh <i>rough sketch</i> yang dibuat pada Clip Studio Paint ..	17
Gambar 3. 2 Penerapan prinsip <i>appeal</i> dan <i>solid drawing</i> pada tangan karakter & pembuatan <i>key pose</i>	18
Gambar 3. 3 Penerapan <i>in-between</i> pada <i>keypose</i>	18
Gambar 3. 4 Penerapan tahap <i>clean up</i>	19
Gambar 3. 5 Penerapan tahap <i>coloring</i>	19
Gambar 3. 6 Pemberian <i>shading</i> pada gambar.	20
Gambar 3. 7 <i>Rough sketch</i> yang dibuat pada Clip Studio Paint.	21
Gambar 3. 8 Pembuatan <i>key pose</i> dan <i>in-between</i>	21
Gambar 3. 9 Penerapan <i>coloring</i> dan <i>shading</i> pada karakter.	22
Gambar 3. 10 <i>Rough sketch</i>	23
Gambar 3. 11 <i>in-between</i>	23
Gambar 3. 12 Penerapan prinsip <i>arc</i>	24
Gambar 3. 13 Penerapan <i>coloring</i> dan <i>shading</i>	24
Gambar 3. 14 Proses pembuatan <i>rough sketch</i>	25
Gambar 3. 15 Proses pembuatan <i>key pose</i> dan <i>in-between</i>	26
Gambar 3. 16 Tahap pewarnaan dan <i>shading</i> karakter.....	26
Gambar 3. 17 Proses pembuatan <i>rough sketch</i>	27
Gambar 3. 18 Proses pembuatan <i>key pose</i> dan <i>in-between</i>	27
Gambar 3. 19 Penerapan follow through dan overlapping action serta secondary action pada rambut karakter	28

Gambar 3. 20 Penerapan clean up (kiri) penerapan coloring dan shading (kanan)..... 28



DAFTAR ISTILAH

pose to pose

Teknik animasi di mana pose-pose kunci digambar terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan gambar antara (*in-betweens*) yang menghaluskan transisi antara pose tersebut.

bootcamp

Program pelatihan intensif jangka pendek yang fokus untuk mengembangkan keterampilan tertentu, sering digunakan untuk belajar animasi atau perangkat lunak dengan cepat.

intellectual properties

Hak hukum yang diberikan kepada pencipta atau pemilik atas karya asli mereka, seperti seni, musik, penemuan, dan merek dagang.

scene

Segmen dari sebuah animasi atau film yang berlangsung dalam pengaturan atau konteks tertentu, biasanya melibatkan karakter atau aksi tertentu.

software

Sekumpulan program digital yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan mengelola konten digital, seperti animasi, desain, atau pengeditan video.

key pose

Pose-pose penting dalam animasi yang mendefinisikan awal, tengah, dan akhir dari sebuah aksi atau urutan.

in-between

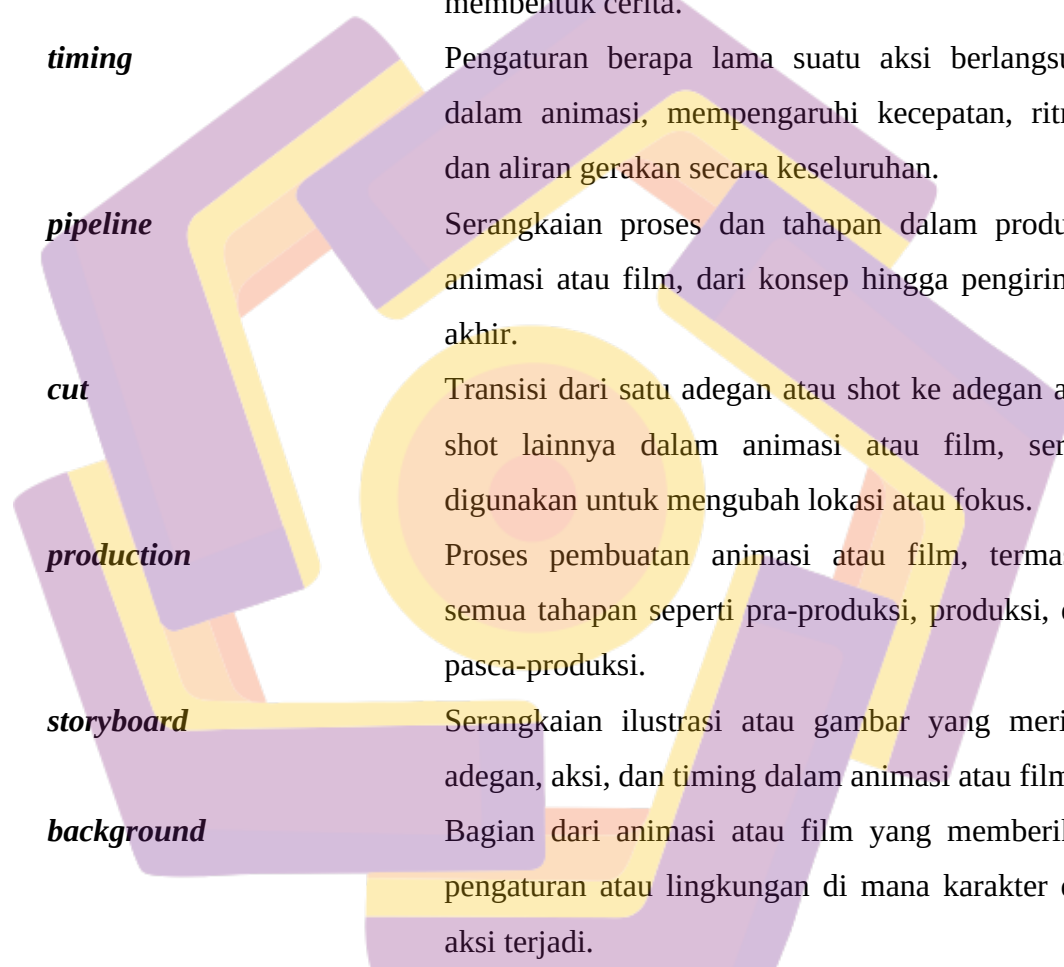
Gambar atau frame yang dibuat di antara pose-pose kunci untuk menghaluskan animasi dan menunjukkan transisi dari satu pose ke pose lainnya.

frame

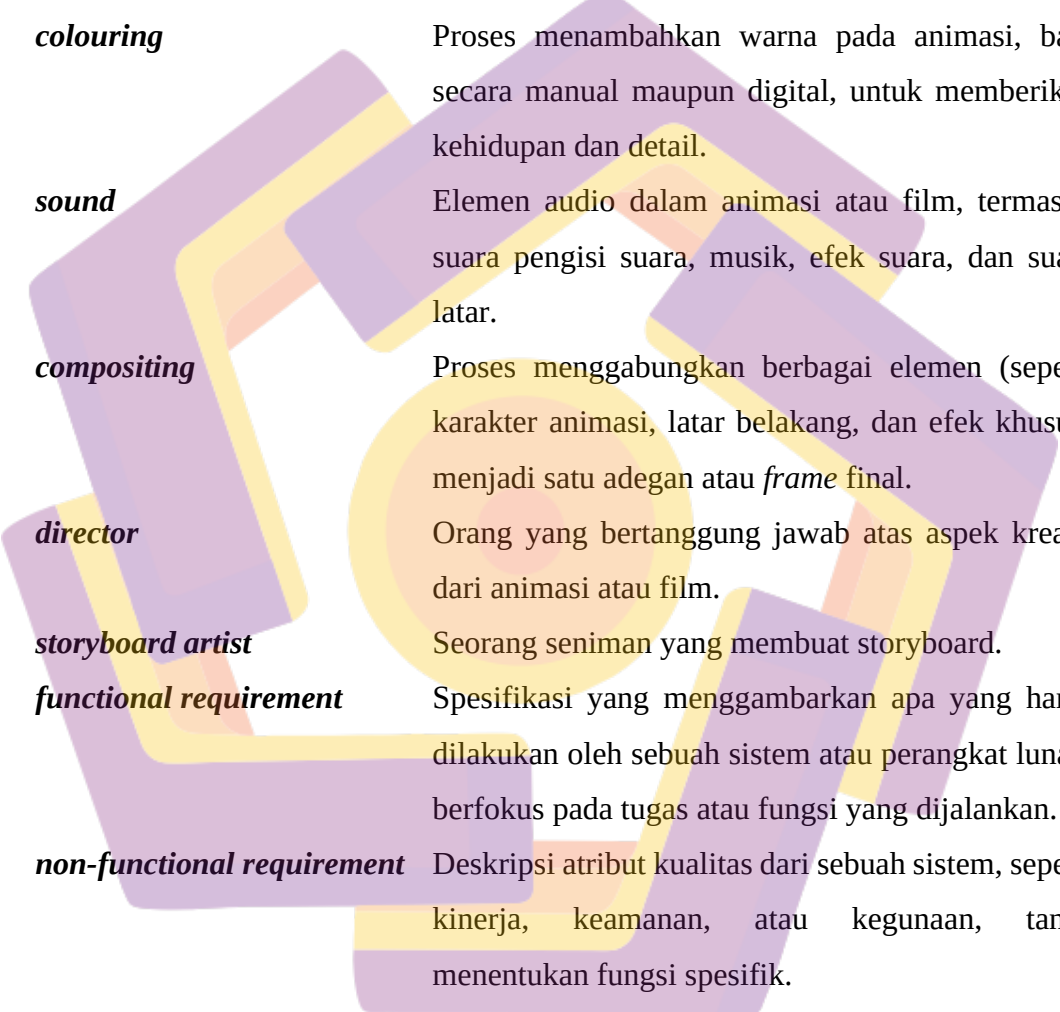
Gambar tunggal dalam sebuah animasi, biasanya bagian dari serangkaian gambar yang menciptakan ilusi gerakan ketika ditampilkan secara berurutan.

art block

Kondisi kreatif di mana seorang seniman tidak dapat menghasilkan karya baru atau memuaskan, sering



	kali karena kurangnya inspirasi atau kelelahan mental.
<i>deadline</i>	Batas waktu yang ditentukan di mana suatu tugas atau proyek harus diselesaikan.
<i>sequence</i>	Serangkaian adegan atau aksi dalam sebuah animasi atau film yang mengikuti urutan tertentu untuk membentuk cerita.
<i>timing</i>	Pengaturan berapa lama suatu aksi berlangsung dalam animasi, mempengaruhi kecepatan, ritme, dan aliran gerakan secara keseluruhan.
<i>pipeline</i>	Serangkaian proses dan tahapan dalam produksi animasi atau film, dari konsep hingga pengiriman akhir.
<i>cut</i>	Transisi dari satu adegan atau shot ke adegan atau shot lainnya dalam animasi atau film, sering digunakan untuk mengubah lokasi atau fokus.
<i>production</i>	Proses pembuatan animasi atau film, termasuk semua tahapan seperti pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
<i>storyboard</i>	Serangkaian ilustrasi atau gambar yang merinci adegan, aksi, dan timing dalam animasi atau film.
<i>background</i>	Bagian dari animasi atau film yang memberikan pengaturan atau lingkungan di mana karakter dan aksi terjadi.
<i>script</i>	Teks tertulis dari sebuah cerita atau naskah yang merinci dialog, aksi, dan adegan untuk animasi atau film.
<i>teamwork</i>	Kerja sama dari beberapa individu yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dalam produksi animasi atau film.



layout	Proses merencanakan dan mengatur komposisi adegan, latar belakang, dan penempatan karakter sebelum animasi final.
clean up	Proses menyempurnakan animasi kasar, merapikan garis, dan membuat gambar konsisten untuk produksi akhir.
colouring	Proses menambahkan warna pada animasi, baik secara manual maupun digital, untuk memberikan kehidupan dan detail.
sound	Elemen audio dalam animasi atau film, termasuk suara pengisi suara, musik, efek suara, dan suara latar.
compositing	Proses menggabungkan berbagai elemen (seperti karakter animasi, latar belakang, dan efek khusus) menjadi satu adegan atau <i>frame</i> final.
director	Orang yang bertanggung jawab atas aspek kreatif dari animasi atau film.
storyboard artist	Seorang seniman yang membuat storyboard.
functional requirement	Spesifikasi yang menggambarkan apa yang harus dilakukan oleh sebuah sistem atau perangkat lunak, berfokus pada tugas atau fungsi yang dijalankan.
non-functional requirement	Deskripsi atribut kualitas dari sebuah sistem, seperti kinerja, keamanan, atau kegunaan, tanpa menentukan fungsi spesifik.
brief	Dokumen yang merinci tujuan utama, harapan, dan pedoman untuk suatu proyek, sering digunakan dalam pengaturan kreatif dan produksi.
action	Gerakan atau aktivitas yang dilakukan oleh karakter atau objek dalam animasi, film, atau video.

brain ware

Elemen manusia dalam sebuah sistem, mengacu pada kecerdasan, kreativitas, dan keahlian individu yang terlibat dalam sebuah proyek.

environment

Pengaturan atau lingkungan tempat sebuah aksi atau peristiwa terjadi.

rough sketch

Gambar awal yang menangkap bentuk dasar, komposisi, dan ide, sering digunakan sebagai titik awal.

shading

Proses menambahkan bayangan dan sorotan pada gambar untuk menciptakan kedalaman, volume, dan sensasi cahaya.

on two

Teknik animasi di mana dua frame digunakan untuk setiap gerakan atau pose.

brush

Alat dalam perangkat lunak seni digital yang digunakan untuk membuat goresan bervariasi.

shortcut

Kombinasi tombol atau perintah cepat yang menjalankan fungsi tertentu dalam perangkat lunak, mempercepat alur kerja dan efisiensi.

onion skin

Fitur dalam perangkat lunak animasi yang memungkinkan animator melihat frame sebelumnya dan berikutnya dalam tampilan transparan untuk membantu transisi yang mulus.

INTISARI

Animasi merupakan suatu langkah awal dalam mengetahui bagaimana membuat suatu gambar yang tadinya diam (tidak bergerak) kemudian dengan kemampuan daya tangkap mata, dapat melihat adanya pergerakan dari gambar tersebut dan membuat gambar yang tadinya diam menjadi terlihat seakan-akan hidup. Dalam perkembangan animasi 2 dimensi yang dulunya hanya menggunakan kertas yang digambar satu persatu hingga saat ini perkembangan teknologi membuat semuanya semakin mudah dan cepat terutama dalam proses penciptaan animasi. saat ini perkembangan teknologi membuat semuanya semakin mudah dan efisien terutama dalam proses penciptaan animasi yang dimana menggunakan media yang lebih canggih yaitu media komputer atau digital.

Dalam pembuatan animasi “Tripping Point” ini menggunakan *software* Clip Studio Paint untuk membuat sketsa kasar serta menggerakkan gambar serta menggunakan teknik *pose to pose* yang dimana gambar dibuat satu per satu dari *key pose* dan di tambahkan *in-between* di antara nya. Dalam disetiap satu detik nya terdapat 24 *frame* sampai 30 *frame* di dalamnya. Dalam menggunakan teknik *pose to pose* ini membuat setiap gerakan yang dihasilkan lebih terstruktur dan lebih detail dalam penerapan gerakan pada animasi kemudian menerapkan prinsip animasi dalam gerakannya. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan teknik *pose to pose* dapat menghasilkan animasi yang lebih halus dan dapat membuat gerakan-gerakan lebih terstruktur dan efisien.

Kata Kunci: animasi 2D, *pose to pose*, prinsip animasi.

ABSTRACT

Animation is the first step in knowing how to create an image that was previously still (not moving) and then with the ability to capture the eye, you can see the movement of the image and make the image that was previously still look as if it were alive. In the development of 2-dimensional animation, previously only using paper that was drawn one by one, until now technological developments have made everything easier and faster, especially in the process of creating animation. Currently, technological developments make everything easier and more efficient, especially in the process of creating animation which uses more sophisticated media, namely computer or digital media.

In making the "Tripping Point" animation, Clip Studio Paint software was used to create rough sketches and move the images and used the pose to pose technique where images are created one by one from key poses and added in-between them. In every one second there are 24 to 30 frames in it. Using the pose to pose technique makes each movement produced more structured and more detailed in applying the movements to the animation and then applying the principles of animation in the movements. This research shows that using the pose to pose technique can produce smoother animations and can create movements movements are more structured and efficient.

Keywords: 2D animation, pose to pose, animation principle