

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE ADEGAN BERTARUNG
PADA FILM ANIMASI 2D "ASH THE HERO OF THE WORLD"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

DANIEL

21.82.1276

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE ADEGAN BERTARUNG
PADA FILM ANIMASI 2D "ASH THE HERO OF THE WORLD"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

DANIEL

21.82.1276

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE ADEGAN BERTARUNG
PADA FILM ANIMASI 2D "ASH THE HERO OF THE WORLD"**

yang disusun dan diajukan oleh

DANIEL
21.82.1276

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Januari 2025

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE ADEGAN BERTARUNG
PADA FILM ANIMASI 2D "ASH THE HERO OF THE WORLD"

yang disusun dan diajukan oleh

DANIEL

21.82.1276

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 19030209

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Daniel
: 21.82.1276

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE ADEGAN BERTARUNG PADA FILM ANIMASI 2D "ASH THE HERO OF THE WORLD"

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 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, 3 Januari 2025

Yang Menyatakan,




Daniel

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat, pertolongan, ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Implementasi teknik pose to pose adegan bertarung pada film animasi 2D “Ash The Hero of The World “. Sebagai hasil dari produk pada program Pandawa bersama mentor dari MSV studio. Skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan salah satu syarat studi dan kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan Ketua serta pembimbing dalam program Pandawa.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan penyusunan skripsi dengan lancar.
5. Bapak El Johan Krismata, M.Kom., selaku Mentor dalam berjalannya pembuatan produk pada program Pandawa.
6. Keluarga yang sudah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
7. Kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Sebagai penutup, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya. Terima kasih.



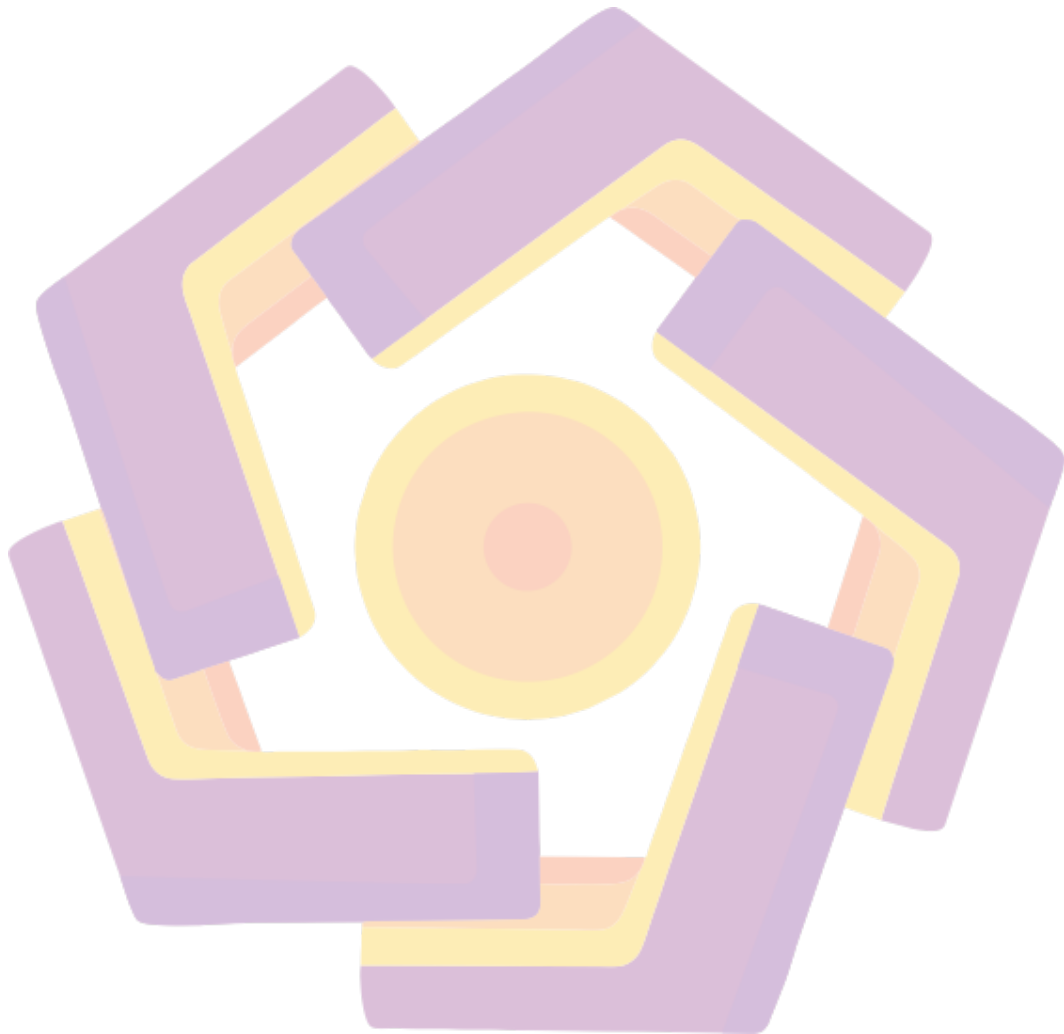
Yogyakarta, 3 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

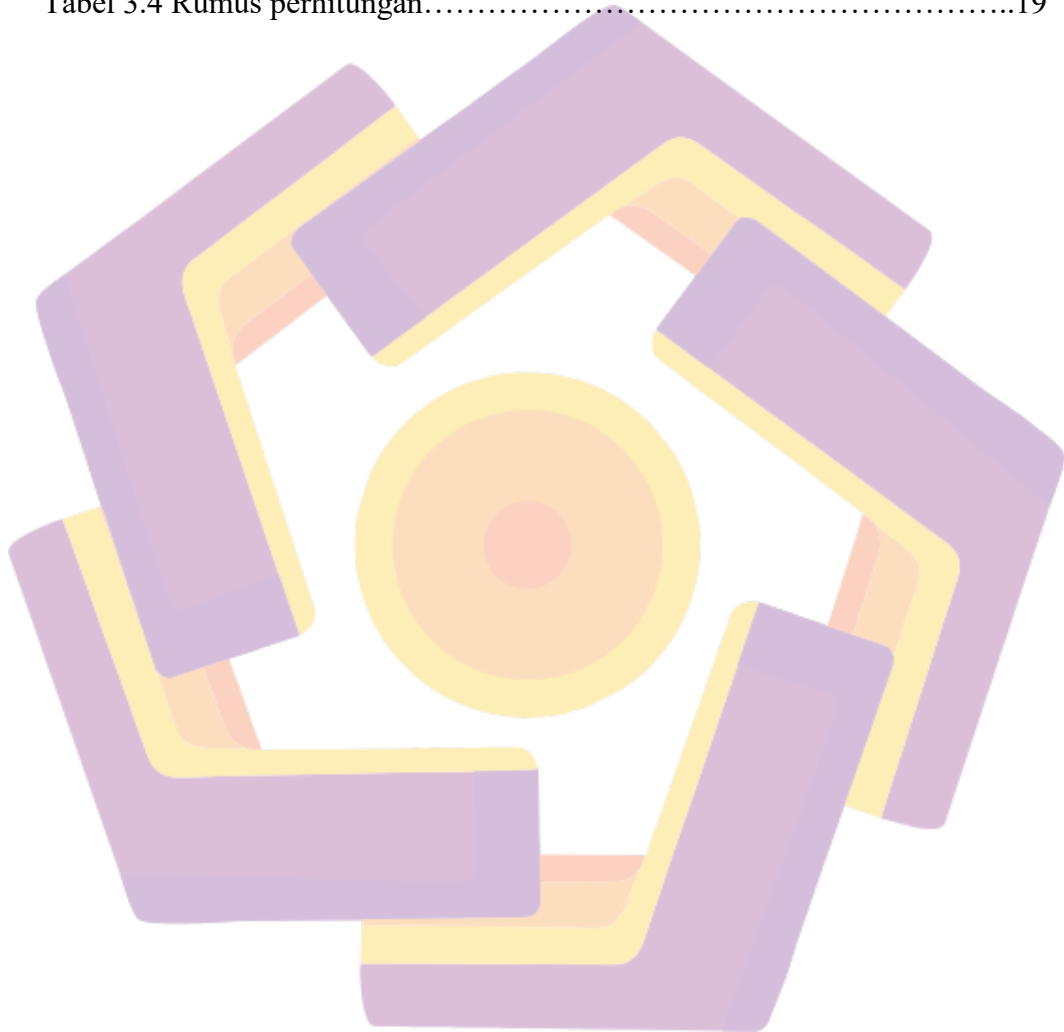
JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
INTISARI.....	10
ABSTRACT.....	11
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.3. BATASAN MASALAH.....	1
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	1
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS...	2
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	2
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	2
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	2
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	2
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	2
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	2
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	2
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	3
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	3
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	3
2.4.3. DESAIN.....	3
BAB III	
PEMBAHASAN.....	4
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	4
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	4
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	4
3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	4
3.2. EVALUASI.....	4

BAB IV	
PENUTUP.....	5
4.1. KESIMPULAN.....	5
4.2. SARAN.....	5
DAFTAR PUSTAKA.....	6
LAMPIRAN.....	7



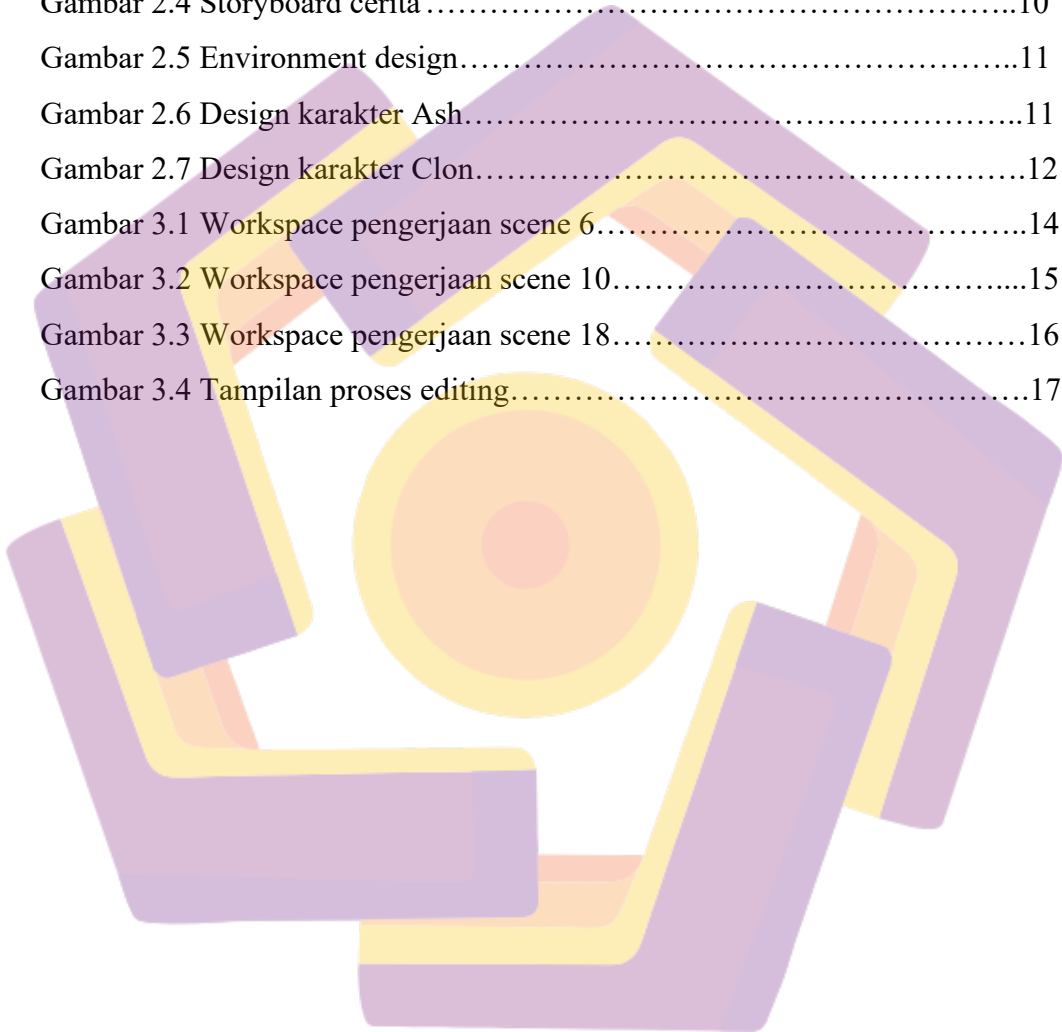
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil kriteria nilai.....	18
Tabel 3.2 Hasil penilaian sikap.....	18
Tabel 3.3 Hasil perhitungan.....	18
Tabel 3.4 Rumus perhitungan.....	19



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi Shadow fight.....	4
Gambar 2.2 Referensi Dandanan.....	5
Gambar 2.3 Naskah cerita.....	9
Gambar 2.4 Storyboard cerita	10
Gambar 2.5 Environment design.....	11
Gambar 2.6 Design karakter Ash.....	11
Gambar 2.7 Design karakter Clon.....	12
Gambar 3.1 Workspace pengerjaan scene 6.....	14
Gambar 3.2 Workspace pengerjaan scene 10.....	15
Gambar 3.3 Workspace pengerjaan scene 18.....	16
Gambar 3.4 Tampilan proses editing.....	17



INTISARI

Kualitas industri animasi saat ini tidak perlu diragukan lagi akan hasilnya. Dapat dilihat jika kualitas / grafik sebuah animasi saat ini sudah berbeda dengan kualitas sebelum teknologi sudah berkembang dengan pesat seperti sekarang. Sehingga sangat membantu industri animasi dalam proses pembuatan animasi 2D menjadi lebih mudah.

Animasi 2D merupakan susunan gambar yang dibuat satu persatu guna membuat gambar tersebut dapat bergerak dan dinikmati. Supaya pergerakan animasi tersebut dapat bergerak secara halus tanpa patah-patah. Digunakanlah sebuah Teknik Bernama *pose to pose*. Dalam menggunakan Teknik ini, diperlukan sebuah fitur yang Bernama *onion skin*. Fitur ini ditujukan untuk mendukung / membantu animator untuk menjaga kekonsistenan sebuah Gerakan animasi dari pose awal hingga akhir. Teknik ini dapat dikatakan membantu animator dapat bekerja dengan cepat dan efisien dan mengurangi jumlah waktu yang banyak.

Film animasi 2D “ASH THE HERO OF THE WORLD” menggunakan teknik *pose to pose* dalam pembuatannya. Yaitu dengan cara membuat pose awal dan akhir pada setiap adegan. Selanjutnya animator akan menggambar pergerakan setelah pose awal untuk mengisi kekosongan antar pose yang disebut *in between*. Istilah tersebut bertujuan untuk menghaluskan sebuah adegan agar berjalan dengan mulus. Sehingga diharapkan untuk pembaca dapat memahami dan menjadikan karya tulis ini sebagai sebuah pembelajaran.

Kata kunci : 2D, animasi 2D, in between, onion skin, grafik.

ABSTRACT

The quality of the animation industry today is unquestionable. It can be seen if the quality/graphics of an animation today is different from the quality before technology has developed as rapidly as it is now. So it really helps the animation industry in the process of making 2D animation easier.

2D animation is an arrangement of images made one by one to make the image move and be enjoyed. So that the movement of the animation can move smoothly without breaking. A technique called pose to pose is used. In using this technique, a feature called onion skin is required. This feature is intended to support / help animators to maintain the consistency of an animation movement from the initial pose to the end. This technique can be said to help animators work quickly and efficiently and reduce the amount of time.

The 2D animated film “ASH THE HERO OF THE WORLD” uses the pose to pose technique in its creation. That is by making the initial and final poses in each scene. Furthermore, the animator will draw the movement after the initial pose to fill the void between poses called in between. The term aims to smooth a scene so that it runs smoothly. So it is hoped that readers can understand and make this paper a lesson.

Keyword : 2D, 2D animation, in between, onion skin, graphic