

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “TRIVIALITY”  
MENGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Aziz**

**12.12.6334**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “TRIVIALITY”  
MENGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ahmad Aziz**

**12.12.6334**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “TRIVIALITY”  
MENGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Aziz**

**12.12.6334**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 April 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “TRIVIALITY”**

**MENGGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Aziz**

**12.12.6334**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

  
**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Maret 2017



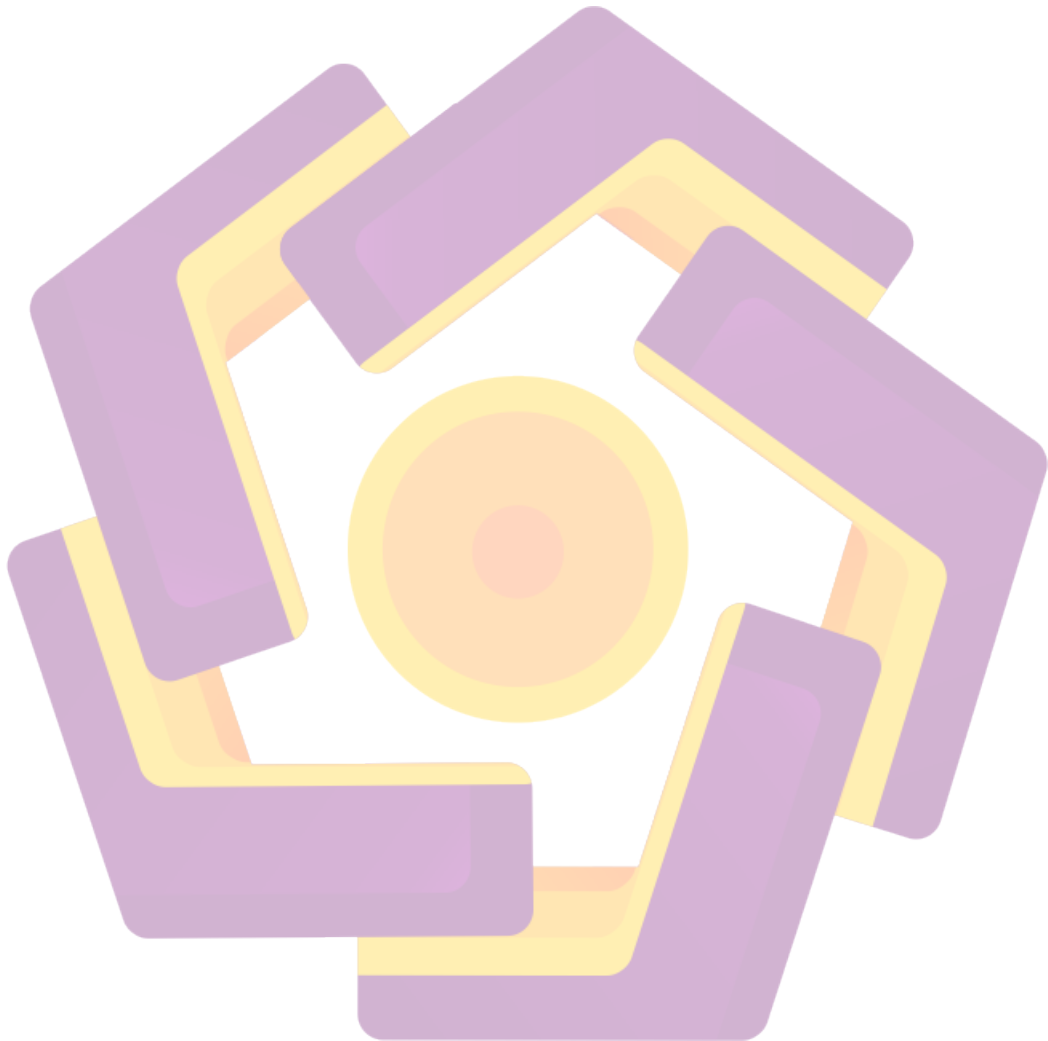
Ahmad Aziz

NIM. 12.12.6334

## MOTTO

*“Any way the wind blows doesn't really matter to me, to me...”*

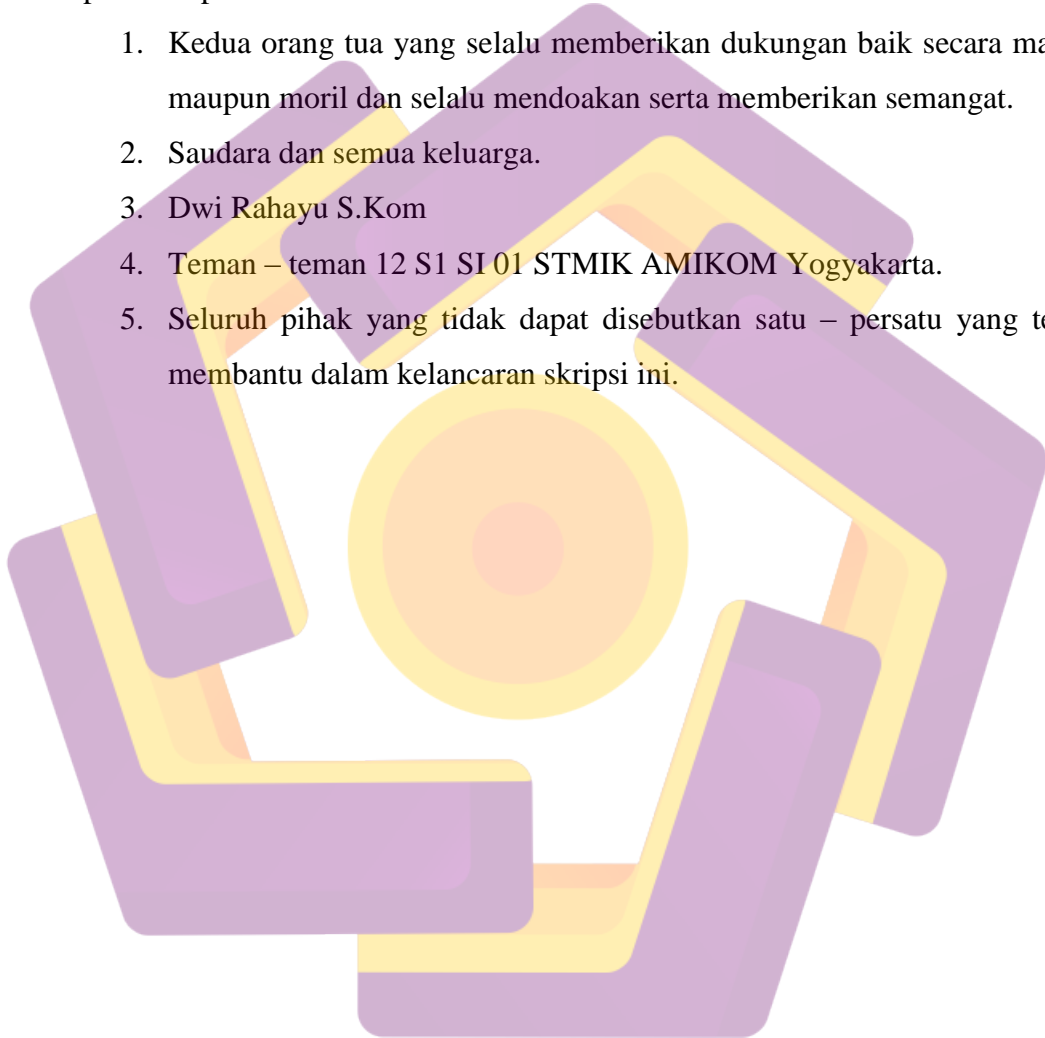
( Freddie Mercury )



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat dan karunia-Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara materi maupun moril dan selalu mendoakan serta memberikan semangat.
2. Saudara dan semua keluarga.
3. Dwi Rahayu S.Kom
4. Teman – teman 12 S1 SI 01 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan yang diharapkan dengan judul “PEMBUATAN FIML PENDEK ANIMASI 2D “TRIVIALITY” MENGGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE”.

Pembuatan skripsi ini telah berhasil dan selesai ditulis, namun tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberi arahan dan masukan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Dwi Rahayu S.Kom yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis yang sudah memberikan dukungan saat kuliah dan saat dalam penulisan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis tulis ini jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan banyak masukan, kritik dan saran yang membangun dari setiap pembaca agar kedepannya menjadi lebih baik lagi. Akhir kata semoga skripsi yang penulis tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Yogyakarta, 8 Maret 2017

Penulis,

Ahmad Aziz



## DAFTAR ISI

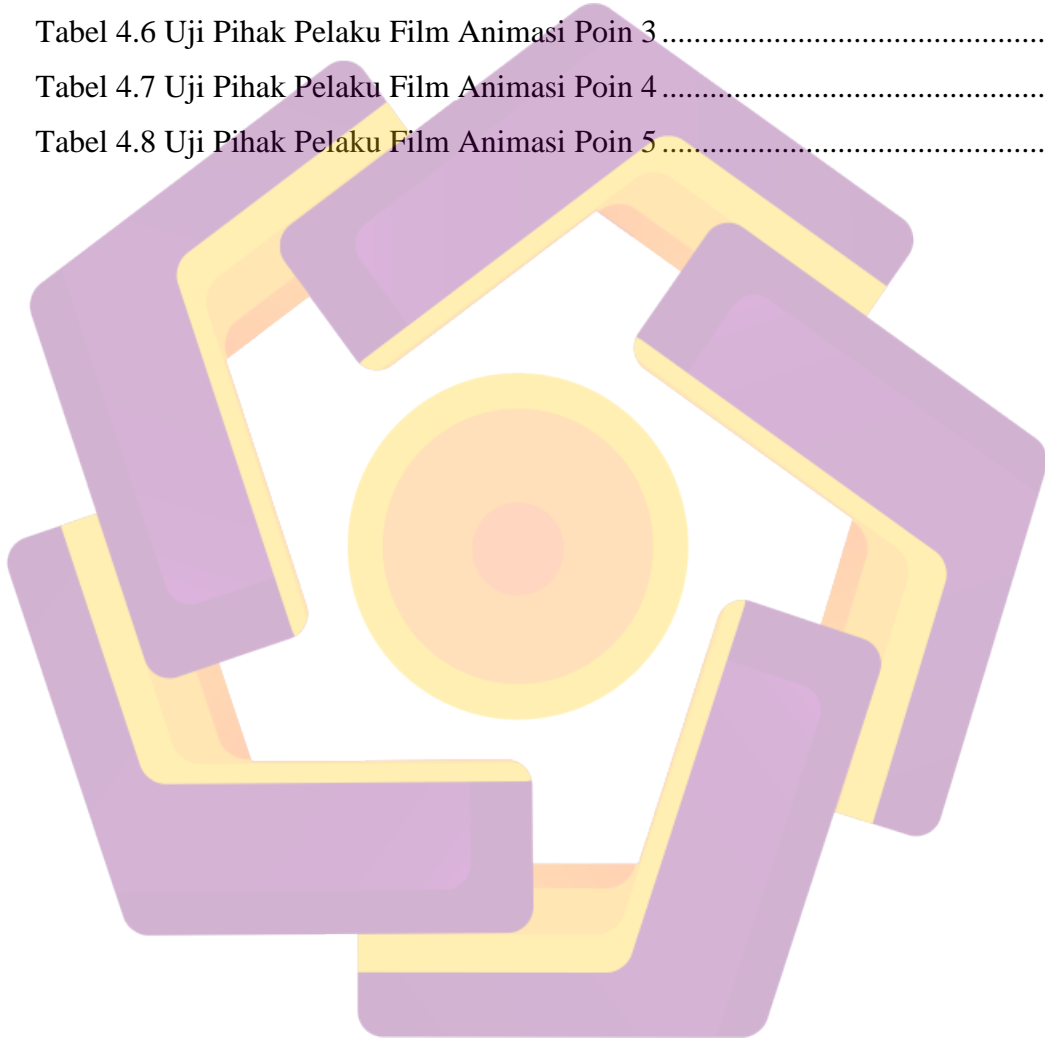
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Animasi.....	7
2.2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.2.2 Jenis Animasi.....	8
2.2.3 Prinsip Animasi.....	9
2.3 Penerapan Teknik <i>Pose to Pose</i> .....	18

2.4 Analisis .....	18
2.5 Memproduksi Film Animasi .....	21
2.5.1 Pra Produksi .....	22
2.5.1.1 Ide.....	23
2.5.1.2 Tema.....	23
2.5.1.3 <i>Logline</i> .....	23
2.5.1.4 Sinopsis .....	23
2.5.1.5 <i>Diagram Scene</i> .....	24
2.5.1.6 <i>Character Design</i> .....	24
2.5.1.7 <i>Screenplay</i> .....	25
2.5.1.8 <i>Storyboard</i> .....	25
2.5.1.9 Dubbing awal .....	26
2.5.1.10 Musik dan <i>Sound FX</i> .....	26
2.5.2 Produksi .....	26
2.5.3 Post-Produksi .....	28
2.6 Perancangan Kuestioner .....	29
2.6.1 Pengukuran .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
3.1 Gambaran Umum.....	36
3.1.1 Referensi Film.....	36
3.1.2 Konsep Film.....	38
3.2 Analisis .....	40
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	41
3.2.2.1 Perangkat Keras.....	41
3.2.2.2 Perangkat Lunak.....	42
3.2.2.3 Sumber Daya Manusia .....	42
3.3 Alur Penelitian .....	42
3.3.1 Ide .....	43
3.3.2 Tema .....	43
3.3.3 <i>Logline</i> .....	43
3.3.4 Sinopsis.....	43

3.3.5 <i>Diagram Scene</i> .....	45
3.3.6 <i>Character Design</i> .....	45
3.3.7 <i>Screenplay</i> .....	46
3.3.8 <i>Storyboard</i> .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>49</b>
4.1 <b>Produksi</b> .....	49
4.1.1 <i>Layout</i> .....	49
4.1.2 <i>Key motion</i> .....	50
4.1.3 <i>In Between</i> .....	50
4.1.4 <i>Background</i> .....	51
4.1.5 <i>Scanning</i> .....	52
4.1.6 <i>Coloring</i> .....	52
4.2 <b>Post-Produksi</b> .....	53
4.2.1 <i>Composite</i> .....	53
4.2.2 <i>Editing</i> .....	54
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	55
4.3 <b>Pembahasan</b> .....	57
4.3.1 <b>Pembahasan Berdasarkan Kebutuhan Fungsional</b> .....	57
4.3.2 <b>Kuesioner untuk Pelaku Film Animasi</b> .....	58
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>65</b>
5.1. <b>Kesimpulan</b> .....	65
5.2. <b>Saran</b> .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

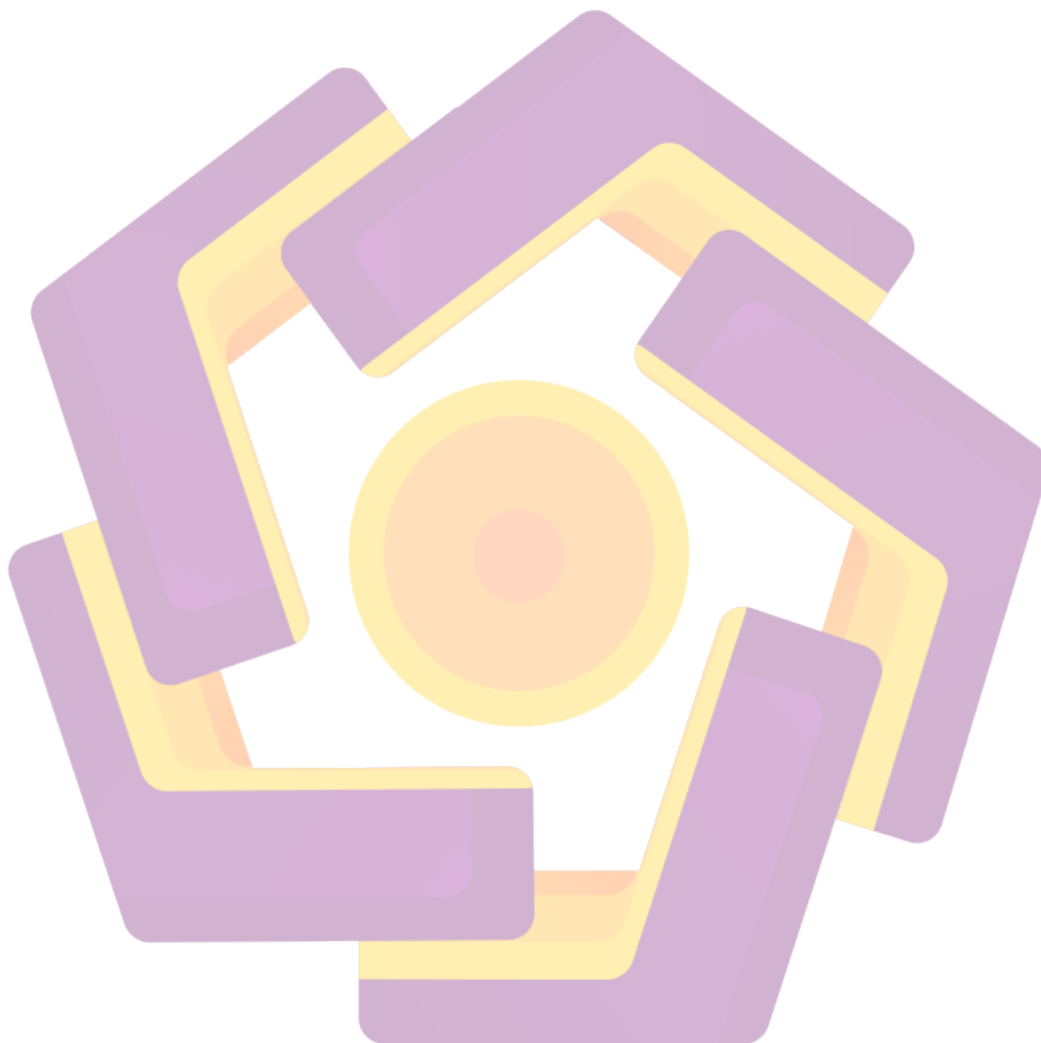
Tabel 4.1 Pembahasan Kebutuhan Fungsional .....	57
Tabel 4.2 Penentuan interval uji pada koresponden.....	59
Tabel 4.3 Uji Pihak Pelaku Film Animasi .....	60
Tabel 4.4 Uji Pihak Pelaku Film Animasi Poin 1 .....	61
Tabel 4.5 Uji Pihak Pelaku Film Animasi Poin 2 .....	62
Tabel 4.6 Uji Pihak Pelaku Film Animasi Poin 3 .....	62
Tabel 4.7 Uji Pihak Pelaku Film Animasi Poin 4 .....	63
Tabel 4.8 Uji Pihak Pelaku Film Animasi Poin 5 .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strech and Squash .....	10
Gambar 2.2 Anticipation.....	10
Gambar 2.3 Staging.....	11
Gambar 2.4 Straight-Ahead .....	11
Gambar 2.5 Pose to Pose.....	12
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action .....	12
Gambar 2.7 Slow In and Slow Out .....	13
Gambar 2.8 Arcs .....	14
Gambar 2.9 Secondary Action .....	14
Gambar 2.10 Timing .....	15
Gambar 2.11 Exaggeration.....	16
Gambar 2.12 Solid Drawing .....	17
Gambar 2.13 Appeal .....	17
Gambar 2.14 Diagram Scene .....	24
Gambar 2.15 Contoh Storyboard .....	26
Gambar 2.16 Contoh Layout.....	27
Gambar 2.17 Contoh Key motion .....	27
Gambar 2.18 Contoh In Between.....	27
Gambar 3.1 Film Princess Mononoke.....	37
Gambar 3.2 Film Naruto Shippuuden Movie “The Last” .....	37
Gambar 3.3 Film “The Wind Rises” .....	38
Gambar 3.4 <i>Diagram Scene</i> Film Animasi 2D “Triviality” .....	45
Gambar 3.5 Karakter dalam film Triviality .....	46
Gambar 3.6 <i>Screenplay</i> film Triviality .....	47
Gambar 3.7 Storyboard film pendek animasi 2D “Triviality” .....	48
Gambar 4.1 <i>Layout Scene</i> 9 Shot 1 .....	49
Gambar 4.2 <i>Key motion Scene</i> 8 Shot 3.....	50
Gambar 4.3 <i>In Between Scene</i> 8 Shot 3 .....	51
Gambar 4.4 <i>Background Scene</i> 3 Shot 4 .....	52
Gambar 4.5 <i>Coloring Scene</i> 4 Shot 8.....	53

Gambar 4.6 *Composite* ..... 54  
Gambar 4.7 *Editing* ..... 55  
Gambar 4.8 Proses *Rendering* ..... 56  
Gambar 4.9 Proses *Export Media* ..... 56



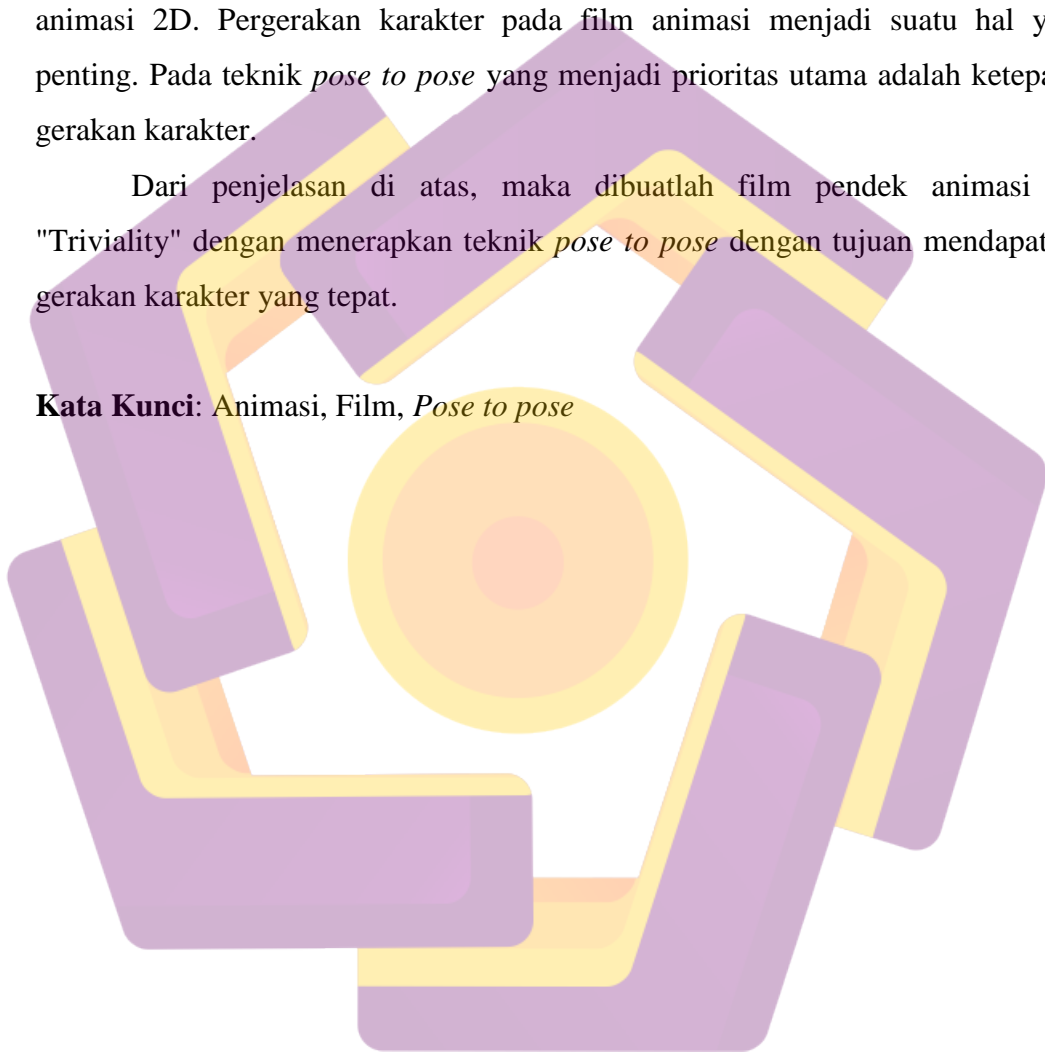
## INTISARI

Film dapat berupa *live shot* dan animasi. Animasi merupakan salah satu solusi untuk dapat memvisualkan imajinasi yang tidak dapat dilakukan dengan *live shot*.

*Pose to pose* adalah salah satu teknik yang digunakan pada produksi film animasi 2D. Pergerakan karakter pada film animasi menjadi suatu hal yang penting. Pada teknik *pose to pose* yang menjadi prioritas utama adalah ketepatan gerakan karakter.

Dari penjelasan di atas, maka dibuatlah film pendek animasi 2D "Triviality" dengan menerapkan teknik *pose to pose* dengan tujuan mendapatkan gerakan karakter yang tepat.

**Kata Kunci:** Animasi, Film, *Pose to pose*



## ***ABSTRACT***

*Movie can be in a live shot form or animation form. Animation is a solution to visualize imagination that can't be visualized by live shot technique.*

*Pose to pose is one of many technique used in 2D animation product. The movement of the characters in the animated film becomes an important matter. On pose to pose, the priority is precision of the character movement.*

*From the explanation above, this thesis will make 2D animated short movie with titled “Triviality”, implementing the pose to pose technique to get precision of the character movement.*

***Keyword:*** *Animation, Film, Pose to pose*

