

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI LKP CMM ASMAT PRO YOGYAKARTA**



disusun oleh :

Imanina Atsari Octaningrum

12.12.6377

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI LKP CMM ASMAT PRO YOGYAKARTA**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Imanina Atsari Octaningrum

12.12.6377

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2D

SEBAGAI MEDIA INFORMASI LKP CMM ASMAT PRO

YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Imanina Atsari Octaningrum

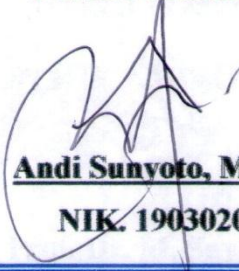
12.12.6377

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal

20 April 2015

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 2D

SEBAGAI MEDIA INFORMASI LKP CMM ASMAT PRO

YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Imanina Atsari Octaningrum

12.12.6377


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231



Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

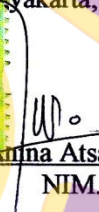
PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 1 Desember 2015

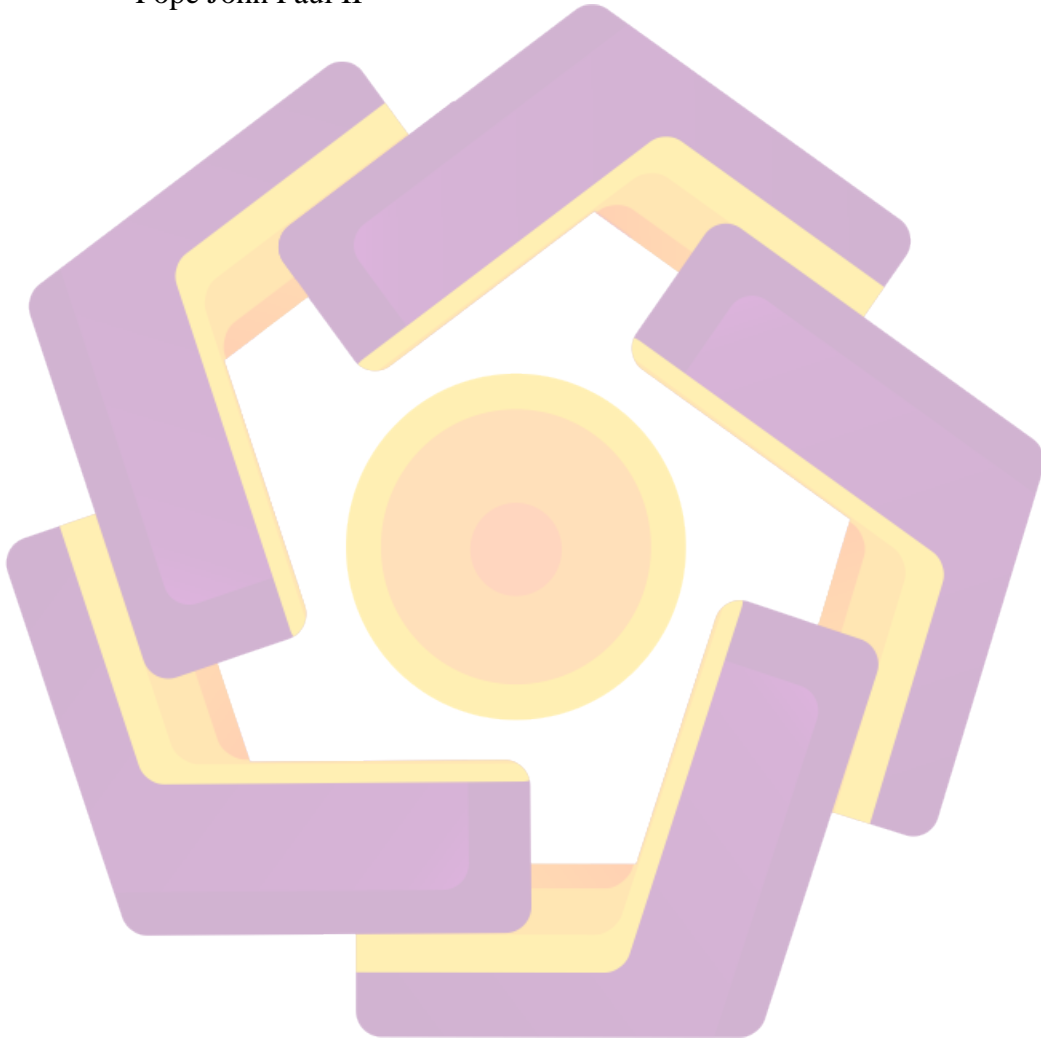



Atsari Octangningrum
NIM.12.12.6377

MOTTO

The future starts today, not tomorrow.

-Pope John Paul II-



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, kemudahan, serta kesehatan sehingga saya mampu meraih gelar S.Kom.

Untuk yang saya sayangi Alm. Bapak Ir.Sugyatno dan Ibu Indah Aprilyanti terima kasih telah menjadi orang tua yang sabar, bijaksana, dan penuh support. Yang membimbing, mendidik, serta memberi pelajaran hidup bagi saya. Saya juga berterima kasih atas semua yang telah diberikan mulai dari saya kecil hingga sekarang yang tidak mampu saya ucapkan satu-persatu dan Alhamdulillah mampu meraih gelar S.Kom. I love you so much mommy daddy.

Untuk sahabat, teman yang telah memberi dukungan serta doa yaitu Amat Gupron, 365 (Roni, Bebe, Danang, Ario, Ardi, Aan, Galuh, Mb Mey, Debby), dan semua teman-teman 12-S1-SI-01 terimakasih banyak untuk semuanya. Terimakasih untuk pertemanan selama 3,5 tahun ini semoga langgeng. Amin. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah, diberi kemudahan kelancaran, dan selalu sukses. Amin.

Terimakasih untuk Mas, adik, dan semua saudara-saudara yang sudah memberikan dukungan, semangat, doa, dan selalu ada sehingga saya mampu mencapai gerbang terakhir perkuliahan ini.

Terimakasih sekali semuanya. I love you more and more.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *“Penerapan Teknik Pose to Pose pada Animasi 2D sebagai Media Informasi LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta”*. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.



Yogyakarta, 1 Desemberr 2015


Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3

1.4	Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5	Manfaat Penelitian	4
1.6	Metode Penelitian	5
1.6.1	Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2	Metode Analisis.....	6
1.6.3	Metode Perancangan	6
1.6.4	Metode Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Video.....	9
2.3	Animasi.....	11
2.3.1	Sejarah Animasi	11
2.3.2	Jenis Animasi	12
2.3.3	Prinsip Dasar Animasi.....	14
2.4	Penerapan teknik <i>Pose to Pose</i>	24
2.5	Media Animasi.....	25
2.6	Analisis	27

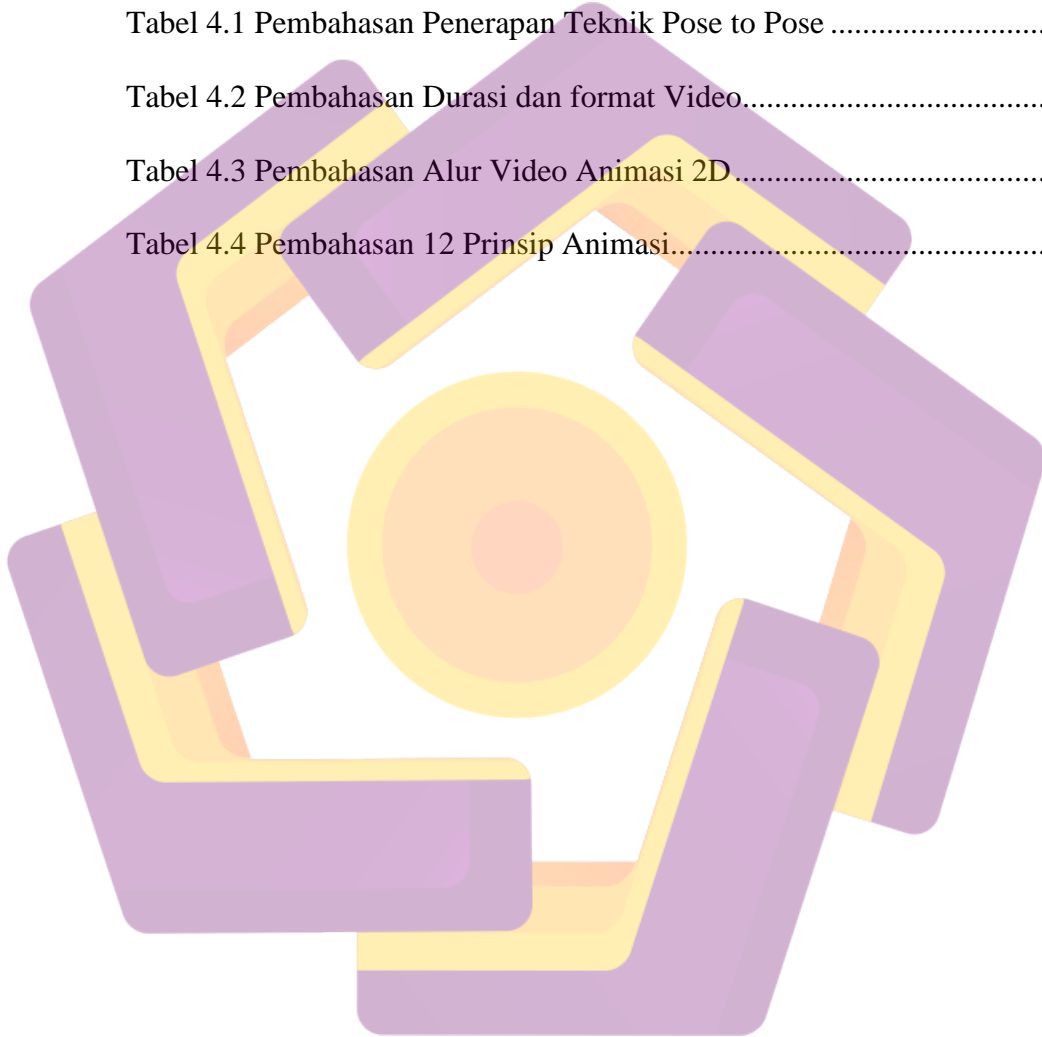
2.6.1	Analisis SWOT	27
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.7	Pra Produksi.....	31
2.7.1	Konsep.....	32
2.7.2	Merancang Isi	32
2.7.3	Merancang Naskah	32
2.7.4	Merancang <i>Story Board</i>	34
2.7.5	Merancang Grafik	35
2.8	Produksi	37
2.8.1	Video	37
2.8.2	Audio.....	37
2.9	<i>Post-Production</i>	38
2.9.1	<i>Editing</i>	38
2.9.2	<i>Rendering</i>	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Analisis Sistem	39
3.1.1	Analisis SWOT	39
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	42



3.2	Perancangan.....	44
3.2.1	Rancangan Konsep.....	44
3.2.2	Pengumpulan Data	45
3.2.3	<i>Storyboard</i>	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Implementasi.....	54
4.1.1	Proses Produksi	54
4.1.2	Pasca Produksi.....	64
4.2	Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Video Animasi 2D CMM Asmat Pro	49
Tabel 4.1 Pembahasan Penerapan Teknik Pose to Pose	72
Tabel 4.2 Pembahasan Durasi dan format Video.....	76
Tabel 4.3 Pembahasan Alur Video Animasi 2D.....	77
Tabel 4.4 Pembahasan 12 Prinsip Animasi.....	79



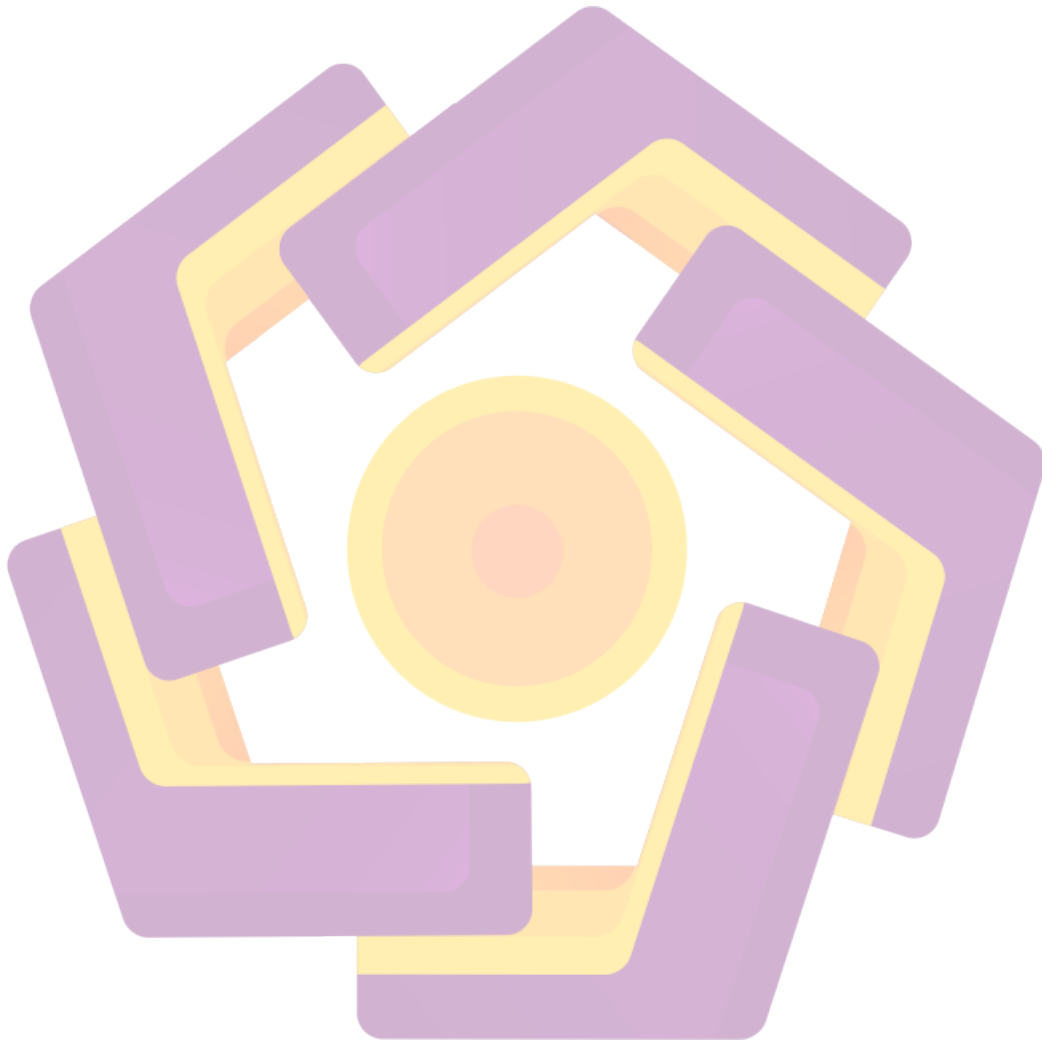
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Stretch and Squash</i>	15
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i>	16
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow in dan Slow out</i>	19
Gambar 2.7 Contoh <i>Arcs</i>	20
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i>	22
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	23
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i>	24
Gambar 2.13 Diagram Analisis SWOT	29
Gambar 2.14 Contoh <i>Storyboard</i>	35
Gambar 3.1 Diagram SWOT	41
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i>	55
Gambar 4.2 <i>Shape Tool</i>	55
Gambar 4.3 Membuat <i>New Document</i>	56
Gambar 4.4 Membuat Obyek dengan <i>Pen Tool</i> dan <i>Shape Tool</i>	56

Gambar 4.5 Mewarnai Obyek.....	57
Gambar 4.6 Menyimpan Objek.....	57
Gambar 4.7 Bahan Grafik.....	58
Gambar 4.8 Mengimport Bahan Grafis	59
Gambar 4.9 Mengimport Bahan Grafis	59
Gambar 4.10 Layer Bahan Grafis pda Adobe After Effect	60
Gambar 4.11 Basic Animation dengan <i>Pose to Pose</i>	60
Gambar 4.12 Teknik Masking Menggunakan Teknik <i>Pose to Pose</i>	61
Gambar 4.13 Teknik <i>Parent</i>	61
Gambar 4.14 Efek Linier <i>Wipe</i> dengan <i>Pose to Pose</i>	62
Gambar 4.15 Rekaman Mentah	63
Gambar 4.16 Razor Selected <i>Clips Tool</i>	63
Gambar 4.17 Menyatukan Semua Hasil Rekaman	64
Gambar 4.18 Membuat <i>Composition</i> Baru	65
Gambar 4.19 <i>Compositing</i>	65
Gambar 4.20 Pengaturan <i>Layer Solid</i>	66
Gambar 4.21 Membuat Transisi	66
Gambar 4.22 Narasi dan <i>Sound Effect</i>	67
Gambar 4.23 Impor <i>File Bacground</i>	68
Gambar 4.24 Pengaturan Audio Level.....	68
Gambar 4.25 <i>Render Queue</i>	69
Gambar 4.26 Pengaturan <i>Output Module</i>	70

Gambar 4.27 Pengaturan *Output*..... 70

Gambar 4.28 *Rendering* 71



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mempermudah manusia dalam menyampaikan informasi. Dalam penyampaian informasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan animasi 2D. Animasi 2D sebagai media informasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sebuah perusahaan. Melalui animasi 2D dapat dilakukan penyampaian pesan yang tidak dapat dilakukan dengan teknik lain, seperti live shoot. Dalam pengerjaannya, animasi 2D dapat menggunakan teknik pose to pose untuk ketepatan timing dan dapat menghasilkan ilusi gerakan yang lebih realistis. LKP CMM Asmat Pro adalah salah satu lembaga kursus yang bergerak di bidang entertainment, khususnya modelling yang membutuhkan media untuk menyampaikan informasi tentang perusahaan tersebut. Dari keterangan diatas, maka dibuatlah animasi 2D sebagai media informasi LKP CMM Asmat Pro dengan menerapkan teknik pose to pose.

Katakunci : Animasi 2D, informasi, pose to pose.

ABSTRACT

Development of information technology more rapidly facilitate human in conveying information. In the delivery of information can be done in various ways one of which is with 2D animation. 2D animation as a medium of information can be used to convey the message of a company. 2D animation can be done through the delivery message that can not be done with other techniques, such as a live shoot. In the process, can use the 2D animation technique pose to pose for precision timing and can produce more realistic illusion of movement. LKP CMM Asmat Pro is one of the institution engaged in the course of entertainment particularly modelling that requires media to convey information about the company. From the description above it made 2D animation as a medium of information for LKP CMM Asmat Pro by applying the techniques pose to pose.

Keyword : *2D animation, information, pose to pose.*