

## ABSTRAK

**Ignasia Purwanti, 2133151014. PENGARUH KEMAMPUAN MENGGAMBAR SKETSA TERHADAP KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANIMASI DIGITAL PADA SISWA KELAS XI JURUSAN ANIMASI SMK NEGERI 9 MEDAN T.A 2019/2020. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan. batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada karya animasi digital 2D berdurasi 10 detik dengan ditinjau dari prinsip-prinsip animasi yaitu *Straight a head and Pose to pose*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan jurusan animasi dengan jumlah 60 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel 2 kelas dengan jumlah 20 karya dengan menggunakan teknik Clusster Random Sampling. Alasan dikarenakan jumlah siswa terlalu banyak sehingga penulis membatasi sampel. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti karya animasi digital 2D dengan prinsip animasi *straight a head and pose to pose*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil karya animasi siswa melalui chat whatsapp dikarenakan covid 19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar sketsa pada pembelajaran animasi digital 2D memberikan dampak positif pada siswa yang diajar, karena mampu menjadikan siswa lebih aktif dan terampil dalam pelajaran animasi digital 2D. Terbukti meningkatnya rata-rata nilai belajar siswa dari 67,3 menjadi 79,3 dan berubahnya karya siswa menjadi lebih baik.

**Kata Kunci: Sketsa, Animasi Digital 2D, Prinsip Animasi, Seni Rupa**