

Pemanfaatan metode Pose to Pose dalam pembuatan animasi 3D Islami 'Beli Sepatu' untuk mengungkap nilai-nilai Islami

Afiifah Zain Raidah^{1*}, Fresy Nugroho², Juniardi Nur Fadila³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: *210605110150@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

metode; pose-to-pose; Islami; animasi 3D; tahap

Keywords:

method; Islamic; pose-to-pose; animation 3D; step

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan metode *pose-to-pose* dalam perancangan animasi 3D Islami dengan judul "Beli Sepatu". Tujuannya adalah mengaplikasikan teknik *pose-to-pose* dalam pembuatan animasi 3D Islami. Metode ini memprioritaskan perencanaan pose-pose kunci untuk menghasilkan animasi yang halus dan ekspresif. Penelitian ini melibatkan tiga tahap: pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Pose-to-pose* kunci menjadi referensi animator dalam membangun animasi secara keseluruhan. Pengimplementasian dilakukan menggunakan Blender. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan metode *pose-to-pose* dalam animasi 3D Islami "Beli Sepatu" menghasilkan animasi yang halus, ekspresif, dan mampu menyampaikan pesan Islami. Metode ini memberikan kerangka kerja sistematis dan membantu animator mengatur gerakan karakter dengan efisien. Penelitian ini memiliki urgensi dalam menghadirkan animasi 3D Islami berkualitas tinggi yang menginspirasi dan mengajarkan dengan memanfaatkan teknik perancangan yang tepat. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode *pose-to-pose* dalam perancangan animasi 3D Islami untuk mencapai hasil yang lebih baik dan mengkomunikasikan pesan Islami dengan baik.

ABSTRACT

This research examines the use of the *pose-to-pose* method in the design of Islamic 3D animation titled "Beli Sepatu". The aim is to apply the *pose-to-pose* technique in creating Islamic 3D animations. This method prioritizes planning key poses to produce smooth and expressive animations. The study involves three stages: pre-production, production, and post-production. Key poses serve as the animator's reference in building the animation as a whole. Implementation is carried out using Blender. The research findings indicate that employing the *pose-to-pose* method in the Islamic 3D animation "Beli Sepatu" results in a smooth, expressive animation capable of conveying Islamic messages. This method provides a systematic framework and assists animators in efficiently organizing character movements. The research holds importance in delivering high-quality Islamic 3D animations that inspire and educate, utilizing appropriate design techniques. Therefore, this study recommends the use of the *pose-to-pose* method in Islamic 3D animation design to achieve superior results and effectively communicate Islamic messages.

Pendahuluan

Animasi 3D merupakan salah satu media favorit masyarakat saat ini yang digunakan baik untuk hiburan, penyampaian informasi ataupun pembelajaran (Fransisca



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Salmon et al., n.d.). Film animasi pun menjadi sarana penting dalam menanamkan karakter, salah satunya karakter religious (Istifarriana et al., 2021). Dalam industri animasi, penggunaan teknik dan metode yang tepat sangat penting untuk menciptakan animasi yang memukau dan menarik perhatian penonton. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam menghasilkan animasi 3D yang realistis dan menarik adalah metode "*pose-to-pose*". Metode ini memungkinkan animator untuk menciptakan adegan yang penuh dengan emosi, gerakan yang halus, dan narasi yang kuat. Agar kualitas gerak animasi yang baik dapat diperoleh, maka seorang animator sangat perlu untuk memahami prinsip-prinsip dasar dan metode yang digunakan dalam proses animating. Salah satu metode yang sudah lama dikenal dalam proses *animating* adalah metode *pose-to-pose* (Zebua et al., 2020).

Dalam artikel ini, kami akan menjelajahi penggunaan metode *pose-to-pose* dalam pembuatan sebuah animasi 3D yang berjudul "*Beli Sepatu*". Namun, animasi ini tidak sekadar menceritakan sebuah peristiwa sehari-hari. Melalui karya ini, kami ingin menyampaikan pesan yang lebih dalam, yaitu tentang pentingnya tolong-menolong dan berbakti kepada orang tua.

Di dalam masyarakat yang semakin modern dan individualistik, seringkali kita melupakan pentingnya menghargai dan memberikan perhatian kepada orang tua kita. Mereka adalah sosok yang selalu berada di sisi kita sejak awal kehidupan, memberikan kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan tak terbatas. Namun, kadang-kadang, keberadaan mereka dianggap sebagai hal yang biasa atau bahkan diabaikan. Berbakti kepada orang tua menurut hadis merupakan kewajiban setara dengan iman dan jihad serta taqwa yang bukan saja berlaku ketika orang tua masih hidup melainkan pula di saat mereka telah meninggal dunia (Astuti, 2021).

Etika Tolong menolong ialah sikap yang senang menolong orang lain, baik dalam bentuk material ataupun tenaga dan moral (Maikomah et al., 2018). Tolong menolong dalam lingkungan masyarakat sangat penting apalagi sebagai seorang makhluk social yang saling bergantung satu sama lain. Dalam animasi ini etika tolong menolong akan ditunjukkan sebagai sesama teman. Dalam animasi "*Beli Sepatu*" ini penonton bisa melihat, bagaimana tokoh utama berusaha untuk memberikan hadiah kepada bapaknya. Nilai-nilai keagamaan seperti berbakti kepada orang tua, tolong menolong sangat tergambar jelas dalam animasi yang kami buat ini. Selain itu, kami berusaha untuk menghadirkan kisah yang menggugah hati dan mengingatkan kita akan pentingnya berbakti kepada orang tua. Cerita ini mengisahkan perjalanan seorang anak muda bernama Peyot, yang mencoba membelikan sepatu baru untuk bapaknya yang sebentar lagi ulang tahun. Dia mendapatkan tambahan uang dengan berjualan keripik di sekolah.

Metode *pose-to-pose* merupakan suatu metode dimana animator menggambar hanya pada keyframe tertentu saja. Jadi *pose-to-pose* yaitu menganimasikan gambar satu per satu, baik untuk *frame by frame* tapi juga untuk keyframe (Nainggolan, 2017). Metode *pose-to-pose* memainkan peran kunci dalam mengungkapkan perasaan dan emosi karakter kami. Dengan menggunakan langkah-langkah yang terencana dan pengaturan pose yang teliti, kami mampu menyampaikan momen-momen penting yang menggugah hati dan menarik perhatian penonton.

Beberapa tahapan yang harus dilalui dalam proses pembuatan animasi agar mencapai hasil yang maksimal meliputi tahap pra produksi, tahap pasca produksi, dan tahap pasca

produksi (Ciptahadi, 2021). Pada tahap pra produksi hal yang perlu disiapkan pada tahap ini adalah ide cerita dan juga storyboard dari cerita tersebut. Setelah tahap pra produksi lanjut pada tahap selanjutnya yaitu tahap produksi, tahap ini terdiri dari beberapa tahap, meliputi *modelling*, pemberian material atau warna, *rigging*, *animating*, dan tahap *rendering*. Tahap terakhir yaitu pasca produksi yaitu tahap yang dimana semua scene yang telah dibuat pada tahap produksi digabungkan menjadi satu dan diedit agar menghasilkan animasi yang bagus dan menarik.

Melalui artikel ini, kami akan menguraikan proses penggunaan metode *pose-to-pose* dalam pembuatan animasi 3D Islami "Beli Sepatu". Kami akan menjelaskan langkah- langkah yang diambil oleh tim animator kami, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana kami mampu menghadirkan pesan tolong-menolong dan berbakti kepada orang tua melalui karya ini.

Pembahasan

Pada bagian ini kami akan membahas hasil penggunaan metode *pose-to-pose* dalam perancangan animasi 3D dengan judul "Beli Sepatu". Kami akan membahas proses dan hasil selama perancangan animasi 3D ini. Proses perancangan akan mulai dari tahap pra-produksi sampai tahap pasca-produksi.

Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi dalam metode *pose-to-pose* penting untuk menyusun rencana yang kokoh sebelum memulai pembuatan animasi sebenarnya. Tahap pra produksi sangat penting karena jika tahap awalnya tidak jelas maka akan menghasilkan animasi yang tidak jelas (Maghfira et al., 2022). Pada tahap ini terdapat perencanaan, perancangan, dan penelitian dalam semua proses tahapan pembuatan animasi 3D diawal.

Penentuan Ide, Naskah, dan Desain Cerita Animasi

Animasi yang kami buat memiliki tema Islami dengan tambahan unsur komedi singkat. Tujuan kami adalah untuk menarik minat penonton dan menyampaikan maksud yang kami inginkan melalui visualisasi 3D. Berikut ide cerita yang telah kami buat bersama.

Beli Sepatu

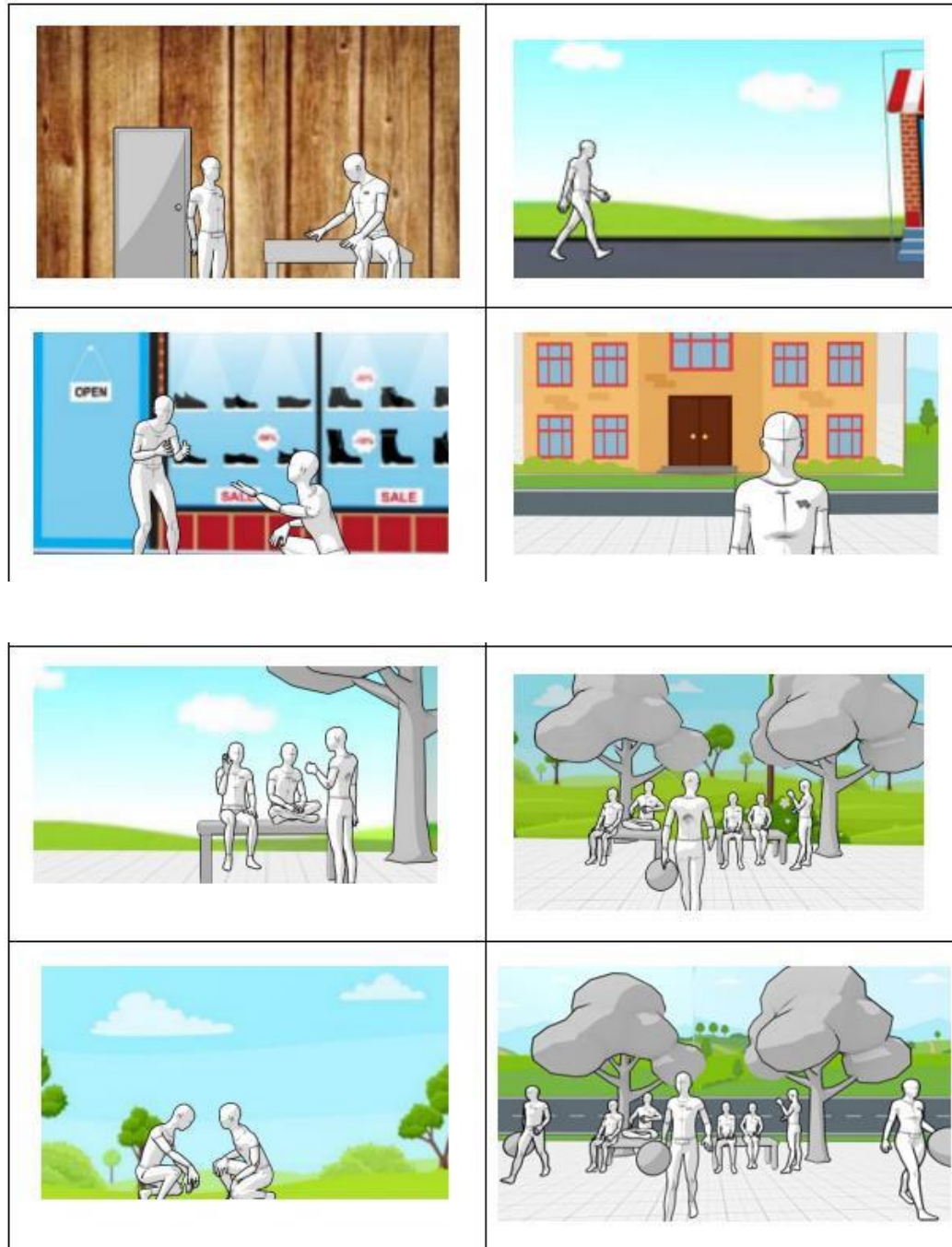
Cerita ini mengisahkan tentang anak sma yang bernama Peyot. Peyot ini mengumpulkan uang untuk memberi hadiah kepada ayahnya yang sebentar lagi ulang tahun. Peyot memecah celengan yang ia punya, dan bergegas pergi ke toko sepatu untuk melihat-lihat sepatu disana. peyot tidak masuk ke dalam toko namun hanya melihat dari jendela depan toko tersebut, kemudian datanglah pegawai toko yang mempersilahkan untuk masuk, namun peyot menolak dan bertanya kepada pegawai tentang harga dari salah sepatu yang ia suka, pegawai memberitau harga sepatu tersebut, dan ternyata uang yang ia punya dari tabungan masih kurang untuk membeli sepatu. Akhirnya peyot kembali pulang dan berinisiatif untuk mengumpulkan uang terlebih dahulu untuk membeli sepatu tersebut.

Di Sekolah teman peyot yakni Dinda memberi tahu teman-teman lain (Luki dan Andi) bahwa peyot mau ulang tahun, mereka berniat untuk memberikan kejutan kepada peyot. mereka ingin membelikan peyot sepatu. Merekapun patungan untuk membeli sepatu sebagai hadiah ulang tahun Peyot. Lalu saat mereka berkumpul disuatu tempat, mereka malah melihat Peyot berjualan kripik. Mereka kaget dan bertanya-tanya apa yang dilakukan Peyot. merekaupun menghampiri peot dan bertanya apa yang terjadi, Akhirnya Peyot menjelaskan bahwa dia butuh uang karena dia ingin membeli sepatu untuk ayahnya yang sebentar lagi ulang tahun. Dengan sigap, teman-teman Peyot langsung membantunya berjualan kripik guna mnegumpulkan uang membeli sepatu untuk ayahnya.

Gambar 1. Ide cerita animasi

Pembuatan Storyboard

Setelah naskah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah pembuatan storyboard. Storyboard adalah rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita secara visual. Storyboard memberi gambaran bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami (Setyawan, 2013).

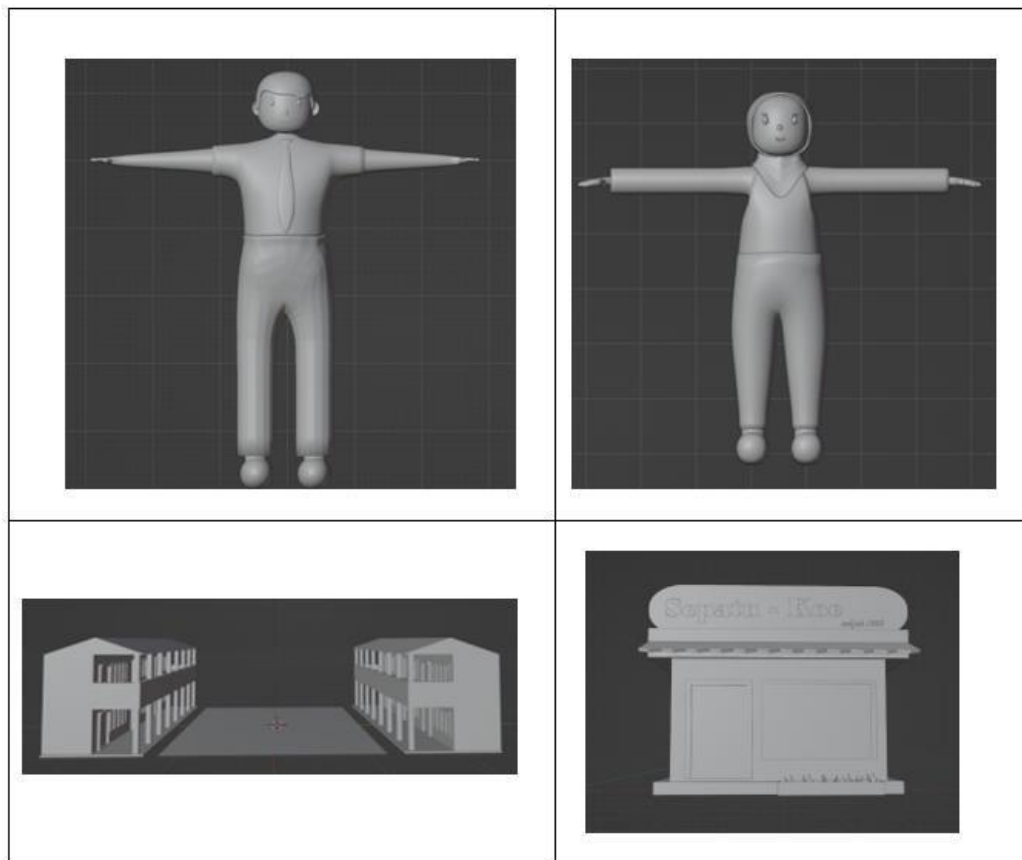


Gambar 2. Storyboard Animasi

Tahap Produksi

Modeling Karakter dan Objek

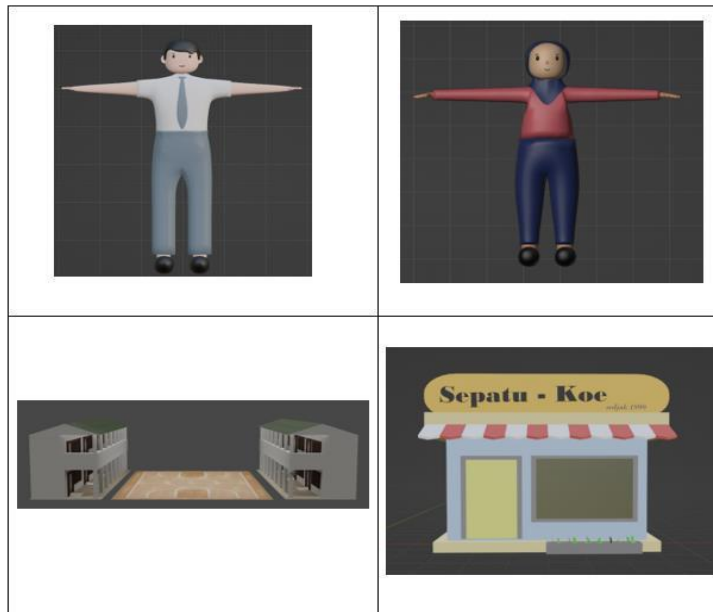
Tahapan produksi yang pertama adalah *modeling* objek dan karakter. Tahap ini melibatkan pembuatan model 3D karakter. *Modelling* juga merupakan sebuah teknik untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek (Syahrir, 2020). *Modeling* objek dan karakter ini dibuat menggunakan *software* Blender. Pembuatan dilakukan dengan fitur edit mode yang ada pada *software* tersebut, dalam fitur ini kita bisa memberikan skala, rotasi, posisi, dan lain-sebagainya. Untuk membuat suatu objek ataupun karakter kita bisa membentuknya dari sebuah mesh kubus dengan menggunakan fitur dan *tools* yang ada seperti *rotate*, *scale*, dan lain sebagainya. selain itu kita juga bisa menambahkan *modifier subdivision* agar permukaan menjadi lebih halus.



Gambar 3. Modelling objek animasi

Texturing dan Lighting

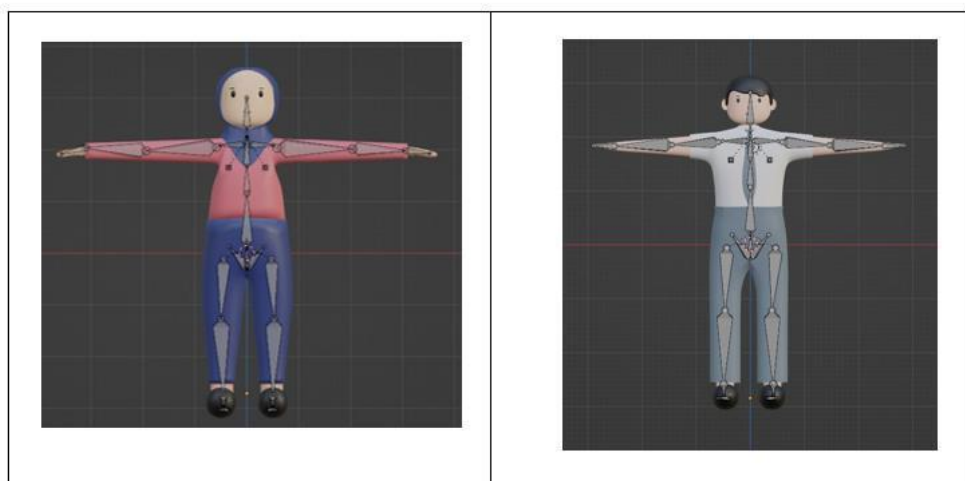
Tahap kedua pada proses produksi adalah *texturing* dan *lighting*. *Texturing* dilakukan untuk membuat model yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk tampak lebih nyata (Setiawan, 2018) atau sesuai dengan gaya yang diinginkan. Pencahayaan digunakan untuk menentukan bagaimana cahaya mempengaruhi penampilan karakter.



Gambar 4. Texturing objek animasi

Rigging

Tahap ketiga pada proses produksi adalah *rigging*. Pada tahap ini dilakukan penambahan tulang pada karakter yang sudah dibuat sebelumnya. Selanjutnya model karakter 3D diberikan berbagai kontroler yang berfungsi untuk mengendalikan gerakan (Satriawan & Apriyani, 2016). Dengan *rigging*, karakter dapat diberikan kemampuan untuk bergerak dan bereaksi terhadap animasi. Ini melibatkan penempatan sendi, kontrol penggerak (*driver*), dan pengaturan hubungan antara bagian tubuh. Pada tahap ini kita harus memposisikan tulang pada karakter pada tempat yang benar agar ketika diberi pose tidak rusak.



Gambar 5. Rigging karakter

Animating

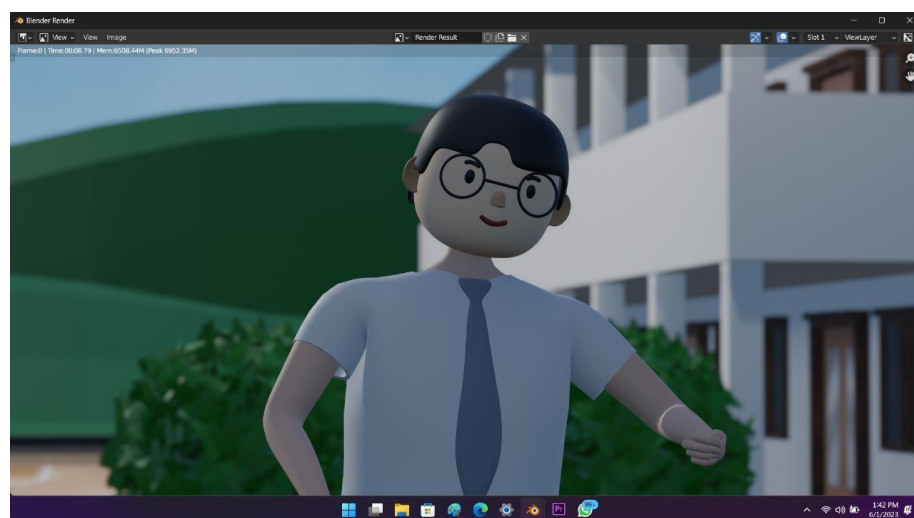
Tahap keempat pada proses produksi adalah *animating*. Hal ini meliputi pengaturan pose, transisi antar pose, dan pengaturan waktu gerakan. Pengambilan gambar juga diambil pada tahap ini beberapa kali untuk mengatur pergerakan kamera pada saat objek bergerak (Wildy, 2018). Kami menggunakan teknik pose-to-pose dalam menganimasikan karakter yang sudah dibuat.



Gambar 6. Menganimasikan karakter dan objek lain

Rendering

Tahap terakhir dalam proses produksi adalah *rendering*. Tahap ini adalah penyatuan dari tahap tahap sebelumnya. Proses *render* ini dapat memakan waktu yang cukup lama, tergantung pada kompleksitas dan detail animasi. Render menghasilkan gambar atau video yang siap untuk ditampilkan kepada penonton. Adegan-adegan yang terdiri dari tekstur, geometri, sudut pandang, pencahayaan, akan melewati program rendering untuk diproses dan akan menghasilkan sebuah gambar digital (Pamungkas et al., 2021). Pada tahap ini kami melakukan *render* animasi dalam bentuk video.



Gambar 7. Rendering animasi yang telah dianimasikan

Tahap Pasca-Produksi

Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi. Tahap pasca produksi ini merupakan tahapan final *editing* dari scene animasi yang sudah di render. Hasil dari *rendering*, maka akan masuk di tahap penggabungan atau ditambahkan *file* audio. Final *rendering* dilakukan untuk menghasilkan video animasi 3 dimensi secara keseluruhan dengan format video (Sanjaya et al., 2016). *Dubbing* dilakukan dengan cara merekam suara dengan membaca *script* yang ada dan mencocokkannya dengan video animasi (Oetomo, 2016).

Dengan melalui tahapan-tahapan produksi tersebut, kami berhasil menghasilkan animasi 3D Islami "Beli Sepatu" yang halus, ekspresif, dan mampu mengkomunikasikan pesan Islami dengan baik. Metode pose-to-pose membantu animator dalam merencanakan gerakan karakter dengan lebih efisien dan menghasilkan animasi yang lebih berkualitas.

Kesimpulan dan Saran

Dalam penelitian ini, kami berhasil menghasilkan video animasi 3D Islami berjudul "Beli Sepatu" dengan menggunakan metode pose-to-pose. Animasi ini mengisahkan kisah seorang anak yang ingin membelikan hadiah kepada orang tuanya dari keluarga sederhana, dan juga melibatkan seorang teman yang berhati baik yang ingin membantu. Pesan yang tersirat dalam animasi ini adalah pentingnya berbakti kepada orang tua dan tolong-menolong dalam kebaikan. Dengan menerapkan metode pose-to-pose, animasi 3D "Beli Sepatu" menghasilkan gerakan yang halus dan ekspresif di setiap adegannya.

Metode ini memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi animator dalam merencanakan pose-pose kunci, mengisi antara pose-pose, dan memberikan penekanan pada ekspresi karakter yang Islami.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pose-to-pose dalam perancangan animasi 3D Islami "Beli Sepatu" mampu menghasilkan animasi yang berkualitas tinggi. Animasi ini mampu mengkomunikasikan pesan Islami dengan baik melalui visualisasi yang halus dan cerita yang menginspirasi. Metode pose-to-pose membantu animator dalam mengatur gerakan karakter dengan efisien dan menghasilkan animasi yang ekspresif. Dengan demikian, penggunaan metode pose-to-pose dalam perancangan animasi 3D Islami memiliki nilai penting dan memberikan kontribusi dalam pengembangan animasi yang berkualitas dengan pesan-pesan Islami yang bermanfaat bagi penonton.

Daftar Pustaka

- Astuti, H. (2021). Berbakti kepada orang tua dalam ungkapan Hadis. *Jurnal Riset Agama*, 1(1), 45–58.
- Ciptahadi, K. G. O. (2021). Ilustrasi Animasi 3d Sejarah Hari Raya Galungan Di Pulau Bali. *Jurnal Informatika*, 9(2), 1–9.
- Fransisca Salmon, S., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (n.d.). *Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket*.

- Istifarriana, D. M., Kurniawan, H., & Kasmiati, K. (2021). Penanaman Karakter Religius Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 456–465.
- Maghfira, I. T., Resan, A. R., Zalfa, F. N., Ismail, N. B., Verdiansyah, V., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2022). Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3D Islami “Ghibah.” *Jurnal KomtekInfo*, 49–54.
- Maikomah, S., Zahar, E., & Masni, H. (2018). Analisis Nilai Etika Tolong-Menolong Tokoh Hepi Dalam Novel Anak Rantau Karya A. Fuadi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(1), 204–212.
- Nainggolan, H. (2017). Perancangan Animasi Wayang Pandawa Lima Dalam Lakon Pilkada Dengan Menggunakan Metode Pose To Pose. In *Majalah Ilmiah INTI* (Vol. 5, Issue 1).
- Oetomo, D. C. (2016). Pembuatan Audio Film Animasi 3D Penyaliban Yesus. *Calyptra*, 4(2), 1–6.
- Pamungkas, S. M., Putri, A. R., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan simulasi perang zaman pertengahan dengan metode pose to pose menggunakan software blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 1–8.
- Sanjaya, I. M. A., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2016). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Kasus: Polres Bolaang Mongondow). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Satriawan, A., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d “Jangan Bohong Dong.” *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Setiawan, D. (2018). Evaluasi 3D Texturing Process Pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 2(1), 6–11.
- Setyawan, H. (2013). Membangun film animasi cerita rakyat indonesia. *Profetik*, 6(1), 31–42.
- Syahrir, S. (2020). Perancangan Dan Pembuatan Modelling Animasi Karakter Syekh Yusuf Al-Maqassari Dengan Metode Cell Shading. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, 4(1), 97–102.
- Wildy, U. A. (2018). *Animating Karakter pada Film Animasi 3D Perjalanan Rempah-Rempah*.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.