Terbit online pada laman web jurnal: **https://ejurnalunsam.id/index.php/jicom/**

JICOM
Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer
Vol. 04 No. 01 (2023) 25 - 32 E-ISSN :2774-7115 P-ISSN: 2775-2089

Perancangan Animasi 3D Bertemakan Islami dengan Judul "Bersyukur" Menggunakan Metode Pose to Pose

Rashad Fathin Kurniawan[1], Juniardi Nur Fadila[2], Fresy Nugroho[3]
[1,2,3] Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
[1]19650086@student.uin-malang.ac.id*, [2]juniardi.nur@uin-malang.ac.id, [3]fresy@ti.uin-malang.ac.id

Abstract

Animated films are a form of film that a lot of people enjoy watching. A type of animated film is a 3D animated film. Therefore, this can be utilized by making 3D animated films combined with Islamic nuances, which can remind the small, but also important things for the daily life of Muslims. Like being grateful. Although being grateful is a very simple thing, people tend to not enjoy and feel less with what they have gotten. If all muslims are grateful about something, their blessings will be increased. This animation was created using the blender software. The making of the animation "Grateful" is expected to help the audience to remember the small but necessary things known as 'being grateful'. In the making of this animated film, the pose to pose method will be used.

Keywords: animation, blender, pose to pose

Abstrak

Film animasi merupakan bentuk film yang banyak dinikmati oleh orang-orang untuk ditonton. Salah satu jenis dari film animasi tersebut adalah film animasi 3D. Oleh karena itu, hal tersebut dapat dimanfaatkan dengan pembuatan film animasi 3D yang digabungkan dengan nuansa-nuansa islami, yang dapat mengingatkan penonton pada hal-hal yang kecil, namun hal tersebut juga penting bagi keseharian umat islam. Contohnya seperti bersyukur. Meskipun bersyukur merupakan hal yang sangat simple, banyak orang yang tidak teringat dengan bersyukur dan merasa kurang dengan apa yang dimilikinya. Sesungguhnya jika kita sebagai umat islam bersyukur akan sesuatu, nikmat kita akan bertambah. Animasi ini dibuat dengan menggunakan software *blender*. Pembuatan animasi "Bersyukur dan Merasa Cukup" ini diharapkan dapat membantu penonton untuk mengingat hal kecil namun diperlukan yang dikenal dengan 'bersyukur'. Dalam pembuatan film animasi ini, akan digunakan metode *pose to pose*.

Kata kunci: animasi, blender, pose to pose

1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang, Teknologi Informasi telah berkembang dengan sangat cepat dan juga mencakup berbagai bidang. Perkembangan industri kreatif pada bidang Teknologi Informasi terus berkembang. Seiring dengan perkembangannya, ada berbagai macam jenis Teknologi Informasi yang dapat dimanfaatkan, salah satu contohnya adalah media animasi 3D. Animasi 3D / 3 Dimensi merupakan salah satu contoh Teknologi Informasi berbasis multimedia (Caroline et al., 2016). Media animasi 3D tersebut-pun sangat menarik untuk digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, baik komersial maupun non-komersial (Walhidayat et al., 2019). Animasi sendiri berasal dari kata to animate yang berarti menggerakkan / menghidupkan, misalkan seperti benda mati yang digerakkan secara sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberi kesan hidup pada benda tersebut (Waeo et al., 2016).

Terdapat beberapa tahap dalam pembuatan animasi 3D, diantaranya seperti Menyusun stroryline dan storyboard, membuat model 3D yang kemudian diberikan tulang / rigging. Oleh karena itu dalam studio animasi terdapat beberapa divisi yang sesuai dengan tahapan pembuatan animasi, dimana oembagian divisi tersebut bertujuan agar pembuatan animasi dapat dilakukan denagn baik (Satriawan & Apriyani, 2016). Storyline adalah suatu panduan kerja dalam proses pembuatan sebuah informasi yang berisi konsep naskah dari informasi yang akan dikerjakan, sehingga penerapan informasi menjadi suatu perancangan dan implementasi mempunyai panduan yang jelas (Nurhasanah & Senyelda, 2016), sedangkan storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi

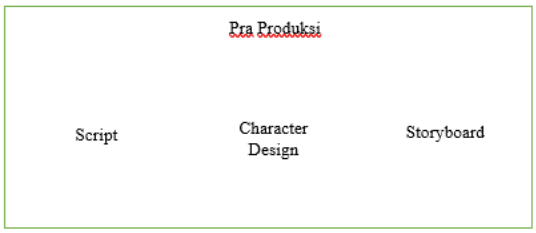
Diterima Redaksi : 26-02-2023 | Selesai Revisi : 15-03-2023 | Diterbitkan Online : 01-04-2023

awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web (Mariana, 2017). 3D modeling adalah sebuah proses pembuatan representasi 3D dari setiap latar atau objek dengan memanipulasi polygon, edges, dan vertices dalam ruang simulasi 3D (Fadya & Sari, 2018), Rigging adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan sehingga karakter dapat bergerak seperti manusia atau makhluk hidup lain (Febriani, 2018), dan animasi sebagaimana sebelumnya adalah proses dimana gambar-gambar dari modelling yang ada ditransformasikan menjadi gambar yang bergerak dan bercerita seperti layaknya mahkluk hidup (Pangemanan et al., 2016).

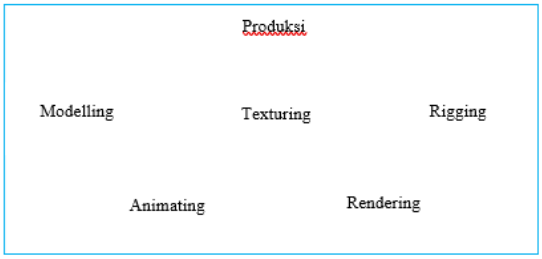
Metode Pose to pose adalah suatu metode yang pengerjaan animasinya dimulai dari seorang animator merencanakan keseluruhan gerakan ayng akan dianimasikan dan kemudia menentukan setiap keypose atau pose kunci dari setiap gerakan tersebut (Firdaus NA, 2019). Keypose merupakan kumpulan gerakan atau pose awal yang menunjukkan suatu gerakan tertentu disebut sebagai Gerakan utama (Irfai Fathurohman, Agung Dwi Nurcahyo, 2013). Perancangan animasi inipun memiliki tema bersyukur dimana Syukur merupakan ajaran yang sangat penting dalam Islam (Firdaus, 2019) dimana syukur merupakan ungkapan rasa terima kasih kita kepada Allah S.W.T. (Alawiyah, 2019).

2. Metode Penelitian

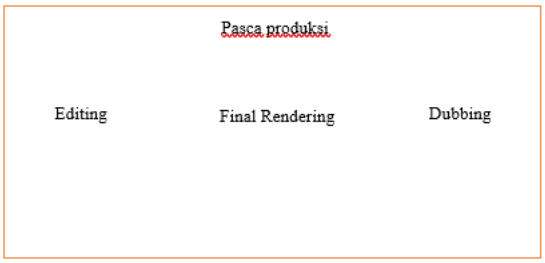
Pembuatan animasi 3D ini dilakukan menggunakan metode Pose to pose dengan menggunakan software blender 2.8. Terdapat 3 tahapan umum pada konsep yang biasa digunakan oleh industry animasi pada umumnya. 3 tahapan tersebut meliputi Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi (Handani & Nafianti, 2017)sss.



Gambar 1. Pra Produksi



Gambar 2. Produksi



Gambar 3. Pasca Produksi

2.1 Pra Produksi

2.2.1 Penulisan Script

Pada tahap ini, skenario dari cerita disusun, biasanya dalam bentuk dokumen tertulis. Meskipun ini adalah tahap awal dari kebanyakan pembuatan animasi, Langkah ini mungkin saja dilewati oleh pembuat animasi karena pembuat animasi dapat memvisualisasikan cerita dengan lebih mudah jika langsung masuk ke tahap pembuatan storyboard (Salmon et al., 2017).

2.2.2 Character Design

Pada tahap ini, di-ilustrasikan konsep karakter dengan segala sifatnya. Maksud dari hal tersebut adalah seperti sifat apakah karakter tersebut pemarah ataupun pemurung, besar ataupun kecil, dan jahat ataupun baik (Fathoni et al., 2018).

2.2.3 Storyboard

Setelah naskah jadi dan karakter tokoh ditentukan, maka selanjutnya adalah membuat storyboard. Naskah merupakan cerita atau narasi yang masih abstrak, sedangkan storyboard merupakan rancangan visualnya. Storyboard memberi gambaran bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami (Heri Setyawan, n.d.).

2.2 Produksi

2.2.1 Modelling

Modelling adalah membentuk suatu benda atau objek, dimana objek yang diciptakan akan dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Modelling juga merupakan sebuah teknik untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek (Seminar et al., 2019).

2.2.2 Texturing

Dalam proses texturing, properti warna dan detil permukaan dipasangkan pada model yang telah dibuat. Texturing dilakukan untuk membuat model yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk tampak lebih nyata (Setiawan, 2018).

2.2.3 Rigging

Rigging adalah pemberian satu set control pada karakter yang akan membuat karakter tersebut mudah untuk bernyawa. Kontrol tersebut dapat berupa sambungan, pegangan datau bahkan jendela pemilihan karakter yang terpisah (Teknologi & Informatika, 2018).

2.2.4 Animating

Dalam tahap ini, pergerakan dari objek akan dibuat. Pergerakan-pergerakan objek tersebut juga disesuaikan dengan script dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Pengambilan gambar juga diambil pada tahap ini beberapa kali untuk mengatur pergerakan kamera pada saat objek bergerak (Wildy, 2017).

2.2.5 Rendering

Rendering adalah proses untuk membuat gambar menjadi nyata atau bisa bergerak dengan baik. Adegan-adegan yang terdiri dari tekstur, geometri, sudut pandang, pencahayaan, akan melewati program rendering untuk diproses dan akan menghasilkan sebuah gambar digital (Putri et al., 2021).

2.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini, finishing dilakukan terhadap animasi 3D yang telah dibuat. Finishing tersebut mencakup berbagai hal. Contohnya seperti final rendering, dubbing dan editing. Final rendering dilakukan untuk menghasilkan video animasi 3 dimensi secara keseluruhan dengan format video (Andika Sanjaya et al., 2016). Dubbing dilakukan dengan cara merekam suara dengan membaca script yang ada dan mencocokkannya dengan video animasi (Oetomo, 2015). Editing dilakukan untuk memperbagus atau membuat video animasi menjadi lebih nyata lagi, editing yang dilakukan seperti menambah efek, melakukan compositing / menyatukan video animasi dengan suara dari dubbing, masking dan juga grading (Pratama & Putri, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada perancangan animasi ini terdapat 2 tokoh, Zati dan Zeta, dimana keduanya merupakan teman sekolah. Latar tempat yang digunakan berupa ruangan kelas dan halaman. Juga ada properti-properti tambahan yang digunakan seperti tempat makan, roti dan gerobak.

3.1 Pra Produksi

3.1.1 Penulisan Script

Film animasi ini bertemakan islami. Oleh karena itu, konsep islami yang saya pilih adalah sesuatu yang terlihat sepele tetapi sering terlewatkan, dimana hal tersebut adalah bersyukur. Dimana dengan film animasi ini, penonton diharapkan untuk mendapatkan hikmahnya yaitu untuk merasa cukup atas apa yang dimiliki.

DESAIN CERITA ANIMASI

Pada awal tahun ajaran 20XX, dua anak sekolah dasar, Zati dan Zeta tampak berangkat ke sekolah bersama pada pagi hari. Mereka telah berteman selama 3 tahun sekarang, dari taman kanak-kanak hingga kelas 3 SD sekarang. Karena pandemi, mereka belum bertemu semenjak semester lalu. Karena masih dalam tahap percobaan, seluruh siswa diberitahukan untuk membawa bekal mereka sendiri dan dilarang jajan di sekitar sekolah.

Jam istirahat-pun dimulai. Zati dan Zeta meletakkan bekal yang mereka bawa ke atas meja. Di saat Zati membuka bekal makanannya, dia menemukan sehelai roti yang diolesi mentega di dalamnya. Di saat Zeta membuka bekal makanannya, dia menemukan roti isi selai coklat di dalamnya. Zati gembira dengan apa yang didapatkannya dan memakan bekalnya sementara Zeta tidak puas dengan apa yang dibekalkan, tidak memakan bekalnya dan menjalankan sisa hari sekolahnya dengan wajah cemberut.

Saat jam pulang, Zati dan Zeta berjalan bersama ke arah rumah mereka. Di tengah perjalanan, mereka melihat gerobak gorengan yang kebetulan berpapasan dengan mereka pada saat itu. Zeta sedang kelaparan dan ingin gorengan yang dijual oleh penjual tersebut. Sebelum Zeta membelinya, Zati mengingatkan pesan dari guru dan orangtua mengenai larangan untuk membeli jajan yang ada di sekitar sekolah. Zeta dengan ketidakpuasannya mengabaikan Zati dan tetap membeli gorangan dari penjual tersebut.

Setelah sampai di rumah, Zati menemukan pesan di atas meja yang isinya mengatakan bahwa ibunya mendapatkan banyak kue sisa dari ulang tahun temannya. Meskipun begitu, Zati tidak ingin memakannya sendiri, melainkan dia ingin memakannya Bersama seluruh keluarganya. Jadi Zati menunggu ibu dan ayahnya untuk pulang ke rumah agar mereka dapat makan malam Bersama dan makan kue tersebut setelahnya.

Di sisi lain dalam rumah Zeta, setelah dia sampai dirumah dia tidak dapat membantah perutnya yang ingin terus-terusan bolak-balik ke kamar mandi. Badannya terasa lemas dan dia tidak memiliki energi untuk melakukan sesuatu. Setelah di cek ibunya, ternyata Zeta memiliki demam yang sangat tinggi. Dahinya sangat panas dan dia tidak selera untuk memakan makanan apapun.

Oleh karena itu, merasa cukuplah atas apa yang kita miliki dan bersyukurlah atas apa yang kita dapatkan, sebagaimana dalam firman Allah pada surah Ibrahim ayat 7 yang berisi "Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat".

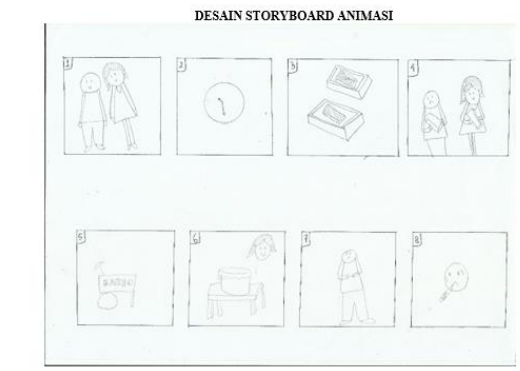
Gambar 4. Penulisan Script

3.1.2 Character Design

Terdapat 2 karakter dalam film animasi ini, dimana sifat inti yang diberikan kepada kedua karakter tersebut adalah salah satunya orang yang bersyukur dan yang satunya lagi kurang bersyukur.

3.1.3 Storyboard

Setelah sifat karakter di-desain dan ditentukan, storyboard mulai dibuat. Storyboard yang dibuat memberikan gambaran dasar mengenai setiap scene dan diberikan penjelasan dari masing-masing scene dibawahnya.



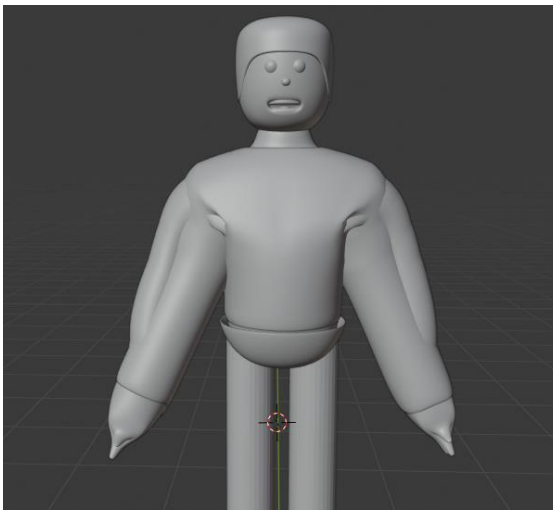
Keterangan:
Kotak 1: Zati dan Zeta Bersama-sama berangkat ke sekolah.
Kotak 2: Jam menunjukkan waktu mereka istirahat.
Kotak 3: Isi tempat bekal Zati dan Zeta.
Kotak 4: Zati yang senang dengan bekalnya dan Zeta yang tidak puas dengan bekalnya.
Kotak 5: Gerobak jajanan yang mereka temukan di jalan pulang.
Kotak 6: Kue yang diberikan kepada Zati dari ibunya.
Kotak 7: Zeta yang sakit perut karena jajanan.
Kotak 8: Zeta yang terkena demam.

Gambar 5. Storyboard

3.2 **Produksi**

3.2.1 Modelling

Pada bagian ini, beberapa modelling untuk asset-aset dan karakter yang diperlukan dilakukan. Modelling ini dilakukan untuk membentuk objek menjadi apa yang diinginkan. Beberapa model yang dibuat adalah sebagai berikut.



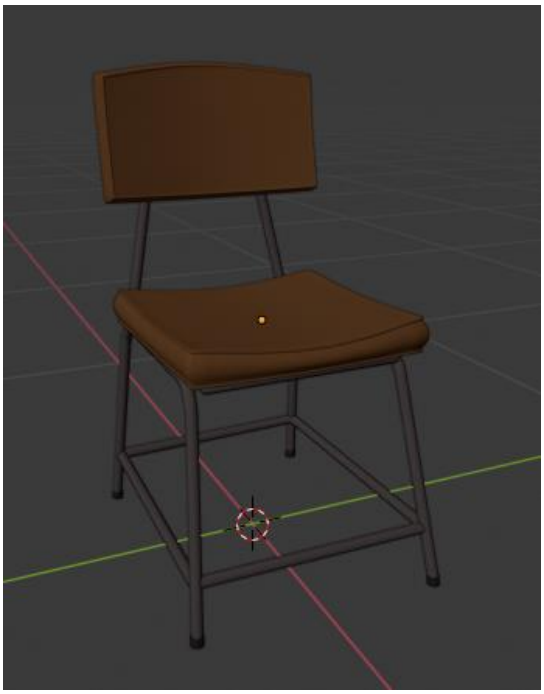
Gambar 6. Modelling Karakter



Gambar 7. Modelling Kelas

3.2.2 **Texturing**

Setelah model objek dibuat, pewarnaan secara detil dilakukan agar model objek yang telah dibuat tersebut dapat terlihat lebih nyata.



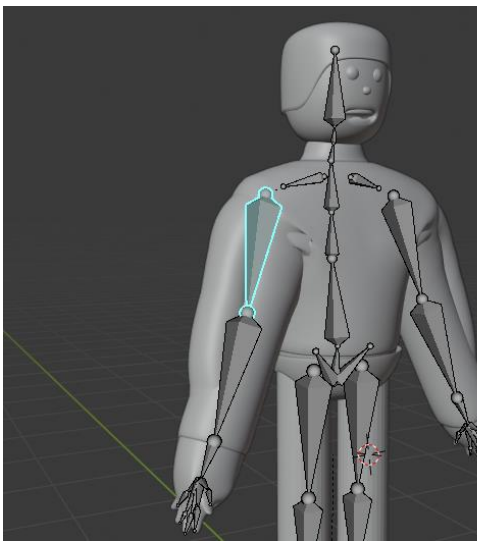
Gambar 8. Texturing pada kursi



Gambar 9. Texturing pada meja

3.2.3 Rigging

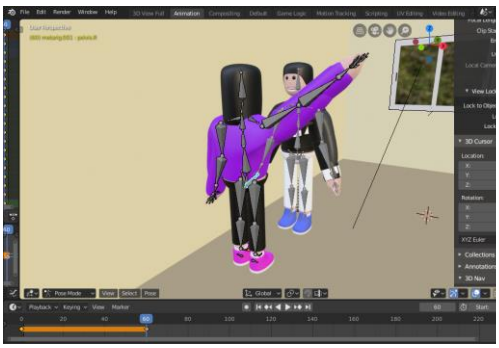
Rigging dilakukan agar model karakter yang telah dibuat memiliki set control yang dapat membuat karakter tersebut menjadi lebih bernyawa (dapat menggerakkan tangan / kaki dll.).



Gambar 10. Rigging

3.2.4 Animating

Dalam tahap ini, pergerakan-pergerakan dari objek yang dibuat dijalankan sesuai apa yang telah direncanakan dalam script dan storyboard. Karena metode yang digunakan untuk membuat film animasi adalah metode pose to pose, tidak lupa untuk meletakkan keypose dari setiap gerakan karakter.



Gambar 11. Animating

3.2.5 Rendering

Setelah animating dilakukan, rendering-pun dapat dimulai untuk menciptakan adegan-adegan yang diinginkan.



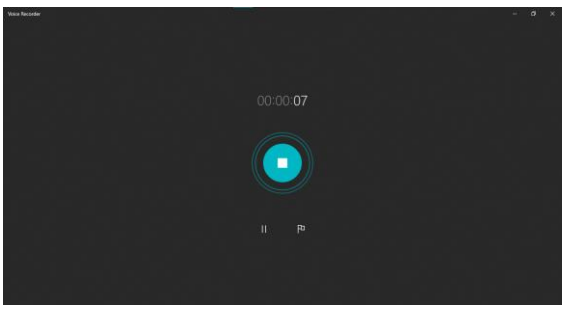
Gambar 12. Rendering

3.3 Pasca Produksi

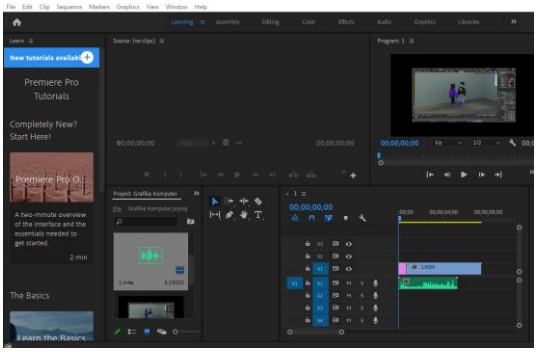
Pada tahap ini, beberapa langkah tambahan dilakukan untuk mendapatkan scence-scene akhir yang diinginkan. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah final rendering untuk menghasilkan hasil akhir berupa video animasi, dubbing untuk merekam suara yang direkam sesuai dengan script dan final editing untuk menyatukan hasil video dan suara tersebut.



Gambar 13 – Final Rendering



Gambar 14 – Voice Recording



Gambar 15 – Final Editing

4. Kesimpulan

Film animasi ini menceritakan tentang rasa bersyukur seseorang, yang terlihat sepele namun sangat penting untuk dimiliki. Untuk membuat film animasi ini juga, ada tahapan-tahapan yang perlu diikuti. Tahapan-tahapan tersebut antara lain adalah seperti pra produksi yang berisi perancangan film, produksi yang berisi pembuatan film dan pasca produksi yang berisi pengeditan dan finishing film. Pembuatan animasi ini juga menggunakan metode pose to pose agar pergerakan animasi tampak lebih halus.

Ucapan Terimakasih

Pada penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen mata kuliah Grafika Komputer yaitu bapak Fressy Nugroho, M.T dan bapak Juniardi Nur Fadila, M.T yang telah berkontribusi pada penelitian ini dan membimbing dalam proses penelitian yang telah dilakukan.

REFERENSI

Alawiyah, D. (2019). *JURNAL Mimbar Hukum-UGM*. *1*(20), 9–15.

Andika Sanjaya, I. M., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarso, B. (2016). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Kasus: Polres Bolaang Mongondow). *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(1), 1–8. https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14642

Caroline, Y., Tulenan, V., & A. Sugiarso, B. (2016). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(1), 1–7. https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14639

Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "World War D" Berbasis Android. *Multinetics*, *4*(2), 43–48. https://doi.org/10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48

Fathoni, A. F. C. A., Kartika, R., & Lubis, S. H. (2018). Penerapan Physiognomy Karakter Pada Animasi. *Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, *3*(1), 31–42.

Febriani, Y. (2018). Jurnal sistem informasi dan tenologi. *Sitech*, *Vol 1*, *No*, 1–6.

Firdaus, F. (2019). Syukur dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, *5*(1), 60–72. https://doi.org/10.47435/mimbar.v5i1.378

Firdaus NA, F. (2019). *SIMULASI GERAK HEWAN BURUNG MENGGUNAKAN METODE POSE TO POSE DALAM PEMBUATAN ANIMASI 3D DALAM SURAT AL-FILL SKRIPSI Oleh : FERLY FIRDAUS NA*. 91.

Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, *9*(2), 204. https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195

Heri Setyawan. (n.d.). *Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia*. 31–42.

Irfai Fathurohman, Agung Dwi Nurcahyo, W. S. R. (2013). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multimedia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699. https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430

Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Palembang : Politeknik PalComTech*, *2*(1), 18–26.

Nurhasanah, Y. I., & Senyelda, D. (2016). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, *Vol. 2*(2), 12.

Oetomo, D. C. (2015). *PEMBUATAN AUDIO FILM ANIMASI 3D PENYALIBAN*. *4*(2), 1–6.

Pangemanan, R., Sengkey, R., Lantang, O. A., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2016). *Perancangan Animasi 3 Dimensi Alur*. *9*(1).

Pratama, R., & Putri, R. D. M. (2020). Penerapan Animasi 3D pada Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vocal untuk Anak 2-4 Tahun. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(6), 1099. https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762175

Putri, A. R., Pamungkas, S. M., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Fadilah, 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. https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-01

Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarso, B. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, *12*(1), 1–9. https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867

Satriawan, A., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3D Pada Animasi 3D "Jangan Bohong Dong." *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(1), 72–77. https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5580

Seminar, P., Penelitian, N., Jurusan, D., Elektro, T., Negeri, P., & Pandang, U. (2019). *Pperancangan Dan Pembuatan Modelling Animasi Karakter Syekh*. *2019*, 97–102.

Setiawan, D. (2018). Evaluasi 3D Texturing Process Pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, *2*(1), 6. https://doi.org/10.25273/doubleclick.v2i1.2496

Teknologi, F., & Informatika, D. A. N. (2018). *Animate Motion Capture Kinect Dan Animate Produksi Film Animasi 3D Jagad*.

Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarso, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-Journal Teknik Informatika*, *9*(1).

Walhidayat, W., Yuhelmi, Y., & Devega, M. (2019). Perancangan Animasi Robot 3D Sebagai Sarana Promosi. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, *11*(02), 103–111. https://doi.org/10.32767/jti.v11i02.667

Wildy, U. A. (2017). *Animating Karakter Pada Film Animasi 3D " Perjalanan Rempah- Rempah ."*