

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI  
3D “DAMPAK IMUNISASI” PADA POLIKLINIK DESA  
SEKARAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Mukti Abi Cahyono**

**18.82.0420**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI  
3D “DAMPAK IMUNISASI” PADA POLIKLINIK DESA  
SEKARAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Ahmad Mukti Abi Cahyono**

**18.82.0420**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 3D  
"DAMPAK IMUNISASI" PADA POLIKLINIK DESA SEKARAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa  
**Ahmad Mukti Abi Cahyono**  
18.82.0420

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302247

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 3D  
“DAMPAK IMUNISASI PADA POLIKLINIK DESA SEKARAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa**  
**Ahmad Mukti Abi Cahyono**  
**18.82.0420**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

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

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Mukti Abi Cahyono  
NIM : 18.82.0420

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 3D  
"DAMPAK IMUNISASI" PADA POLIKLINIK DESA SEKARAN**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Ahmad Mukti Abi Cahyono

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Penguasa alam yang telah memberikan saya berkat dan mengabulkan segala permohonan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 3D “DAMPAK IMUNISASI” PADA POLIKLINIK DESA SEKARAN”** sesuai dengan apa diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga dan Bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dengan selesai tepat waktu. Puji syukur pada-Nya penguasa alam yang mengabulkan doa.
2. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Mukijo dan Ibu Sri Indriyati yang telah banyak memberi dukungan baik moral maupun materiil. Terima kasih juga kepada kakak saya Hardita Rahmayati yang telah memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi. Terima kasih atas kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Teman-teman GKTi dan Ayas Putra. Terima kasih kepada Berkah Dalfa Akbar Saputra, Dede Ramadhan Sultan Syah, Dhimas Frelian Aji Kusuma, Gregorius Daniel Loka, Ahmad Mahmudi, Albert Denis Sebastian, Kevin Fatih Ismail, Cahya Ramdhani, Mohamad Fahmy, Mohamad Ridho Illahi, Sandy Oktavian, Affandy Rasyid Hidayatullah, Wiramukti Sandhi Buwono, Haddy Firmanto, Adhitya Ricky. Terima kasih telah menemani selama awal perkuliahan hingga akhir. Kalian adalah orang yang sangat menyenangkan dan sudah saya anggap seperti saudara sendiri.
5. Teman-teman Ngopi Njow Enjoyers. Terima kasih kepada Ahmad Misbakhul Anwar, Muhamad Haris Adani, Mulya Agus Setiawan,

Abdul Rozak Haqiqi, Muhammad Adhitya Bagus Panuntun, Hardy Kinjeng, Manda Sydney Susanti, Rahesa Andini, Dhimas Pasya Pamungkas, Muhammad Husen Hidayatullah, Agung Fajar, Farah Kurnia Arsandha, Zahra Kurnia Amandha, Yasinta Andiningtyas Ramadhan, Dwi Oktaviani, Kristanti Wulandari. Kalian adalah Orang-orang yang luar biasa.

6. Teman-teman Sidowangi. Terima kasih kepada Nashihul Umam, Faisal Rifqi Putu Haryoko, Renda Aspriyanto, Munif Sofidar, Arelioza Ahmad, Zaky Azma, Abdul Latief, Kurniawan, Mahardika, Ardiyanto, Agha Fairuz, Muhammad Zaki Mumtaza, Chamdan, Muhammad Adroi Zulfikar, Nasukha, Rafly, Mulky, Ahmad Farid Yanuar, Muhammad Abbad Fahreza, Nur Fuad. Terima kasih atas dukungannya dengan apa yang saya lakukan.
7. Seluruh anggota 18-S1TI-03 yang berisikan mahasiswa yang random dan memiliki keunikan masing-masing. Terima kasih telah membantu dalam proses pembelajaran dan berbagi pengalaman yang menyenangkan. Senang bisa bertemu dan mengenal kalian semua.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA ANIMASI 3D “DAMPAK IMUNISASI” PADA POLIKLINIK DESA SEKARAN**. Sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda Muhammad SAW. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang berpengaruh dalam proses penyelesaian studi skripsi ini, penulis sampaikan terima kasih kepada orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung tanpa kenal lelah.

Terima kasih kepada Bapak Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom, sebagai pembimbing yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini. Semoga kelak di masa depan kalian semua sukses.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Semoga dengan adanya penelitian ini bisa memberikan manfaat kepada pembaca, akademisi, dan masyarakat umum.

Yogyakarta, 31 Juli 2023



Ahmad Mukti Abi Cahyono



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Metodologi Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Dasar Teori.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.1 Definisi Animasi .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.2 Teknik Animasi .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.2.1 Animasi <i>Stop Motion</i> .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.2.2 Animasi Tradisional.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.2.3 Animasi Komputer.....</b>	<b>13</b>

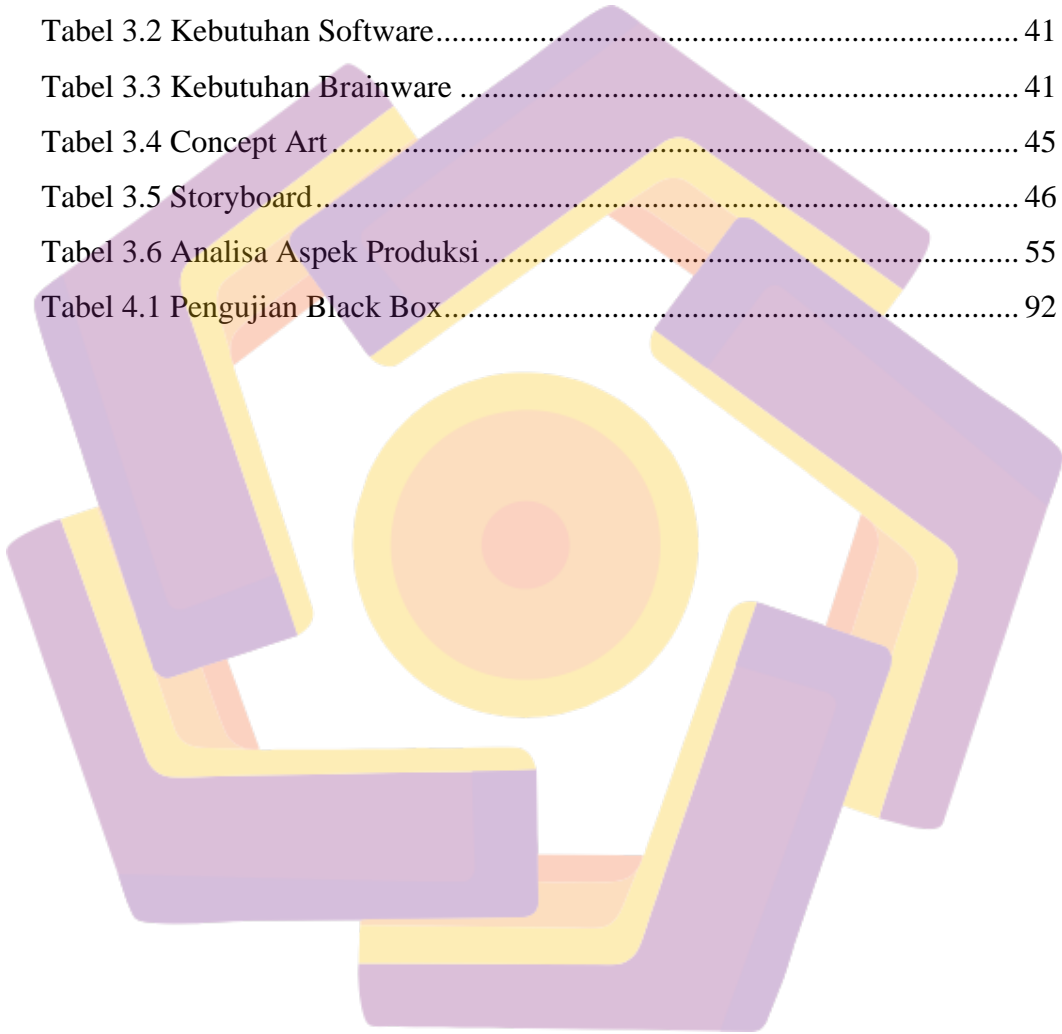
2.2.3	<b>Prinsip Dasar Animasi</b> .....	13
2.2.3.1	<b>Squash and Stretch</b> .....	13
2.2.3.2	<b>Anticipation</b> .....	14
2.2.3.3	<b>Staging</b> .....	14
2.2.3.4	<b>Straight Ahead and Pose to Pose</b> .....	15
2.2.3.5	<b>Follow Through and Overlapping Action</b> .....	16
2.2.3.6	<b>Slow In Slow Out</b> .....	16
2.2.3.7	<b>Arcs</b> .....	17
2.2.3.8	<b>Secondary Action</b> .....	17
2.2.3.9	<b>Timing</b> .....	18
2.2.3.10	<b>Exaggeration</b> .....	19
2.2.3.11	<b>Solid Drawing</b> .....	19
2.2.3.12	<b>Appeal</b> .....	20
2.2.4	<b>Teknik Pose to Pose</b> .....	20
2.2.5	<b>Konsep Animasi 3D</b> .....	21
2.2.6	<b>Perangkat Lunak</b> .....	22
2.2.6.1	<b>Blender</b> .....	22
2.2.6.2	<b>Adobe After Effects</b> .....	23
2.2.7	<b>Produksi</b> .....	24
2.2.7.1	<b>Tahap Pra Produksi</b> .....	24
2.2.8	<b>Tahap Produksi</b> .....	25
2.2.9	<b>Tahap Pasca Produksi</b> .....	28
2.2.10	<b>Evaluasi</b> .....	29
2.2.10.1	<b>Alpha dan Beta</b> .....	29
2.2.10.2	<b>Skala Likert</b> .....	30
2.2.10.3	<b>Rumus Skala Likert</b> .....	30
<b>BAB III</b> .....		<b>32</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		<b>32</b>
3.1	<b>Gambaran Umum Penelitian</b> .....	32
3.1.1	<b>Poliklinik Desa Sekaran</b> .....	32
3.1.2	<b>Masalah Objek Penelitian</b> .....	33
3.2	<b>Alur Penelitian</b> .....	34
3.3	<b>Pengumpulan Data</b> .....	34
3.3.1	<b>Wawancara</b> .....	34

3.3.2	Observasi .....	36
3.3.2.1	Cells At Work.....	36
3.3.2.2	Iklan Layanan Masyarakat Bulan Imunisasi Anak (BIAN) 2022 .....	37
3.3.3	Studi Literatur.....	37
3.4	Analisis Kebutuhan.....	39
3.4.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	39
3.4.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	40
3.4.3	Pra Produksi.....	42
3.4.4	Naskah.....	42
3.4.5	Concept Art .....	45
3.4.6	Storyboard .....	46
3.5	Analisa Aspek Produksi.....	54
<b>BAB IV</b>	.....	<b>58</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>58</b>
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	Modelling .....	58
4.1.1.1	Sel Darah Merah .....	58
4.1.1.2	Kulit.....	59
4.1.1.3	Klinik.....	62
4.1.1.4	Pohon.....	64
4.1.1.5	Ruang Tunggu Klinik .....	66
4.1.1.6	Ruang Periksa Klinik.....	69
4.1.2	Texturing .....	73
4.1.2.1	Geometry Node.....	73
4.1.2.2	Material.....	75
4.1.3	Rigging .....	76
4.1.4	Animating .....	79
4.1.4.1	Key Pose.....	79
4.1.4.2	Final Polish .....	82
4.1.5	Rendering Image Sequence.....	82
4.2	Pasca Produksi .....	84
4.2.1	Recording.....	85
4.2.2	Compositing.....	85
4.2.2.1	Image Sequence .....	86

4.2.2.2	Animasi Text.....	87
4.2.2.3	Visual Effects.....	88
4.2.2.4	Editing.....	89
4.2.3	Rendering Akhir .....	90
4.3	Evaluasi.....	91
4.3.1	Pengujian Black Box.....	91
4.3.2	Pengujian White Box .....	94
4.3.2.1	Responden.....	94
4.3.2.2	Hasil Evaluasi .....	95
4.3.2.3	Penilaian Aspek Teknik Produksi .....	95
4.3.2.4	Penilaian Aspek Tampilan Informasi.....	102
4.4	Implementasi .....	108
4.5	Kritik dan Saran .....	109
4.6	Hasil Pengujian dan Pembahasan .....	110
<b>BAB V</b>	.....	<b>111</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>111</b>
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	30
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	31
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware .....	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	41
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware .....	41
Tabel 3.4 Concept Art.....	45
Tabel 3.5 Storyboard.....	46
Tabel 3.6 Analisa Aspek Produksi.....	55
Tabel 4.1 Pengujian Black Box.....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Stop Motion .....	11
Gambar 2.2 Animasi Tradisional .....	12
Gambar 2.3 Animasi Tradisional .....	12
Gambar 2.4 Animasi Komputer .....	13
Gambar 2.5 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>Staging</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Slow in Slow Out</i> .....	17
Gambar 2.11 <i>Arcs</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2.13 <i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.14 <i>Exaggeration</i> .....	19
Gambar 2.15 <i>Solid Drawing</i> .....	19
Gambar 2.16 <i>Appeal</i> .....	20
Gambar 2.17 Objek 3D .....	21
Gambar 2.18 Gambar 2D ke 3D .....	22
Gambar 2.19 Blender .....	23
Gambar 2.20 Adobe After Effects .....	23
Gambar 2.21 <i>Concept Art</i> .....	25
Gambar 2.22 <i>Storyboard</i> .....	25
Gambar 2.23 <i>Modeling</i> .....	26
Gambar 2.24 <i>Texturing</i> .....	26
Gambar 2.25 <i>Lighting</i> .....	27
Gambar 2.26 <i>Rigging</i> .....	27
Gambar 3.1 Pelayanan Posyandu Balita dan Ruang Pelayanan.....	33
Gambar 3.2 Gambaran Alur Penelitian.....	34
Gambar 3.3 Wawancara dengan Narasumber .....	35

Gambar 3.4 Cells At Work !! .....	36
Gambar 3.5 Iklan Layanan Masyarakat Bulan Imunisasi Anak (BIAN) 2022	37
Gambar 3.6 Buku Imunisasi Dasar Lengkap .....	39
Gambar 4.1 Modelling Sel Darah Merah .....	59
Gambar 4.2 Modelling Sel Darah Merah .....	59
Gambar 4.3 Modelling Environment Kulit Bagian Dalam .....	59
Gambar 4.4 Modelling dan Pengaturan Node Environment Kulit Bagian Dalam	60
Gambar 4.5 Pengaturan Node Jalur Pergerakan Sel Darah Merah .....	61
Gambar 4.6 Pengaturan Node Kecepatan Gerak Sel Darah Merah .....	61
Gambar 4.7 Pengaturan Node Kecepatan Rotasi Sel Darah Merah .....	62
Gambar 4.8 Modelling Environment Klinik Pelayanan Kesehatan .....	62
Gambar 4.9 Modelling Environment Klinik Pelayanan Kesehatan .....	63
Gambar 4.10 Modelling Environment Klinik Pelayanan Kesehatan .....	63
Gambar 4.11 Modelling Pohon .....	64
Gambar 4.12 Modelling Daun .....	65
Gambar 4.13 Pemasangan Modelling Daun ke Modelling Pohon .....	65
Gambar 4.14 Modelling Environment Ruang Tunggu Klinik .....	66
Gambar 4.15 Modelling Environment Ruang Tunggu Klinik .....	67
Gambar 4.16 Modelling Environment Ruang Tunggu Klinik .....	67
Gambar 4.17 Modelling Ternet dan Lantai Environment Ruang Tunggu .....	68
Gambar 4.18 Modelling Ternet Environment Ruang Tunggu Klinik .....	68
Gambar 4.19 Modelling Kursi Environment Ruang Tunggu Klinik .....	69
Gambar 4.20 Modelling Environment Ruang Periksa Klinik .....	70
Gambar 4.21 Modelling Jendela Pada Environment Ruang Periksa Klinik ....	70
Gambar 4.22 Modelling Kasur Pada Environment Ruang Periksa Klinik .....	71
Gambar 4.23 Modelling Kasur Pada Environment Ruang Periksa Klinik .....	72
Gambar 4.24 Modelling Kasur Pada Environment Ruang Periksa Klinik .....	72
Gambar 4.25 Modelling Kasur Pada Environment Ruang Periksa Klinik .....	73
Gambar 4.26 Pengaturan Texture Sel Darah Merah .....	74
Gambar 4.27 Texturing Sel Darah Merah .....	74
Gambar 4.28 Texturing Environment Kulit Bagian Dalam .....	75

Gambar 4.29 Pengaturan Texturing Material Karakter Bayi.....	75
Gambar 4.30 Texturing Material Karakter Bayi.....	76
Gambar 4.31 Rigging Karakter Bayi.....	76
Gambar 4.32 Pembentukan Rigging Karakter Bayi.....	77
Gambar 4.33 Pemberian Nama Rigging Karakter Bayi.....	77
Gambar 4.34 Penyatuan Rigging Karakter Bayi.....	78
Gambar 4.35 Pengecekan Rigging Karakter Bayi.....	79
Gambar 4.36 Penentuan Key Pose Pada Animating Karakter Bayi.....	80
Gambar 4.37 Penambahan Key Frame Pada Animating Karakter Bayi.....	80
Gambar 4.38 Pengaturan Key Pose Kamera.....	81
Gambar 4.39 Pengaturan Key Pose Kamera.....	81
Gambar 4.40 Penambahan Easing Mode Pada Animating Karakter Bayi.....	82
Gambar 4.41 Pengaturan Rendering Animasi.....	83
Gambar 4.42 Pengaturan Rendering Animasi.....	83
Gambar 4.43 Proses Rendering Animasi.....	84
Gambar 4.44 Output Hasil Proses Rendering Animasi.....	84
Gambar 4.45 Recording dan Editing Audio Animasi.....	85
Gambar 4.46 Compositing Animasi Dampak Imunisasi.....	86
Gambar 4.47 Pengaturan Image Sequence.....	86
Gambar 4.48 Pengaturan Image Sequence.....	87
Gambar 4.49 Pengaturan Text.....	87
Gambar 4.50 Penganimasian Text Dengan Animation Composer.....	88
Gambar 4.51 Penambahan Visual Effect.....	89
Gambar 4.52 Penggunaan Key Light Dalam Penambahan Visual Effect.....	89
Gambar 4.53 Editing Animasi Dampak Imunisasi.....	90
Gambar 4.54 Rendering Animasi Dampak Imunisasi.....	90
Gambar 4.55 Rendering Animasi Dampak Imunisasi.....	91
Gambar 4.56 Skor Kuesioner 1.....	96
Gambar 4.57 Skor Kuesioner 2.....	96
Gambar 4.58 Skor Kuesioner 3.....	97
Gambar 4.59 Skor Kuesioner 4.....	97



Gambar 4.60 Skor Kuesioner 5 .....	98
Gambar 4.61 Skor Kuesioner 6 .....	99
Gambar 4.62 Skor Kuesioner 7 .....	99
Gambar 4.63 Skor Kuesioner 8 .....	100
Gambar 4.64 Skor Kuesioner 9 .....	101
Gambar 4.65 Skor Kuesioner 10 .....	101
Gambar 4.66 Skor Kuesioner 11 .....	102
Gambar 4.67 Skor Kuesioner 12 .....	103
Gambar 4.68 Skor Kuesioner 13 .....	104
Gambar 4.69 Skor Kuesioner 14 .....	104
Gambar 4.70 Skor Kuesioner 15 .....	105
Gambar 4.71 Skor Kuesioner 16 .....	105
Gambar 4.72 Skor Kuesioner 17 .....	106
Gambar 4.73 Skor Kuesioner 18 .....	107
Gambar 4.74 Skor Kuesioner 19 .....	107
Gambar 4.75 Skor Kuesioner 20 .....	108
Gambar 4.76 Sosialisasi Imunisasi .....	109

## INTISARI

Animasi adalah salah satu media untuk menyampaikan suatu pesan dapat berupa informasi, hiburan, edukasi sesuai tujuan pembuatan animasi tersebut dikemas dalam bentuk 2D maupun 3D. Penilaian terhadap baik buruknya suatu animasi bergantung pada respon penonton yang bisa berpengaruh pada tingkat emosional saat menonton. Skripsi ini berfokus pada animasi 3D dalam animasi berjudul "Dampak Imunisasi". Menjelaskan tentang dampak imunisasi pada balita yang ditujukan kepada Ibu agar dapat dengan mudah memahami apa saja dampak dan manfaat yang dapat diperoleh saat melakukan imunisasi. Sebagian Ibu belum paham akan efek samping setelah melakukan imunisasi dan merasa tidak tenang pasalnya kerap anaknya menjadi rewel atau menangis tanpa henti sehingga membuat orang tua menjadi khawatir. Oleh karena itu animasi "Dampak Imunisasi" diharapkan dapat meredakan kecemasan Ibu di saat setelah melakukan imunisasi. Proses pembuatan animasi "Dampak Imunisasi" ini menggunakan software *Blender* dan menggunakan teknik *pose to pose* sebagai penentuan perubahan gerak pose yang paling penting terlebih dahulu lalu diperhalus dengan menyisipkan gerakan antara atau *inbetween*, yang memfokuskan pada manfaat, dampak pasca imunisasi, virus melawan antibodi, dan cara kerja imunisasi agar Ibu dapat memahami dan tidak cemas ketika pasca imunisasi. Animasi ini diharapkan dapat menjadi media sosialisasi dan edukasi tentang proses imunisasi.

**Kata kunci :** Animasi, 3D Blender, Imunisasi, dan *Pose to Pose*

## ABSTRACT

*Animation is one of the media to convey a message in the form of information, entertainment, education according to the purpose of making the animation packaged in 2D or 3D. The assessment of whether an animation is good or bad depends on the audience's response which can affect the emotional level when watching. This thesis focuses on 3D animation in the animation titled "Impact of Immunization". Explaining the impact of immunization on toddlers aimed at mothers so that they can easily understand what are the impacts and benefits that can be obtained when immunizing. Some mothers do not understand the side effects after immunization and feel uneasy because their children often become fussy or cry endlessly, making parents worry. Therefore, the animation "Impact of Immunization" is expected to ease the anxiety of mothers after immunization. The process of making this "Impact of Immunisation" animation uses Blender software and uses the pose to pose technique as determining the most important pose motion changes first and then smoothed by inserting intermediate or inbetween movements, which focus on the benefits, post-immunisation impacts, viruses against antibodies, and how immunisation works so that mothers can understand and not worry when post-immunisation. This animation is expected to be a medium for socialisation and education about the immunisation process.*

**Keyword :** *Animation, 3D Blender, Immunisation, and Pose to Pose*