

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA
PEMBUATAN GERAKAN KARAKTER KEPITING FILM
ANIMASI 3D “A HOPE”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

KAIDUL MUSLIMIN

22.82.1525

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA
PEMBUATAN GERAKAN KARAKTER KEPITING FILM
ANIMASI 3D “A HOPE”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

KAIDUL MUSLIMIN

22.82.1525

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN
GERAKAN KARAKTER KEPITING FILM ANIMASI 3D “AHOPE”**

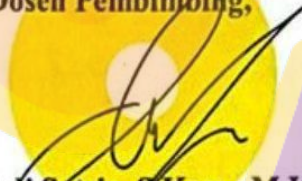
yang disusun dan diajukan oleh

Kaidul Muslimin

22.82.1525

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kaidul Muslimin
NIM : 22.82.1525

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN GERAKAN KARAKTER KEPITING FILM ANIMASI 3D "A HOPE"
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, 20 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Kaidul Muslimin

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan hidayah -Nya penulis di beri kekuatan dan kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini.

Skripsi ini yang berjudul IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE PADA PEMBUATAN GERAKAN KARAKTER KEPITING FILM ANIMASI 3D “A HOPE”. Diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunianya berupa kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.
2. Kedua orang tua Penulis yang telah memberikan doa dan dukungan.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. Sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, masukan dan ilmunya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karna itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran agar dapat menjadi bahan evaluasi kedepanya. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dengan dapat di jadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang akan datang.

Yogyakarta, 20 Februari 2026



Kaidul Muslimin

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN | xii |
| DAFTAR ISTILAH | xiii |
| INTISARI | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6. Metodologi Penelitian..... | 3 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Studi Literatur | 6 |

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|----|
| 2.2 | Dasar Teori..... | 10 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 20 |
| 3.1. | Gambaran Umum Penelitian..... | 20 |
| 3.2. | Alur penelitian | 22 |
| 3.3. | Pengumpulan data..... | 24 |
| 3.4. | Analisis Kebutuhan..... | 28 |
| 3.4.3. | Analisis Aspek Produksi | 30 |
| 3.5. | Pra Produksi | 35 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 44 |
| 4.1. | Produksi | 44 |
| 4.2. | Pasca Produksi | 53 |
| 4.3. | Evaluasi..... | 54 |
| BAB V PENUTUP | | 67 |
| 5.1 | Kesimpulan | 67 |
| 5.2 | Saran | 68 |
| REFERENSI | | 69 |
| LAMPIRAN..... | | 70 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian..... | 8 |
| Tabel 2.2 Skor Skala Likert..... | 17 |
| Tabel 2.3 Interval Tingkat Intensitas..... | 18 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 29 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 29 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Tenaga Kerja..... | 29 |
| Tabel 3.4 Aspek Kreatif | 30 |
| Tabel 3.5 Aspek Teknis..... | 32 |
| Tabel 3.6 Analisis Kebutuhan Animasi..... | 34 |
| Tabel 3.7 Concept Art | 38 |
| Tabel 3.8 Storyboard | 39 |
| Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional..... | 54 |
| Tabel 4.2 Evaluasi Prinsip Animasi | 58 |
| Tabel 4.3 Evaluasi Kelayakan | 63 |
| Tabel 4.4 Hasil Responden..... | 64 |
| Tabel 4.5 Skor skala Likert | 65 |
| Tabel 4.6 Interval Tingkat Intensitas..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

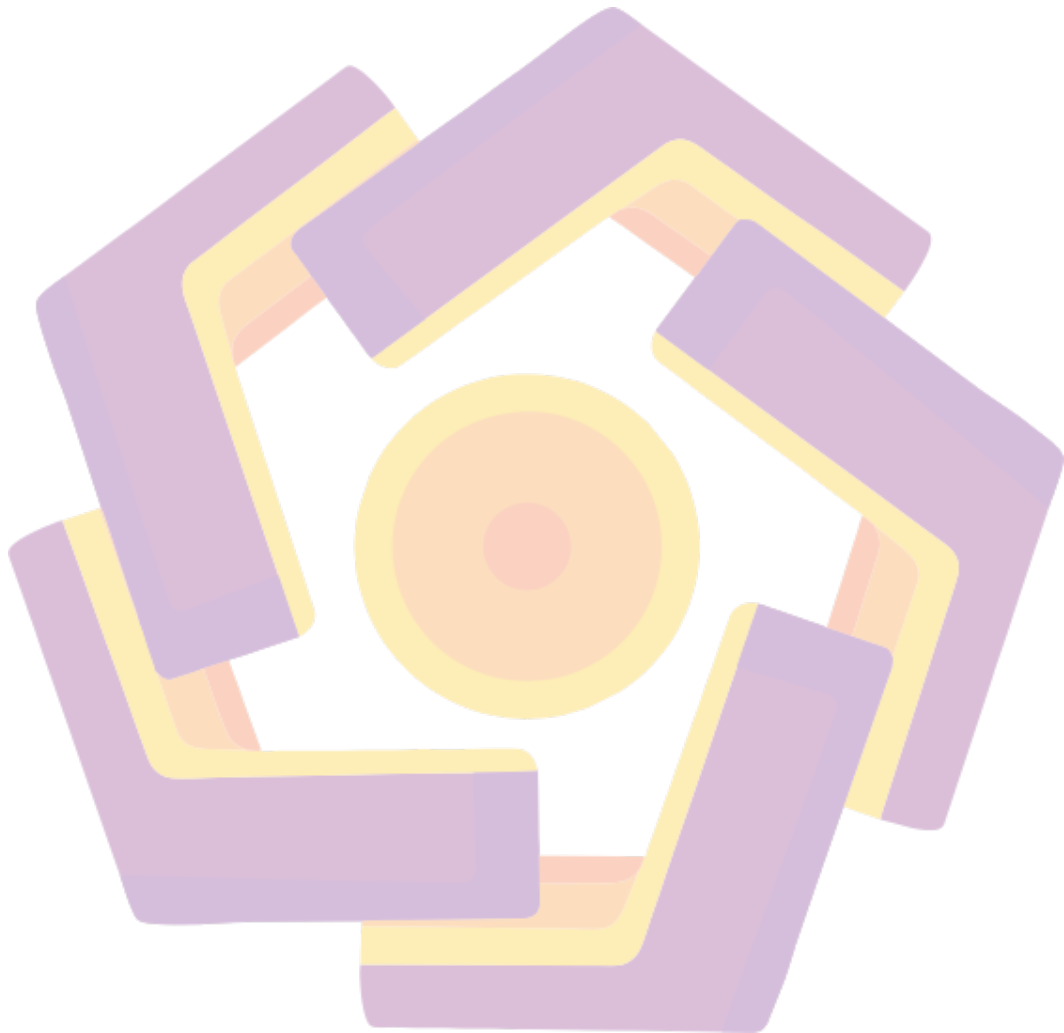
| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Squash and Strech..... | 11 |
| Gambar 2.2 Anticipation | 12 |
| Gambar 2.3 Staging..... | 12 |
| Gambar 2.4 Straight Ahead Action dan Pose to Pose | 13 |
| Gambar 2.5 Follow Throught dan overlapping Action | 13 |
| Gambar 2.6 Slow in dan Slow Out..... | 14 |
| Gambar 2.7 Arcs..... | 14 |
| Gambar 2.8 Secondary Action | 15 |
| Gambar 2.9 Timing | 15 |
| Gambar 2.10 Exaggeration..... | 16 |
| Gambar 2.11 Solid Drawing..... | 16 |
| Gambar 2.12 Appeal..... | 17 |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian..... | 23 |
| Gambar 3.2 Raja Kepiting..... | 24 |
| Gambar 3.3 Crab Wave | 25 |
| Gambar 3.4 50 Milion Red crabs Take an Epic Trek to the Coast..... | 26 |
| Gambar 3.5 The Animator’s Survival Kit..... | 27 |
| Gambar 3.6 Naskah | 37 |
| Gambar 3.7 Concept Art Kepiting | 38 |
| Gambar 3.8 Concept Art Burung | 38 |
| Gambar 3.9 Concept Art Komodo | 39 |
| Gambar 3.10 Storyboard Karakter Berjalan..... | 39 |
| Gambar 3.11 Storyboard Karakter Kaki sedikit menekuk seperti Bernafas | 40 |
| Gambar 3.12 Storyboard Karakter Melompat dan Berbalik Badan | 40 |
| Gambar 3.13 Storyboard Karakter Mengamati Lingkungan Sekitar | 40 |
| Gambar 3.14 Storyboard Karakter Ekspresi Terkejut | 41 |
| Gambar 3.15 Storyboard Karakter Mengamati Papan Kayu..... | 41 |
| Gambar 3.16 Storyboard Karakter Berlari Cepat..... | 41 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.17 Storyboard Karakter Mendorong Papan Kayu | 42 |
| Gambar 3.18 Storyboard Karakter Melompat Keatas Papan Kayu..... | 42 |
| Gambar 3.19 Storyboard Karakter Kaki Naik Turun Menggambarkan Kebahagiaan..... | 42 |
| Gambar 3.20 Storyboard Karakter Berlari dan Berhenti Secara Tiba- tiba | 43 |
| Gambar 4.1 Tampilan penggabungan aset | 44 |
| Gambar 4.2 Tampilan insert keyframe key pose..... | 46 |
| Gambar 4.3 Tampilan keyframe Key pose..... | 46 |
| Gambar 4.4 Tampilan Insert Keyframe Breakdown | 47 |
| Gambar 4.5 Tampilan Keyframe Breakdown | 47 |
| Gambar 4.6 Tampilan Insert keyframe In-between..... | 48 |
| Gambar 4.7 Tampilan keyframe In-between..... | 48 |
| Gambar 4.8 Tampilan keyframe karakter mengamati lingkungan sekitar | 49 |
| Gambar 4.9 Tampilan keyframe karakter ekspresi terkejut | 50 |
| Gambar 4.10 Tampilan keyframe karakter melompat dan bebalik badan..... | 51 |
| Gambar 4.11 Tampilan keyframe karakter mendorong papan kayu | 52 |
| Gambar 4.12 Tampilan keyframe karakter melompat ke atas papan | 53 |
| Gambar 4.13 Tampilan Hasil Render | 54 |
| Gambar 4.14 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter berjalan | 55 |
| Gambar 4.15 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Menekuk Kaki Seperti Sedang Bernafas..... | 55 |
| Gambar 4.16 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Melompat dan Berbalik Badan | 55 |
| Gambar 4.17 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Mengamati Keadaan Sekitar | 56 |
| Gambar 4.18 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Dengan Ekspresi Terkejut | 56 |
| Gambar 4.19 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Mengamati Papan Kayu | 56 |
| Gambar 4.20 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Berlari Cepat..... | 57 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.21 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Mendorong Papan Kayu | 57 |
| Gambar 4.22 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Melompat ke Papan Kayu | 57 |
| Gambar 4.23 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Mengayunkan Capit..... | 58 |
| Gambar 4.24 Kebutuhan Fungsional Gerakan Karakter Berlari dan Berhenti tiba-tiba..... | 58 |
| Gambar 4.25 Evaluasi prinsip animasi Anticipation..... | 58 |
| Gambar 4.26 Evaluasi Prinsip Staging..... | 59 |
| Gambar 4.27 Evaluasi Prinsip animasi Straight Ahead Action & Pose to Pose .. | 59 |
| Gambar 4.28 Evaluasi Prinsip Animasi Follow Throuhgt & Overlapping Action | 60 |
| Gambar 4.29 Evaluasi Prinsip Animasi Slow In & Slow Out..... | 60 |
| Gambar 4.30 Evaluasi Prinsip Animasi Arcs | 61 |
| Gambar 4.31 Evaluasi Prinsip animasi Secondary Action..... | 61 |
| Gambar 4.32 Evaluasi Prinsip animasi Timing..... | 62 |
| Gambar 4.33 Evaluasi Prinsip animasi Exxageration | 62 |
| Gambar 4.35 Evaluasi Prinsip animasi Appeal..... | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1: Surat Penunjukan Dosen Pembimbing | 70 |
| Lampiran 2: Storyboard Lengkap | 71 |
| Lampiran 3: Uji Kelayakan Ahli..... | 72 |



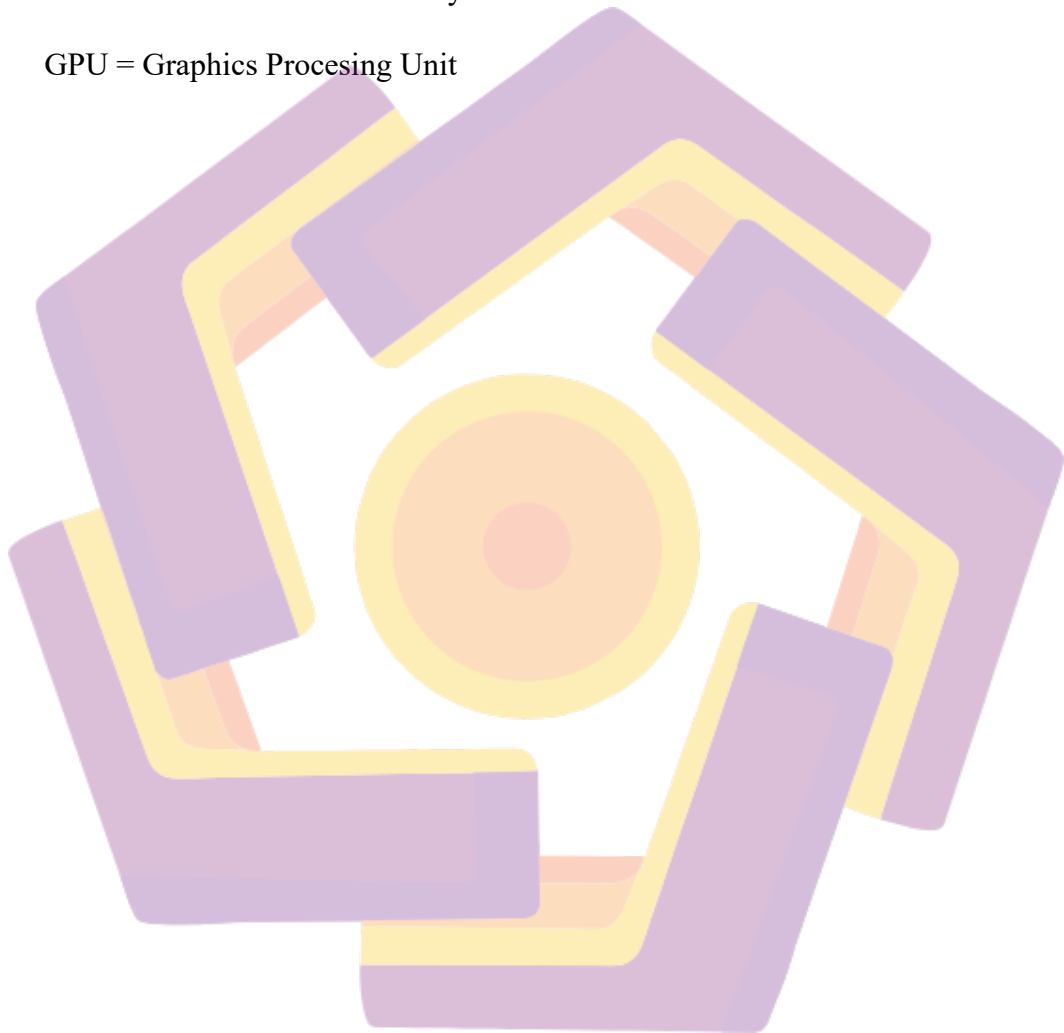
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ = Penjumlahan seluruh skor dari setiap kategori jawaban

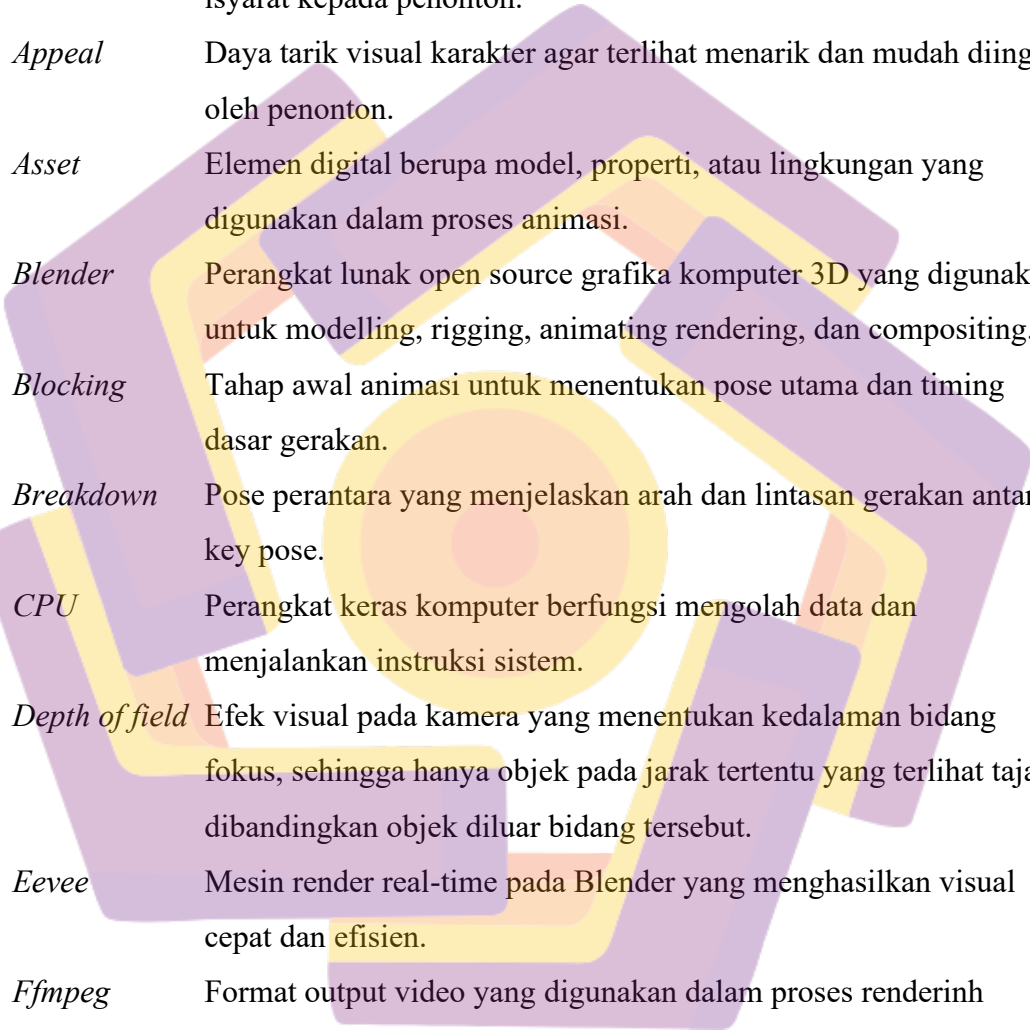
CPU = Central Processing Unit

RAM = Random Access Memory

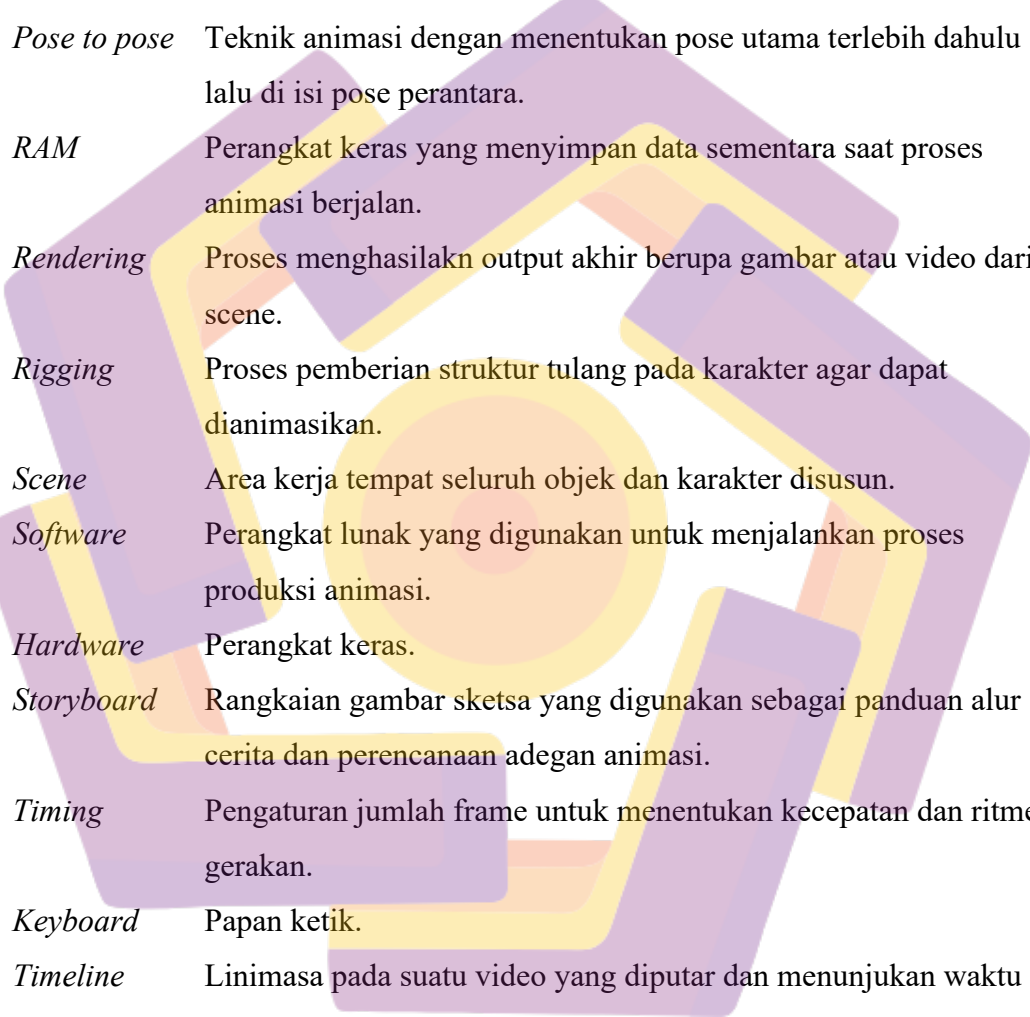
GPU = Graphics Processing Unit



DAFTAR ISTILAH



| | |
|-----------------------|---|
| <i>Animating</i> | Proses pemberian gerak pada objek atau karakter agar terlihat hidup dan memiliki ekspresi. |
| <i>Anticipation</i> | Gerakan persiapan sebelum aksi utama dilakukan untuk memberi isyarat kepada penonton. |
| <i>Appeal</i> | Daya tarik visual karakter agar terlihat menarik dan mudah diingat oleh penonton. |
| <i>Asset</i> | Elemen digital berupa model, properti, atau lingkungan yang digunakan dalam proses animasi. |
| <i>Blender</i> | Perangkat lunak open source grafika komputer 3D yang digunakan untuk modelling, rigging, animating rendering, dan compositing. |
| <i>Blocking</i> | Tahap awal animasi untuk menentukan pose utama dan timing dasar gerakan. |
| <i>Breakdown</i> | Pose perantara yang menjelaskan arah dan lintasan gerakan antara key pose. |
| <i>CPU</i> | Perangkat keras komputer berfungsi mengolah data dan menjalankan instruksi sistem. |
| <i>Depth of field</i> | Efek visual pada kamera yang menentukan kedalaman bidang fokus, sehingga hanya objek pada jarak tertentu yang terlihat tajam dibandingkan objek diluar bidang tersebut. |
| <i>Eevee</i> | Mesin render real-time pada Blender yang menghasilkan visual cepat dan efisien. |
| <i>Ffmpeg</i> | Format output video yang digunakan dalam proses rendering animasi. |
| <i>Frame</i> | Satuan gambar tunggal dalam animasi yang membentuk gerakan ketika disusun berurutan. |
| <i>GPU/VGA</i> | Perangkat keras yang berfungsi mengolah grafis dan visual. |
| <i>In-between</i> | Keyframe yang berada di antara pose utama untuk menghaluskan transisi gerakan. |



| | |
|---------------------|--|
| <i>Keyframe</i> | Titik penanda pada timeline animasi yang menyimpan perubahan posisi, rotasi, atau skala objek. |
| <i>Key pose</i> | Pose utama yang menjadi dasar rangkaian gerakan animasi. |
| <i>Layout</i> | Proses penyusunan aset ke dalam scene sesuai kebutuhan visual dan storyboard. |
| <i>Modeling</i> | Proses pembuatan bentuk objek atau karakter 3D. |
| <i>Pose to pose</i> | Teknik animasi dengan menentukan pose utama terlebih dahulu lalu di isi pose perantara. |
| <i>RAM</i> | Perangkat keras yang menyimpan data sementara saat proses animasi berjalan. |
| <i>Rendering</i> | Proses menghasilkan output akhir berupa gambar atau video dari scene. |
| <i>Rigging</i> | Proses pemberian struktur tulang pada karakter agar dapat dianimasikan. |
| <i>Scene</i> | Area kerja tempat seluruh objek dan karakter disusun. |
| <i>Software</i> | Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan proses produksi animasi. |
| <i>Hardware</i> | Perangkat keras. |
| <i>Storyboard</i> | Rangkaian gambar sketsa yang digunakan sebagai panduan alur cerita dan perencanaan adegan animasi. |
| <i>Timing</i> | Pengaturan jumlah frame untuk menentukan kecepatan dan ritme gerakan. |
| <i>Keyboard</i> | Papan ketik. |
| <i>Timeline</i> | Linimasa pada suatu video yang diputar dan menunjukkan waktu video. |
| <i>Likert</i> | Skala perhitungan yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial |

INTISARI

Perfilman animasi 3D saat ini berkembang pesat seiring meningkatnya kebutuhan industri kreatif akan visualisasi yang mampu menghadirkan pengalaman sinematik yang menarik, dan realistis. Proses *animating* merupakan salah satu tahapan penting dalam produksi film animasi karena berperan langsung dalam membentuk gerak, dan ekspresi. Skripsi ini berfokus pada penerapan proses *animating* menggunakan teknik *pose to pose* pada animasi karakter dalam film animasi 3D berjudul “*A HOPE*”, dengan penekanan pada perancangan gerak, penyusunan pose utama, pengaturan timing, serta tahap penyempurnaan animasi untuk mencapai visual yang sesuai dengan kebutuhan cerita.

Penelitian ini menganalisis penerapan teknik *pose to pose* dalam proses animasi. Penerapan proses tersebut bertujuan untuk mendukung penyampaian emosi dan alur cerita dalam film animasi 3D “*A HOPE*”. Seluruh tahapan *animating* dilakukan menggunakan perangkat lunak *Blender* dengan mengikuti alur kerja produksi yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan proses animasi dengan teknik *pose to pose* secara terstruktur mampu meningkatkan kualitas gerakan karakter, menjaga kesinambungan gerak, serta memperjelas ekspresi dan emosi dalam setiap adegan. Meskipun demikian, proses animasi juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti kebutuhan ketelitian tinggi dalam penyesuaian pose untuk mencapai kualitas visual yang diinginkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pembelajaran dalam pengembangan animasi 3D, khususnya pada tahap *animating* karakter.

Kata kunci: Animasi 3D, Animating, Pose to Pose, Blender

ABSTRACT

3D animated films are currently growing rapidly along with the increasing need of the creative industry for visualizations that are able to present an interesting, realistic, and emotional cinematic experience. The animating process is one of the important stages in animated film production because it plays a direct role in forming the movement, expression, and characterization of characters. This thesis focuses on the application of the animating process using pose to pose techniques in character animation in a 3D animated film entitled "A HOPE", with an emphasis on motion design, main pose arrangement, timing arrangement, and animation refinement stages to achieve visuals that suit the needs of the story.

This study analyzes the application of pose-to-pose techniques in the animating process, which includes the arrangement of key poses, the creation of in-between motion transitions, timing settings, and the animation refinement stage. The implementation of this process aims to support the delivery of emotions and storylines in the 3D animated film "A HOPE". All stages of animating were carried out using Blender software by following the production workflow consisting of pre-production, production, and post-production.

The results of this study indicate that the structured application of pose-to-pose animating techniques can improve the quality of character movement, maintain continuity of movement, and clarify expressions and emotions in each scene. However, the animation process also faces several challenges, such as the need for high precision in adjusting poses and the need for repeated revisions to achieve the desired visual quality. This research is expected to serve as a reference and learning material in the development of 3D animation, especially at the character animating stage.

Keywords: *3D Animation, Animating, Pose to Pose, Blender*