

**PEMBAHASAN METODE *POSE TO POSE* KARAKTER  
ARJUNA DALAM ANIMASI 3D “SEGO” PADA  
PERLOMBAAN GEMASTIK XVIII 2025**

**SKRIPSI NON REGULER LOMBA**

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



disusun oleh

**DEWI LINTANG SORE**

**22.82.1655**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN METODE *POSE TO POSE* KARAKTER  
ARJUNA DALAM ANIMASI 3D “SEGO” PADA  
PERLOMBAAN GEMASTIK XVIII 2025**

**SKRIPSI NON REGULER LOMBA**

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



disusun oleh

**DEWI LINTANG SORE**

**22.82.1655**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON REGULER LOMBA**

**PEMBAHASAN METODE *POSE TO POSE* KARAKTER ARJUNA  
DALAM ANIMASI 3D “SEGO” PADA PERLOMBAAN GEMASTIK  
XVIII 2025**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dewi Lintang Sore**

**22.82.1655**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Februari 2026

**Dosen Pembimbing,**



**Ahmad Zaid Rahman, M.Kom**  
**NIK. 190302467**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI NON REGULER LOMBA**  
**PEMBAHASAN METODE *POSE TO POSE* KARAKTER ARJUNA**  
**DALAM ANIMASI 3D “SEGO” PADA PERLOMBAAN GEMASTIK**  
**XVIII 2025**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dewi Lintang Sore**

**22.82.1655**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302390**

**Vikky Aprelia Windarni, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 190302482**

**Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.**  
**NIK. 190302467**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Februari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dewi Lintang Sore  
NIM : 22.82.1655

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembahasan Metode *Pose to Pose* Karakter Arjuna dalam Animasi 3D  
“Sego” pada Perlombaan GEMASTIK XVIII 2025**

Dosen Pembimbing : Ahmad Zaid Rahman, 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, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Dewi Lintang Sore

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan kasih sayang-Nya, yang telah memberikan keselamatan, kesehatan, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Hendri Suliantoro dan Ibu Tanti Ari Santoso, selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom, selaku dosen pembimbing lomba GEMASTIK XVIII yang telah memberikan semangat, bantuan serta masukan kepada penulis.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
7. Seluruh tim D'Nok Production, Angel Veronica Vahlevi, Reinalda Dwi Agustina, dan Salsabila Ramadhanita atas kerja keras dan usahanya.
8. Teman-teman kelas TI05 dan "KoJo" yang memberikan semangat dan pengalaman menyenangkan selama masa perkuliahan.
9. Seluruh teman-teman Teknologi Informasi Angkatan 2022.

Yogyakarta, 8 Januari 2026

Penulis

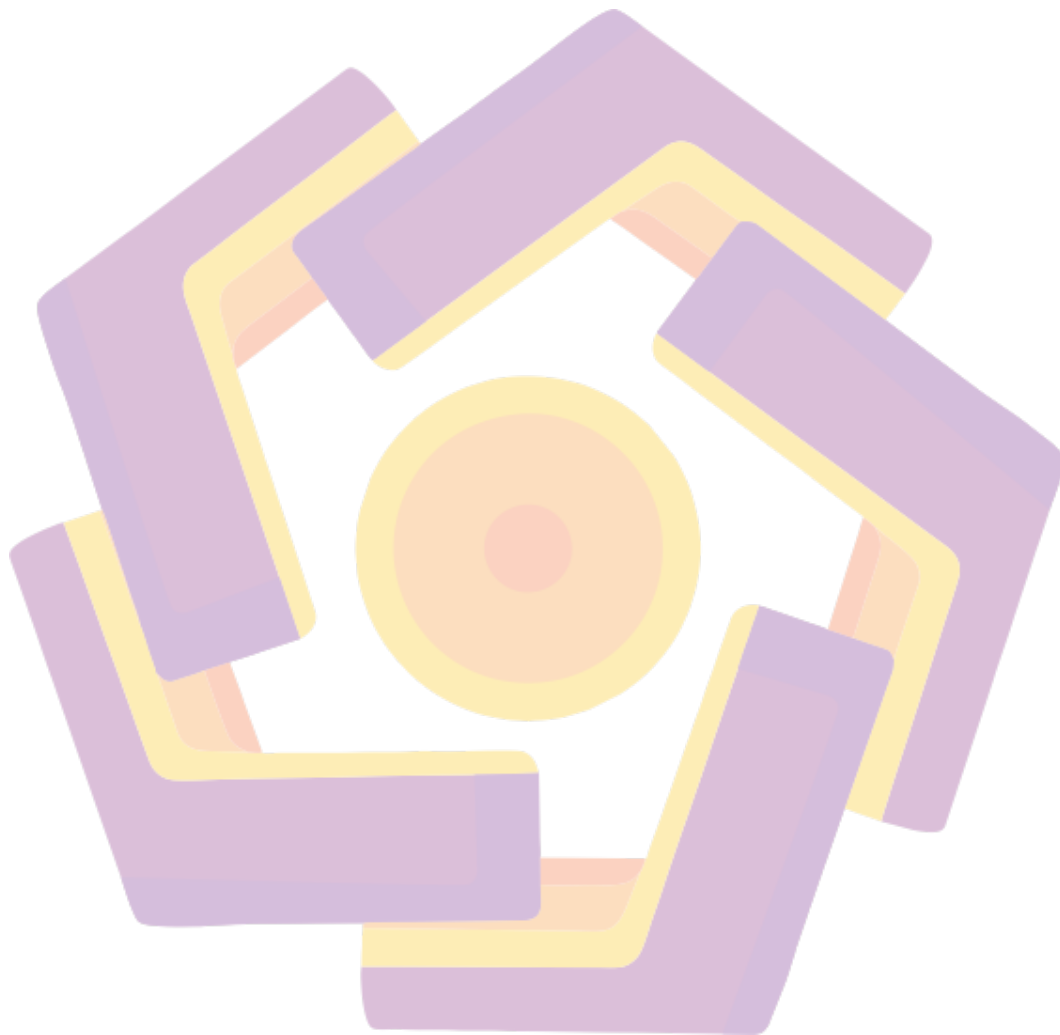
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Teori Khusus.....	4
2.1.1 Animasi 3D.....	4
2.1.2 <i>Parent Child</i> .....	4
2.1.3 Tahapan Produksi Animasi 3D.....	4
2.1.4 Prinsip Animasi .....	5

2.2	Pengumpulan Data.....	11
2.2.1	Metode Observasi.....	11
2.2.2	Uji Kelayakan Cerita.....	13
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	15
2.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	15
2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	16
2.4	Aspek Produksi.....	17
2.4.1	Aspek Kreatif.....	17
2.4.2	Aspek Teknis .....	20
2.5	Pra Produksi.....	25
2.5.1	Ide.....	25
2.5.2	Naskah.....	25
2.5.3	Desain Karakter.....	26
2.5.4	Storyboard.....	27
2.6	Alur Produksi.....	28
2.7	Metode Penelitian .....	30
2.7.1	Kuantitatif.....	30
2.7.2	Skala Likert.....	30
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Produksi.....	31
3.1.1	Pembuatan Adegan Arjuna Terkejut Ketika Dihadang Monster Nasi .....	31
3.1.2	Pembuatan Adegan Arjuna Bangun dari Duduk dan Ancang- Ancang untuk Lari.....	33
3.1.3	Pembuatan Adegan Arjuna Berlari Melewati Meja Makan .....	35

3.1.4	Pembuatan Adegan Arjuna Berhenti Lari lalu Melihat dan Mengambil Botol Cuka.....	39
3.1.5	Pembuatan Adegan Arjuna Melakukan Ancang-Ancang lalu Melemparkan Botol Cuka ke Arah Monster Nasi.....	43
3.1.6	Pembuatan Adegan Arjuna Terkejut dan Menjatuhkan Botol Kecap ke Lantai .....	46
3.1.7	Pembuatan Adegan Arjuna Bersembunyi ke Bawah Meja Sambil Merangkak .....	48
3.1.8	Pembuatan Adegan Arjuna Mengintip Monster Nasi dari Bawah Meja Dapur .....	52
3.1.9	Pembuatan Adegan Arjuna Melarikan Diri dari Bawah Meja ke Pintu Keluar.....	53
3.1.10	Pembuatan Adegan Arjuna Tersandung Botol Kecap lalu Terjatuh dengan Posisi Tengkurap.....	54
3.1.11	Pembuatan Adegan Arjuna Ketakutan dengan Posisi Terlentang..	56
3.1.12	Pembuatan Adegan Arjuna Tersadar di Meja Makan dan Menengok ke Kanan Kiri.....	57
3.1.13	Pembuatan Adegan Arjuna Menarik Piring Nasi dengan Kedua Tangannya.....	59
3.1.14	Pembuatan Adegan Arjuna Menyuaip Sendok dan Menghabiskan Makannya .....	61
3.1.15	Pembuatan Adegan Arjuna Minum dengan Gelas Menggunakan Tangan Kanan.....	63
3.2	Evaluasi.....	66
3.2.1	Hasil Penilaian Juri GEMASTIK XVIII.....	66
3.2.2	Uji Validasi Ahli .....	68
BAB IV PENUTUP .....		105

4.1	Kesimpulan .....	105
4.2	Saran.....	105
	REFERENSI.....	107
	LAMPIRAN .....	110



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
<b>Tabel 2. 2</b> Kebutuhan Perangkat Lunak.....	17
<b>Tabel 2. 3</b> Aspek Kreatif.....	17
<b>Tabel 2. 4</b> Aspek Teknis.....	20
<b>Tabel 3. 1</b> Penilaian Juri GEMASTIK.....	66
<b>Tabel 3. 2</b> Uji Validasi Adegan 1.....	68
<b>Tabel 3. 3</b> Uji Validasi Adegan 2.....	69
<b>Tabel 3. 4</b> Uji Validasi Adegan 3.....	70
<b>Tabel 3. 5</b> Uji Validasi Adegan 4.....	72
<b>Tabel 3. 6</b> Uji Validasi Adegan 5.....	73
<b>Tabel 3. 7</b> Uji Validasi Adegan 6.....	74
<b>Tabel 3. 8</b> Uji Validasi Adegan 7.....	76
<b>Tabel 3. 9</b> Uji Validasi Adegan 8.....	77
<b>Tabel 3. 10</b> Uji Validasi Adegan 9.....	78
<b>Tabel 3. 11</b> Uji Validasi Adegan 10.....	79
<b>Tabel 3. 12</b> Uji Validasi Adegan 11.....	81
<b>Tabel 3. 13</b> Uji Validasi Adegan 12.....	82
<b>Tabel 3. 14</b> Uji Validasi Adegan 13.....	83
<b>Tabel 3. 15</b> Uji Validasi Adegan 14.....	85
<b>Tabel 3. 16</b> Uji Validasi Adegan 15.....	86
<b>Tabel 3. 17</b> Bobot Nilai.....	87
<b>Tabel 3. 18</b> Persentase Nilai.....	88

## DAFTAR GAMBAR

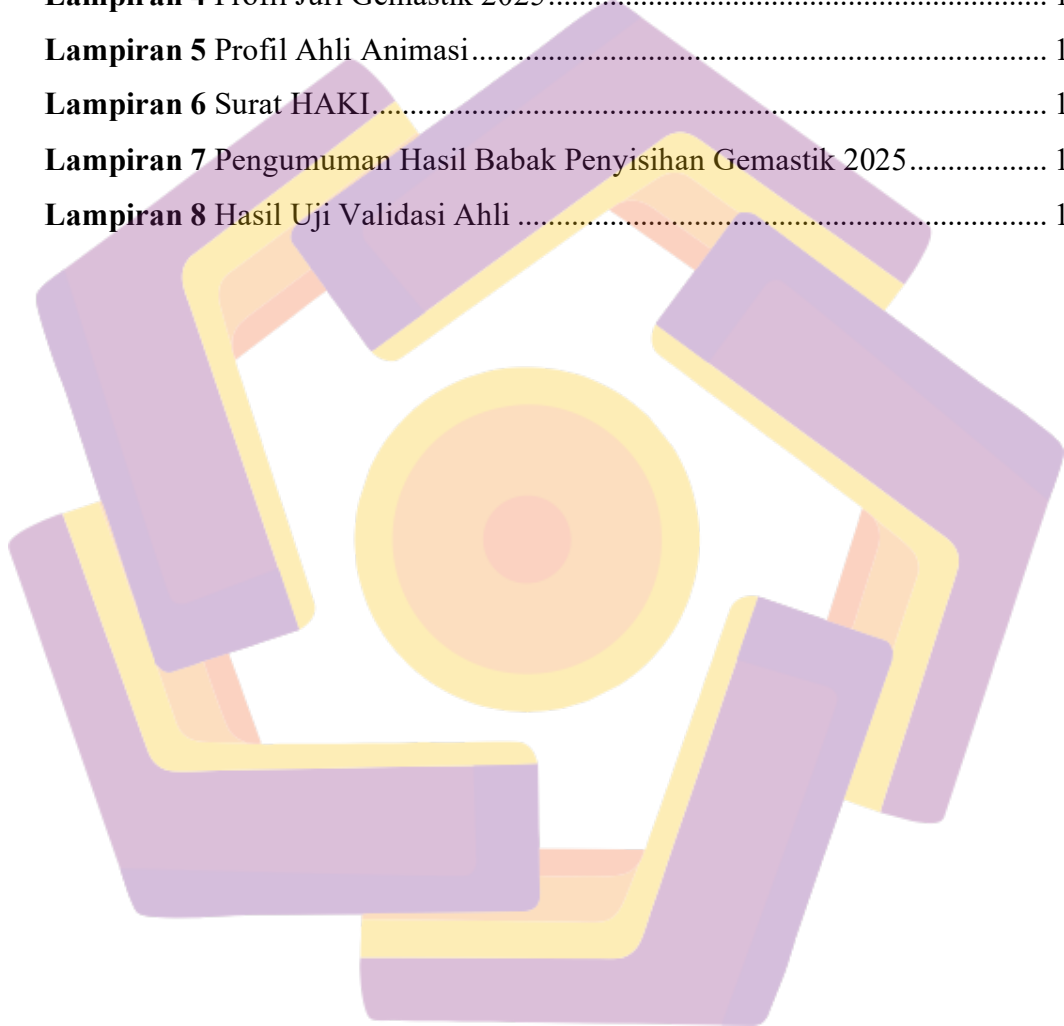
<b>Gambar 2. 1</b> Timing and Spacing.....	5
<b>Gambar 2. 2</b> Squash and Stretch.....	6
<b>Gambar 2. 3</b> Anticipation.....	6
<b>Gambar 2. 4</b> Slow in and slow out.....	7
<b>Gambar 2. 5</b> Arcs.....	7
<b>Gambar 2. 6</b> Secondary Action.....	8
<b>Gambar 2. 7</b> Follow through and overlapping action.....	8
<b>Gambar 2. 8</b> Pose to Pose.....	9
<b>Gambar 2. 9</b> Exaggeration .....	9
<b>Gambar 2. 10</b> Watermelon A Cautionary Tale.....	12
<b>Gambar 2. 11</b> SpellBound.....	12
<b>Gambar 2. 12</b> Jumbo .....	13
<b>Gambar 2. 13</b> Uji Kelayakan Cerita 1 .....	14
<b>Gambar 2. 14</b> Uji Kelayakan Cerita 2 .....	14
<b>Gambar 2. 15</b> Naskah “Sego” 1.....	26
<b>Gambar 2. 16</b> Karakter Arjuna .....	27
<b>Gambar 2. 17</b> Monster Nasi.....	27
<b>Gambar 2. 18</b> Storyboard “Sego” 1.....	28
<b>Gambar 2. 19</b> Alur Produksi.....	29
<b>Gambar 3. 1</b> Blocking (1).....	31
<b>Gambar 3. 2</b> Timing and Spacing (1).....	32
<b>Gambar 3. 3</b> Breakdown (1).....	32
<b>Gambar 3. 4</b> Arcs (1).....	32
<b>Gambar 3. 5</b> Ekspresi (1) .....	33
<b>Gambar 3. 6</b> Breakdown (2).....	34
<b>Gambar 3. 7</b> Anticipation (1).....	34
<b>Gambar 3. 8</b> Follow Through (1).....	35
<b>Gambar 3. 9</b> Arcs (2).....	35

<b>Gambar 3. 10</b> Blocking (2) .....	36
<b>Gambar 3. 11</b> Staging (1).....	37
<b>Gambar 3. 12</b> Breakdown (3).....	37
<b>Gambar 3. 13</b> Follow Through (2).....	38
<b>Gambar 3. 14</b> Arcs (3).....	38
<b>Gambar 3. 15</b> Exaggeration (1) .....	39
<b>Gambar 3. 16</b> Staging (2).....	40
<b>Gambar 3. 17</b> Staging (3).....	40
<b>Gambar 3. 18</b> Blocking (3) .....	41
<b>Gambar 3. 19</b> Timing and Spacing (2).....	41
<b>Gambar 3. 20</b> Follow Through and Overlapping (3).....	42
<b>Gambar 3. 21</b> Secondary Action (1).....	42
<b>Gambar 3. 22</b> Ekspresi (2) .....	43
<b>Gambar 3. 23</b> Blocking (4) .....	43
<b>Gambar 3. 24</b> Staging (4).....	44
<b>Gambar 3. 25</b> Parent Child (1).....	45
<b>Gambar 3. 26</b> Timing and Spacing (3).....	45
<b>Gambar 3. 27</b> Anticipation (2).....	46
<b>Gambar 3. 28</b> Arcs (4).....	46
<b>Gambar 3. 29</b> Blocking (5) .....	47
<b>Gambar 3. 30</b> Staging (5).....	47
<b>Gambar 3. 31</b> Timing and Spacing (4).....	48
<b>Gambar 3. 32</b> Exaggeration (2) .....	48
<b>Gambar 3. 33</b> Staging (6).....	49
<b>Gambar 3. 34</b> Blocking (6) .....	50
<b>Gambar 3. 35</b> Blocking (7) .....	50
<b>Gambar 3. 36</b> Anticipation (3).....	51
<b>Gambar 3. 37</b> Arcs (5).....	51
<b>Gambar 3. 38</b> Exaggeration (3) .....	51
<b>Gambar 3. 39</b> Blocking (8) .....	52
<b>Gambar 3. 40</b> Follow Through (4).....	53

<b>Gambar 3. 41</b> Blocking (9) .....	53
<b>Gambar 3. 42</b> Breakdown (4).....	54
<b>Gambar 3. 43</b> Staging (7).....	55
<b>Gambar 3. 44</b> Blocking (10).....	55
<b>Gambar 3. 45</b> Breakdown (5).....	56
<b>Gambar 3. 46</b> Ekspresi (3) .....	56
<b>Gambar 3. 47</b> Blocking (11).....	57
<b>Gambar 3. 48</b> Breakdown (6).....	57
<b>Gambar 3. 49</b> Staging (8).....	58
<b>Gambar 3. 50</b> Blocking (12) .....	58
<b>Gambar 3. 51</b> Timing and spacing (5).....	59
<b>Gambar 3. 52</b> Follow through (5).....	59
<b>Gambar 3. 53</b> Parent-child (2) .....	60
<b>Gambar 3. 54</b> Breakdown (7).....	61
<b>Gambar 3. 55</b> Breakdown (8).....	62
<b>Gambar 3. 56</b> Parent-child (3) .....	62
<b>Gambar 3. 57</b> Breakdown (9).....	63
<b>Gambar 3. 58</b> Blocking (13).....	63
<b>Gambar 3. 59</b> Blocking (14).....	64
<b>Gambar 3. 60</b> Parent-chld (3).....	65
<b>Gambar 3. 61</b> Breakdown (10) .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Naskah “Sego” .....	110
<b>Lampiran 2</b> Karakter Desain Ibuk .....	111
<b>Lampiran 3</b> Storyboard “Sego” .....	112
<b>Lampiran 4</b> Profil Juri Gemastik 2025 .....	114
<b>Lampiran 5</b> Profil Ahli Animasi .....	115
<b>Lampiran 6</b> Surat HAKI .....	116
<b>Lampiran 7</b> Pengumuman Hasil Babak Penyisihan Gemastik 2025 .....	117
<b>Lampiran 8</b> Hasil Uji Validasi Ahli .....	119



## DAFTAR ISTILAH

3D	Tiga dimensi
2D	Dua dimensi
Angle	Sudut pandang kamera terhadap objek atau karakter
Blocking	Tahap penentuan pose utama animasi
Breakdown	Tahap animasi untuk menjelaskan transisi gerak antar keypose
Close up	Teknik pengambilan gambar jarak dekat untuk menekankan detail objek atau ekspresi
Constraint	Pembatas atau aturan yang mengendalikan pergerakan objek dalam animasi
Depth	Kedalaman ruang
Environment	Latar atau lingkungan
Final output	Hasil akhir produksi
Food waste	Makanan terbuang yang tidak dikonsumsi
Frame	Satuan gambar penyusun animasi
Hardware	Perangkat keras
In between	Pose penghubung antar keypose
Influence	Tingkat pengaruh suatu kontrol atau tulang terhadap pergerakan objek
Keypose	Pose utama penentu gerakan animasi
Modelling	Proses pembuatan model 3D
Motion path	Garis lintasan yang menunjukkan arah dan pola pergerakan objek
Over the shoulder	Teknik framing kamera yang menempatkan kamera di belakang atau sedikit di samping bahu seorang subjek
Parent-child	Hubungan hierarki objek dalam rigging
Plot story	Susunan alur cerita
Polish	Tahap penyempurnaan akhir dalam proses animasi
Pose to pose	Teknik animasi dengan pose utama sebagai dasar

Rigging	Pembuatan struktur tulang model 3D
SDGs	Sustainable Development Goals atau tujuan pembangunan berkelanjutan global
Set inverse	Proses mengatur ulang posisi parent agar transformasi child tetap konsisten
Shaking	Efek getaran kamera
Shot	Satu rangkaian pengambilan gambar tanpa perpindahan kamera
Software	Perangkat lunak
Staging	Tahap memosisikan pose suatu karakter dan kamera
Storyboard	Gambar berurutan sebagai perencanaan cerita
Storytelling	Penyampaian cerita melalui visual dan Gerak
Video game	permainan digital interaktif yang dimainkan melalui perangkat elektronik
Zero hunger	Upaya mengakhiri kelaparan

## INTISARI

Semakin berkembangnya ilmu teknologi dari tahun ke tahun mendorong banyak media sebagai sarana komunikasi visual yang menarik. Animasi bukan hanya menjadi tontonan yang menghibur namun juga menjadi wadah edukasi. Penelitian ini membahas tentang teknik animasi karakter Arjuna dalam film animasi 3D berjudul "Sego", yang dirancang agar dapat menyampaikan pesan edukasi untuk tidak menyia-nyiakan makanan.

Pembahasan ini berfokus pada penerapan teknik *pose to pose* dalam pembuatan animasi. Secara khusus penelitian ini berfokus pada karakter Arjuna yang menjadi tokoh utama dalam animasi 3D "Sego". Dalam penelitian ini teknologi yang diterapkan adalah penggunaan *software* 3D untuk menciptakan animasi serta *software* grafis dalam pembuatan *storyboard* untuk merancang alur visual.

Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan animasi karakter dengan gerakan luwes serta ekspresi yang kuat sesuai prinsip-prinsip animasi. Melalui penerapan teknik ini, diharapkan mampu menyampaikan pesan edukasi yang terkandung dalam film kepada audiens.

**Kata kunci:** 3D Animasi, Karakter, *Pose to pose*, Edukasi, Visual

## **ABSTRACT**

*The rapid advancement of technology over the years has driven the development of various media as engaging forms of visual communication. Animation is no longer merely a form of entertainment but has also become an effective medium for education. This study discusses the animation technique applied to the character Arjuna in the 3D animated film “Sego”, which is designed to convey an educational message about the importance of avoiding food waste.*

*This research focuses on the application of the pose-to-pose animation technique in the process of creating the animation. Specifically, the study centers on the character Arjuna, who serves as the main protagonist in the 3D animation “Sego”. The technological aspect of this research involves the use of 3D software for creating animation and graphic design software for developing the storyboard that structures the visual narrative.*

*The primary objective of this study is to produce a character animation that demonstrates fluid movement and expressive gestures consistent with the fundamental principles of animation. Through the implementation of the pose-to-pose technique, the study aims to effectively communicate the educational message embedded within the film to its audience.*

**Keyword:** *3D Animation, Character, Pose to pose, Education, Visual*