

## ANALISIS PENERAPAN METODE *POSE TO POSE* DALAM FILM ANIMASI “LAUT KITE”

Andin Nurhalia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi D4 Animasi, Politeknik Negeri Batam

[anurhalia43@gmail.com](mailto:anurhalia43@gmail.com)

### ABSTRACT

“Laut Kite ” is an animation that tackles the critical issues of marine debris caused by people’s negligence towards environmental hygiene, especially marine hygiene in coastal areas. “Laut Kite” aims to raise public awareness about the importance of maintaining a clean ocean and discourages littering in coastal zones. To achieve this goal, the animators uses the pose-to-pose technique in creating character movements. This technique involves defining key pose, extreme, and in-between in creating character movements to produce smooth and realistic animation movements. This research utilizes the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) to analyze the role of the pose-to-pose technique in creating the “Laut Kite” animation. The research’s feasibility was evaluated by sending sample shots to experts for qualitative assessment, providing data to strengthen the research. The results confirm that the pose-to-pose technique has an important role in the feasibility of the animation produced

{ T }

{ SEP }

**Keywords:** 3D animation, pose to pose, key pose

### ABSTRAK

Film animasi 3D Laut Kite merupakan animasi yang mengangkat sampah laut sebagai masalah utama karena kelalaian masyarakat yang kurang peduli akan kebersihan lingkungan terutama kebersihan laut di wilayah pesisir. Animasi Laut kite bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kebersihan laut dan mendorong mereka untuk tidak membuang sampah sembarangan di area pesisir. Untuk mencapai tujuan tersebut, animator menggunakan metode *pose to pose* dalam pembuatan gerakan karakter. Metode ini melibatkan penentuan *key pose*, *extreme*, dan *in between* pada gerakan karakter untuk menghasilkan gerakan animasi yang halus dan realistis. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk menjelaskan peran teknik *pose to pose* dalam pembuatan animasi Laut Kite. Kelayakan penelitian ini telah diuji oleh narasumber ahli melalui pendekatan kualitatif dengan mengirimkan beberapa shot yang akan diuji untuk mendapatkan data sebagai penguatan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *pose to pose* memiliki peran penting dalam kelayakan animasi yang dihasilkan.

{ T }

{ SEP }

**Kata kunci:** animasi 3D, pose to pose, key pose

### PENGANTAR

Sampah merupakan masalah yang sering dialami oleh masyarakat Indonesia terutama di bagian pesisir. Pencemaran air laut akibat sampah plastik merupakan masalah serius yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitar seperti kegiatan

masyarakat, kesehatan masyarakat, serta keberlangsungan ekosistem (Nordiansyah, 2024). Jumlah penduduk pesisir Indonesia bisa dikatakan hampir sama dengan India, namun tingkat pencemaran sampah plastik di Indonesia lebih tinggi dibandingkan dengan negara India (Riksfardini & Asmara, 2023).

Film animasi Laut Kite merupakan salah satu bentuk implementasi media animasi 3D yang mengangkat sampah laut sebagai masalah utama. Hal tersebut disebabkan oleh masyarakat yang kurang peduli akan akibat yang ditimbulkan dari sampah laut.

Dalam pembuatan film animasi Laut Kite, animator memiliki peran penting dalam penyampaian cerita melalui gerakan animasi yang terlihat jelas dan bagus. Dengan demikian, animator menerapkan metode *pose to pose* dalam pembuatan gerakan karakter di film animasi Laut Kite. Metode *pose to pose* adalah salah satu metode dalam pembuatan animasi yang melibatkan *key pose*, *extreme*, dan *in between* untuk membuat gerakan pada karakter dan menghasilkan kualitas gerakan animasi yang baik.

*Key pose* merupakan kumpulan pose-pose awal pada gerakan utama dalam suatu *scene* (Hadi Purwanto dkk., t.t.). selain menjadi fondasi utama pada gerakan karakter, *key pose* juga menentukan posisi, siluet, dan ekspresi yang berfungsi sebagai panduan visual pada saat mengisi gerakan transisi yang disebut dengan *in between*. Maka dari itu, *key pose* memiliki kontrol yang besar atas gerakan karakter karena animator dapat dengan mudah memodifikasi dan menyempurnakan *key pose* untuk menghasilkan gerakan yang unik.

*Extreme* menentukan efek gerak animasi yang kemudian diperhalus dengan *in between* (Imroatus Tsaany Maghfira dkk., 2022). Efek gerak animasi ini dilihat dari penekanan emosi dan gestur karakter yang lebih dramatis dibandingkan dengan *key pose*. Dengan begitu, *extreme* memberikan ruang bagi animator untuk mengeksplorasi dan bereksperimen untuk menciptakan animasi yang unik dengan kreativitas dan gayanya dalam animasi.

*In between* bertanggung jawab untuk mengisi celah antar *key pose* dan menciptakan transisi yang halus agar gerakan karakter tidak terlihat kaku. Untuk membuat transisi tersebut, animator dapat menambahkan detail pada gerakan karakter, seperti pergerakan pada rambut, pakaian, dan pergerakan akibat efek fisika lainnya. Namun untuk membuat *in between*, animator perlu menyesuaikan gerakan dengan *timing* untuk menghasilkan gerakan yang lambat atau cepat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai struktur penelitiannya dan metode kualitatif deskriptif untuk menjabarkan keseluruhan dari hasil penelitian. Berikut adalah tahapan dalam pembuatan animasi Laut Kite.

### Tahap Konsep

Tahap konsep menggambarkan tujuan pada pembuatan animasi berdasarkan target audiens dan jenis media yang digunakan. Berikut adalah deskripsi konsep yang dibuat.

<b>Judul</b>	Film Animasi 3D Laut Kite
<b>Tujuan</b>	Menyampaikan pesan yang ada pada cerita Laut Kite yaitu menanamkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sejak dini
<b>Media</b>	Video berbentuk Animasi 3D
<b>Audiens</b>	Siswa SD sampai dengan SMA (Umur 6-18 tahun)
<b>Grafik</b>	3 Dimensi
<b>Audio</b>	Dialog karakter, <i>backsound music</i> , dan <i>sound effect</i>

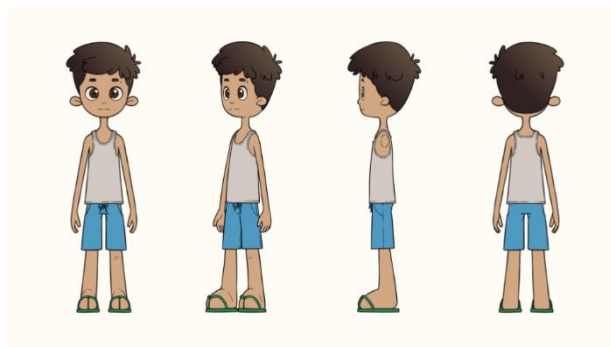
Tabel. \_\_ Deskripsi konsep

### Tahap Perancangan

Tahap perancangan memuat ide cerita, perancangan sketsa karakter, pembuatan *storyboard*, dan perancangan *pose to pose*.

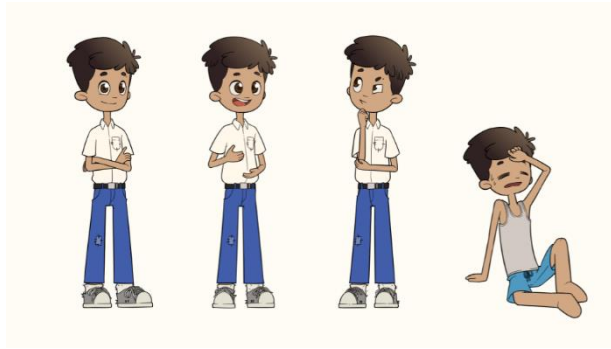
Ide cerita animasi Laut Kite diangkat berdasarkan kebiasaan masyarakat yang kurang peduli dengan lingkungan dan membuang sampah sembarangan. Cerita animasi ini dibuat oleh mahasiswa kota Batam sehingga mengangkat unsur budaya melayu sebagai latar ceritanya.

Perancangan sketsa karakter dibuat dengan latar seorang anak SMP yang tinggal di daerah pesisir pantai dengan sifat yang optimis, pantang menyerah, dan kreatif.



**Gambar 1.** Rancangan *turn around* karakter Abi

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 2.** Rancangan pose karakter Abi

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)






**Gambar 3.** Rancangan ekspresi karakter Abi

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

*Storyboard* pada animasi Laut Kite terdiri dari 14 *scenes* dan 96 *shots*.

Berikut beberapa gambaran *storyboard* pada animasi Laut Kite.

Sketsa	Keterangan
	<p><b>Scene 1 shot 1</b> Karakter utama (Abi) sedang berjalan sepulang sekolah.</p>
	<p><b>Scene 3 shot 3</b> Kakek terduduk lesu di samping sampannya. Abi menghampiri kakek dan bertanya apa yang terjadi.</p>
	<p><b>Scene 9 shot cont. 5</b> Memperlihatkan Abi yang sudah merekatkan <i>smartphone</i> ke dadanya.</p>


	<p><b>Scene 10 shot 3</b>                  Anak-anak kampung yang menonton siaran langsung Abi menjadi terpesona dan langsung bergegas ke tempat Abi untuk membantunya membersihkan sampah.</p>
	<p><b>Scene 12 shot 3</b>                  Masyarakat kampung melakukan foto Bersama.</p>
	<p><b>Scene 14 shot 4</b>                  Menampilkan kakek yang sedang Bahagia mengangkat jaringnya yang penuh dengan ikan.</p>

Table. \_\_ Storyboard animasi Laut Kite

Untuk pembuatan animasi Laut Kite, animator menggunakan metode *pose to pose* dengan menentukan *key pose* terlebih dahulu yang kemudian diperhalus melalui tahap pembuatan *extreme* dan *in between*. *Key pose* adalah serangkaian pose awal yang menjadi pose utama dari suatu gerakan tertentu (Affandi dkk., t.t.).

**Tahap Pengumpulan Bahan**

Pengumpulan bahan dilakukan dengan mencari dan membuat referensi gerakan pada karakter. Referensi gerakan tersebut dapat disimpulkan menjadi tiga bagian, yaitu *key pose*, *extreme*, dan *in between*. *Extreme* dan *in between* merupakan transisi gerakan antar *key pose* yang membuat gerakan animasi terlihat lebih halus. Metode *pose to pose* juga dapat digunakan pada gerakan atau perubahan ekspresi dan *lip sync*.



**Gambar 4.** Referensi *key pose* scene 5 shot 3

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 5.** Referensi *key pose scene 14 shot 5*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

### **Tahap Pembuatan**

Pembuatan animasi Laut Kite dilakukan dengan menggunakan software 3D yaitu Blender 3.5. blender digunakan untuk proses pembuatan objek dan karakter, pergerakan kamera, penyusunan layout, pergerakan karakter, pemberian tekstur dan pencahayaan, sampai dengan tahap render.

### **Tahap Pengujian**

Pada tahap pengujian, penulis melakukan pengujian wawancara ahli dengan salah satu 3D *lead animator* yang bekerja di studio animasi.

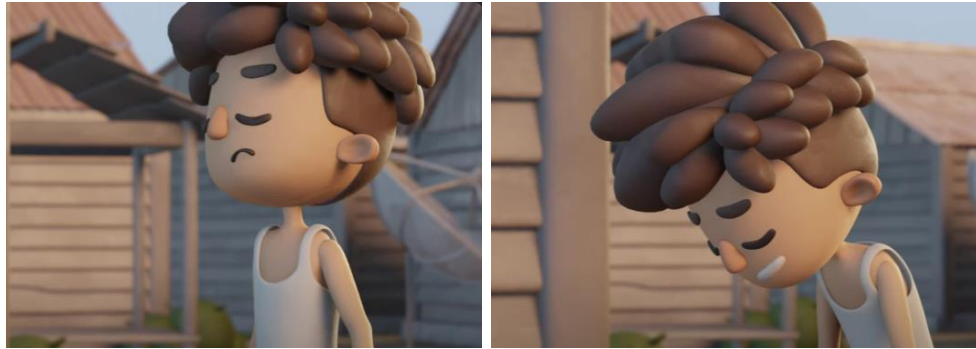
### **Tahap Distribusi**

Distribusi dilakukan dalam bentuk video animasi 3D dan dipublikasikan dengan tujuan untuk mengajak masyarakat agar lebih peduli dengan kebersihan lingkungan dan tidak membuang sampah sembarangan. Animasi ini diterbitkan di situd web YouTube oleh akun Satu Persen Animations.

## **PEMBAHASAN**

### ***Animating***

Sebelum memulai tahap *animating*, animator wajib memahami jalan cerita pada *scene* yang akan dikerjakan untuk menentukan *key pose* yang tepat. *Key pose* yang tepat akan menghasilkan gerakan yang sesuai dengan pesan dan emosi pada *scene* tersebut. Sebagai contoh, pada *scene* yang menggambarkan karakter Abi sedang sedih karena tidak ada yang mendengarkannya ketika dia menghampiri masyarakat untuk membantu membersihkan sampah, animator dapat membuat *key pose* yang menunjukkan gestur sedih dan kecewa mulai dari pose hingga ekspresinya. Dengan begitu, *key pose* dapat membantu untuk menyampaikan kesan sedih kepada penonton



**Gambar 6.** *Key pose scene 6 shot 7*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**a. Scene 6 shot 7**

Pada *scene 6 shot 7*, memperlihatkan karakter abi yang sedang putus asa dengan pose menunduk dan dilanjutkan dengan pose yang menunjukkan karakter tersebut kembali bersemangat.



**Gambar 7.** *Key pose scene 6 shot 7*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

Setelah membuat *key pose*, selanjutnya adalah membuat transisi gerakan dengan menambahkan detail gerakan agar gerak animasi yang dihasilkan tidak kaku. Detail gerakan tersebut terdiri dari pose *anticipation*, *breakdown*, *delay*, *ease in-out*, dan *follow through*.





**Gambar 8.** Pemberian *extreme* dan *in between* pada *scene 6 shot 7*  
(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**b. Scene 7 shot 3**

Pada *scene 7 shot 3*, memperlihatkan karakter Abi yang sedang mencoba mengambil perhatian dari karakter lain yang sedang berjalan sambil bermain *handphone*. Abi mencoba meraih karakter tersebut namun tidak digubris.



**Gambar 9.** *Key pose scene 7 shot 3*  
(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 10.** Pemberian *extreme* dan *in between* pada *scene 7 shot 3*  
(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**c. Scene 9 shot 14**

Pada *scene* ini, Abi sedang mengusap dahinya dengan lega dan melanjutkan kegiatannya membersihkan sampah. Pose pertama dibuat dengan karakter Abi yang sedang berdiri lalu dilanjutkan dengan pose yang sedang mengusap dahi menggunakan tangan kanannya.



**Gambar 11.** *Key pose scene 9 shot 14*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 12.** Pemberian *extreme* dan *in between* pada *scene 9 shot 14*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**d. Scene 11 shot 6**

Pada *scene 11 shot 6*, memperlihatkan karakter Abu sedang menjelaskan tentang pembagian tugas membersihkan sampah kepada masyarakat yang ikut membantu. Pada gerakan ini, pose tangan berperan penting dalam menunjukkan pesan bahwa karakter Abi sedang memberikan penjelasan.



**Gambar 13.** *Key pose scene 11 shot 6*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 14.** *Pemberian extreme dan in between pada scene 11 shot 6*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**e. Scene 14 shot 5**

Pada *scene* ini, memperlihatkan Abi yang sedang menoleh ke arah belakang sambil tersenyum lalu menoleh kembali ke arah depan dan berjalan lurus.



**Gambar 15.** *Key pose scene 14 shot 5*

(Sumber: Andin Nurhalia, 2024)



**Gambar 14.** Pemberian *extreme* dan *in between* pada *scene 14 shot 5*  
 (Sumber: Andin Nurhalia, 2024)

**Hasil Pengujian Ahli**

Pengujian ahli terhadap animasi Laut Kite dilakukan dengan mengirimkan 5 *shot* dari animasi Laut Kite kepada salah satu 3D *lead animator* yang bekerja di studio animasi Batam, Zikri Karisma. Narasumber tersebut kemudian memberikan pendapatnya melalui pesan via Instagram. Hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *pose to pose* pada gerakan animasi Laut Kite sudah benar sehingga hasil gerakan animasi tersebut berkualitas bagus dan mudah dipahami oleh penonton. Pemberian *key pose*, *breakdown*, hingga *polishing* pada gerakan karakter sudah terlihat halus dan baik.

Sketsa	Keterangan
<b>Scene 6 shot 7</b>	Penentuan <i>pose</i> dan teknik <i>pose to pose</i> sudah dilakukan dengan baik.
<b>Scene 7 shot 3</b>	Teknik <i>pose to pose</i> sudah dilakukan dengan baik, namun pada pose akhir akan lebih bagus jika dibuat seperti Abi sedang mengejar karakter bapak-bapak yang sedang bermain <i>handphone</i> agar konteks pada <i>shot</i> tersebut terlihat jelas dan lebih kuat.
<b>Scene 9 shot 14</b>	Penentuan <i>pose</i> dan teknik <i>pose to pose</i> sudah dilakukan dengan baik.
<b>Scene 11 shot 6</b>	Penentuan <i>pose</i> dan teknik <i>pose to pose</i> sudah dilakukan dengan baik.
<b>Scene 14 shot 5</b>	Penentuan <i>pose</i> dan teknik <i>pose to pose</i> sudah dilakukan dengan baik.

Table.\_\_ *Storyboard* animasi Laut Kite

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *pose to pose* dalam pembuatan film animasi 3D Laut Kite telah berhasil dilakukan dan teruji oleh penguji ahli. Namun, perlu dilakukan beberapa perbaikan pada pose tertentu agar gerakan yang dihasilkan lebih unik dan lebih jelas dalam penyampaian pesannya kepada penonton. Dengan demikian, penerapan metode *pose to pose* dalam film animasi Laut Kite sudah dapat dikatakan layak karena berhasil dilakukan dan sudah berhasil dalam menyampaikan informasi serta pesan dari cerita animasi Laut Kite.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Zikri Karisma yang berprofesi sebagai 3D *lead animator* di studio Kinema Systrans Multimedia Batam yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menjadi narasumber pada penelitian ini. Berkat ketersediaan beliau, penulis mendapatkan informasi dan masukan dalam penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Affandi, Y., Satia Nuryanto, N., Mahendra, E., & Eka Setiawan, S. (t.t.). *Implementasi Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku' Shalat*.

Hadi Purwanto, I., Aini, A. N., Rahman, A. Z., Fachry, A., Kurniawan, S. D., & Fakultas, T. I. (t.t.). *Implementasi Teknik Pose To Pose Sebagai Proyeksi pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan*.

Imroatus Tsaany Maghfira, Rasyid Resan, A., Firyal Nabila Zalfa, Naufal Bakhtiar Ismail, Verdiansyah, V., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2022). Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3D Islami "Ghibah." *Jurnal KomtekInfo*, 49–54. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i2.275>

Riksfardini, M., & Asmara, Q. (2023). WILAYAH PESISIR MUARA ANGKE JAKARTA UTARA. *PENTAHHELIX: Jurnal Administrasi Publik*, 1(2), 217–236.

Nordiansyah, E. (2024, Januari 22). *Masalah Sampah Plastik Masih Jadi Persoalan di Indonesia*. Retrieved from medcom.id: <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/8koPvy3K-masalah-sampah-plastik-masih-jadi-persoalan-di-indonesia>