



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 4821-4834

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Gerak Pada Series Animasi 3D Show Time Season 1 Episode 2

Cornelia Agustin^{1✉}, Fris Okta Falma²

Universitas Negeri Padang

Email: corneliaagustin31@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Proyek akhir ini berfokus pada penerapan gerakan dalam serial animasi 3D Show Time, yang bertujuan untuk memperkenalkan bagaimana gerakan diimplementasikan dalam animasi 3D dan bagaimana gerakan dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam—seperti doa, moral, dan cerita dari Al-Qur'an dan Hadits—dengan cara yang menarik dan tidak monoton, terutama dalam konteks pendidikan dan hiburan. Show Time menargetkan anak-anak prasekolah berusia tiga hingga enam tahun dan dirancang agar sesuai dengan usia, bebas dari kekerasan atau konten yang tidak pantas, memberikan ketenangan pikiran bagi orang tua. Animasi ini menumbuhkan cinta dan kebanggaan dalam Islam sejak usia dini melalui penceritaan yang ceria dan menarik. Animasi ini diproduksi di Piapi Animation Studio di Padang, Sumatera Barat, bekerja sama dengan Durioo+, sebuah perusahaan animasi Malaysia dan pemilik Kekayaan Intelektual (HKI) dari serial tersebut. Proyek ini melibatkan penggunaan teknik animasi utama selama fase produksi dan pascaproduksi, seperti keyframing dan rigging menggunakan perangkat lunak animasi 3D seperti Blender. Metode Forward Kinematics (FK) dan Inverse Kinematics (IK) digunakan untuk menganimasikan gerakan karakter dan objek berdasarkan hubungan sendi-anggota tubuh. Gerakan utama dibuat selama tahap produksi, sementara pascaproduksi difokuskan pada penyempurnaan melalui simulasi dan pemolesan untuk meningkatkan realisme. Proyek ini bertujuan untuk memberikan pendidikan Islam bagi anak-anak, menyampaikan pesan-pesan Islam dengan cara yang menghibur, menunjukkan kolaborasi yang efektif antara studio dan kreator, dan berkontribusi pada pengembangan industri animasi Islam. Proyek ini juga berfungsi sebagai pengalaman belajar praktis dalam menerapkan teknik animasi 3D, memahami prinsip-prinsip animasi, dan mengelola proyek animasi.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Aplikasi Gerakan, Pendidikan Islam, Forward Kinematics, Inverse Kinematics, Anak-Anak Prasekolah*

Abstract

This final project focuses on the application of motion in the 3D animated series *Show Time*, aiming to introduce how motion is implemented in 3D animation and how it can serve as an effective tool to teach Islamic values—such as prayers, morals, and stories from the Qur'an and Hadith—in an engaging and non-monotonous way, especially in educational and entertainment contexts. *Show Time* targets preschool children aged three to six and is designed to be age-appropriate, free from violence or inappropriate content, providing peace of mind for parents. The animation fosters love and pride in Islam from an early age through cheerful and appealing storytelling. The animation was produced at Piapi Animation Studio in Padang, West Sumatra, in collaboration with Durioo+, a Malaysian animation company and Intellectual Property (IP) owner of the series. This project involved the use of key animation techniques during the production and post-production phases, such as keyframing and rigging using 3D animation software like Blender. Forward Kinematics (FK) and Inverse Kinematics (IK) methods were utilized to animate character and object movements based on the joint-limb relationship. The main motion was created during the production stage, while post-production focused on refinement through simulation and polishing to enhance realism. This project aims to provide Islamic education for young children, deliver Islamic messages in an entertaining way, demonstrate effective collaboration between studios and creators, and contribute to the development of the Islamic animation industry. It also serves as a practical learning experience in applying 3D animation techniques, understanding animation principles, and managing animation projects.

Keywords: 3D Animation, Motion Application, Islamic Education, Forward Kinematics, Inverse Kinematics, Preschool Children

PENDAHULUAN

Dalam proyek penerapan gerak pada series animasi 3D *Show Time* ini dibuat bertujuan memperkenalkan bagaimana cara penerapan gerak pada animasi 3D, sehingga menjadi alat yang efektif untuk mengenalkan ajaran Islam, seperti doa, akhlak, juga cerita dari Al-Qur'an dan Hadis, tanpa terasa membosankan. Khususnya dalam konteks pendidikan dan hiburan.

Show Time merupakan proyek yang menargetkan Anak-anak prasekolah berusia tiga hingga enam tahun. Program ini biasanya tidak mengandung kekerasan atau konten yang tidak pantas bagi usia anak, sehingga memberikan orang tua rasa tenang saat anak-anak menonton. Dengan membuat cerita yang ceria dan menarik, animasi ini berusaha menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap agama Islam pada anak-anak sejak dini. Ini bisa menjadi langkah awal bagi mereka untuk lebih mengenal agama dan tumbuh dengan nilai-nilai tersebut.

Proses pembuatan gerak animasi 3D dalam *Show Time* dilakukan di studio animasi yaitu Piapi Animation yang bekerjasama dengan Durio. Piapi Animation itu studio animasi yang ada di Padang, Sumatera Barat. Studio ini didirikan oleh Heru Martio, yang udah berpengalaman lama di dunia animasi. Piapi Animation lebih fokus ke produksi animasi 3D dan sudah pernah kolaborasi sama Universitas Negeri Padang (UNP).

Durio+, Malaysia, selaku Pemilik Hak Kekayaan Intelektual (IP), bersama PT. Piapi Creative Media, sebagai studio yang bertanggung jawab atas pelaksanaan proyek ini. Durio+ adalah perusahaan produksi animasi asal Malaysia yang dikenal dengan berbagai seri animasi 3D mereka. Salah satu seri yang mereka produksi adalah "*Showtime*". Durio+ juga dikenal dengan seri animasi lainnya seperti "*Mina Mila*", "*Alif & Anis*", "*Little Amar*", dan "*ILM*".

Pembuatan gerak pada animasi 3D umumnya terjadi saat tahap produksi. Namun, prosesnya dibagi menjadi beberapa langkah yang saling terkait, baik di tahap produksi maupun pasca produksi. Saat tahap produksi, pembuatan gerak terjadi saat animasi karakter dan objek 3D dilakukan. Animator akan menggerakkan karakter atau objek dengan menggunakan perangkat lunak animasi 3D, seperti Blender.

Proses ini melibatkan teknik yang disebut keyframing, di mana animator menetapkan posisi penting karakter atau objek pada waktu-waktu tertentu dalam animasi, dan perangkat lunak akan mengisi gerakan di antara keyframe tersebut secara otomatis. Animasi 3D juga melibatkan rigging, yaitu membuat struktur tulang (rig) dalam karakter, yang memungkinkan gerakan seperti manusia atau hewan.

Meskipun sebagian besar gerak diciptakan pada tahap produksi, tahap pasca produksi juga terlibat dalam menyempurnakan gerakan. Misalnya, proses simulasi (seperti rambut, pakaian, atau efek fisika lain yang berinteraksi dengan gerakan) dilakukan pada pasca produksi. Di tahap ini, animator juga bisa memperhalus gerakan melalui tweaks atau perbaikan kecil untuk memastikan gerakan terlihat lebih alami atau sesuai dengan visi yang diinginkan.

Jadi, pembuatan gerak utama pada animasi 3D terjadi di tahap produksi, sementara tahap pasca produksi lebih fokus pada penyempurnaan dan penambahan elemen-elemen lain yang mendukung gerakan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka saya menggarap karya Proyek Akhir ini dengan judul *Penerapan Gerak Pada Series Animasi 3D Show Time Season 1 Episode 2* dengan menggunakan metode *Forward Kinematics (FK)* dan *Invers Kinematics (IK)*, yang merupakan

dua metode dalam animasi untuk menggerakkan objek berdasarkan hubungan antara sendi (*joints*) dan segmen tubuh (*limbs*) (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

METODE PENELITIAN

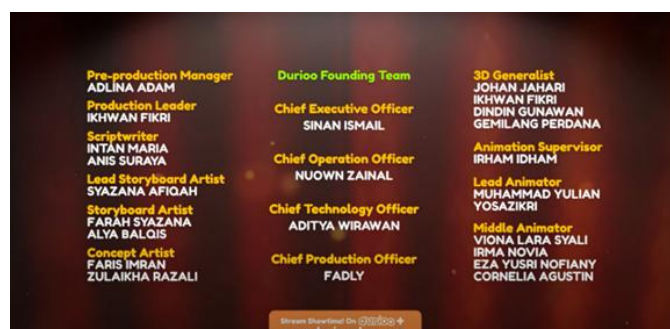
Dalam proyek serial animasi Show Time S1 Eps 2 ini, metode pembuatan produk yang dipakai adalah metode pipeline. Metode pipeline dalam konteks produksi animasi, film, atau pengembangan perangkat lunak merujuk pada serangkaian tahapan yang terstruktur dan berurutan, di mana setiap tahap berfungsi untuk memproses dan menghasilkan elemen-elemen tertentu sebelum diteruskan ke tahap berikutnya. Dalam produksi animasi Show Time S1 Eps 2, sering kali melibatkan beberapa langkah, seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi, setelah melalui tahap produksi, modeling, texturing, dan riging, animasi memasuki tahap persiapan yang lengkap dan siap ke tahap produksi, tahapan ini melibatkan serangkaian. Waktu pengembangan proyek tahap animate Show Time S1 Eps 2 berlangsung selama 2 minggu, mulai dari 10 Maret 2024 hingga 24 Maret 2024. Jadwal pengembangan proyek dibagi menjadi 2 tahap yaitu, tahap blocking dan tahap finishing atau polish. Teknik pengambilan data dalam series 3D Show Time S1 Eps 2 ini dilakukan dengan metode Praktek Langsung. Proses ini melibatkan implementasi langsung pembuatan animasi 3D untuk serial Show Time. Juga memanfaatkan buku, artikel, jurnal, dan dokumentasi teknis terkait teknik animasi 3D, struktur naratif, dan desain estetika untuk mendukung proses produksi. Data yang diamati mencakup observasi, studi pustaka, wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Produk

1. Dokumentasi Visual

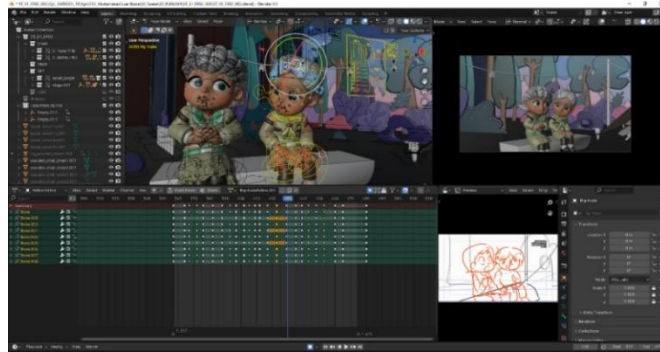
Berikut bukti penayangan serial animasi Show Time season 1 Episode 2 tersebut berupa credit title.



Gambar 1. Credit Tittle. Sumber: Durio+

Berikut dokumentasi hasil akhir dari proyek yang dikerjakan.

a. Shot 3

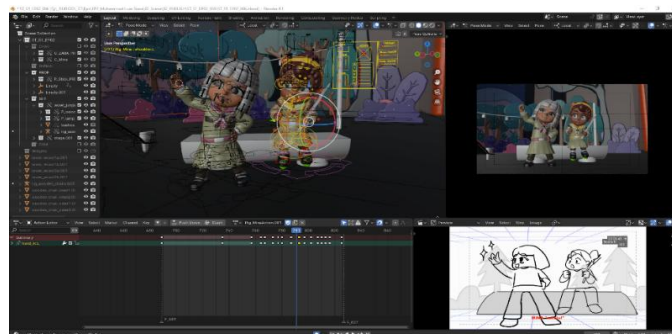


Gambar 2. Show Time Eps. 2 Shot 3.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam shot 3 angle kamera yang digunakan adalah medium shot, pada shot 3 ini memperlihatkan Huda dan Amna sedang duduk di kursi. Tapi Amna di dalam shot ini sedang bermain dengan jarinya, lalu dipanggil oleh temannya Mina, sehingga dia terkejut dan menoleh ke arah Mina. Huda yang melihat Amna kaget lalu tertawa. Pada shot ini menggunakan metode FK karna tidak melakukan kontak dan akan lebih mudah jika menggunakan FK.

b. Shot 6

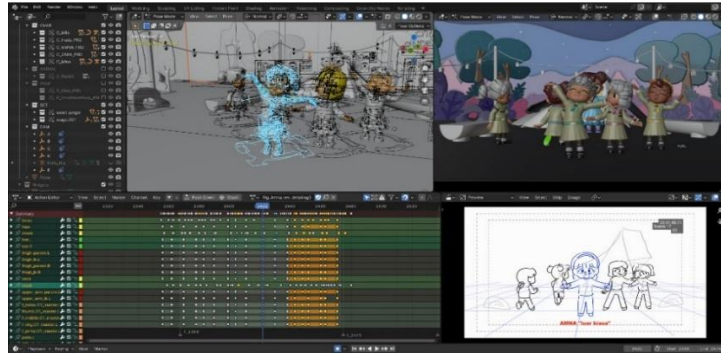


Gambar 3. Show Time S1 Eps.2 Shot 6

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada shot 6 menggunakan angle kamera low poly, yang mana posisi kameranya terletak pada bagian bawah karakter. Pada shot ini memperlihatkan Zara yang sedang bersorak dan Mila melihat Zara. Pada shot ini menggunakan metode IK dan FK. Mila menggunakan IK karna melakukan kontak pada kayu yang digenggamnya. Serta diperlukan penggunaan "Child Of" untuk mengikat tangan Mila dan kayu sehingga tidak terlepas.

c. Shot 17

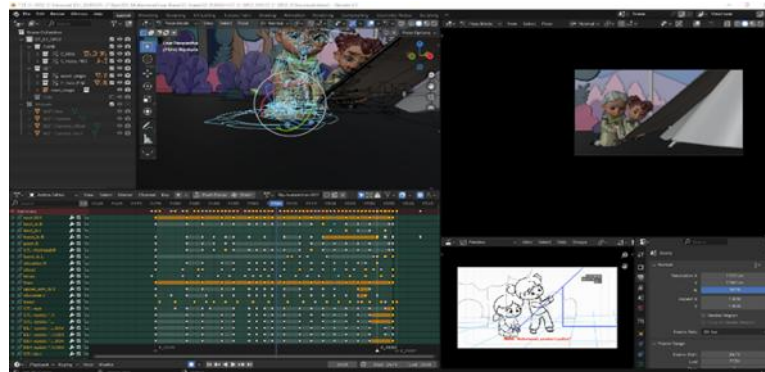


Gambar 4. Show Time S1 Eps.2 Shot 17

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada shot 17 menggunakan angle kamera long shot, yang mana menampilkan karakter karakter Mina, Mila, Amna, Zara dan Huda sedang bernyanyi bersama. Tetapi tenda yang mereka dirikan jatuh karna tertiuip angin kencang, sehingga mereka berlari menuju tenda mereka dan segera memperbaikinya. Pada shot ini menggunakan metode IK, karna tidak melakukan kontak dengan benda atau karakter disekitarnya.

d. Shot 18



Gambar 5. Show Time S1 Eps.2 Shot 18

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada shot 18 menggunakan angle kamera long shot, pada shot ini memperlihatkan Huda dan Mila sedang memperbaiki tenda. Dalam shot ini menggunakan metode IK dikarenakan melakukan kontak dengan tenda, serta memerlukan penggunaan "Child Of" untuk mengikat tangan Mila dan Huda sehingga tidak terlepas dari tenda.

e. Shot 21



Gambar 6. Show Time S1 Eps.2 Shot 21

Pada shot 21 menggunakan angle kamera long shot, yang mana menampilkan karakter karakter Mina, Mila, Amna, Zara dan Huda sedang bernyanyi bersama. Pada shot ini menggunakan metode IK, karna tidak melakukan kontak dengan benda atau karakter disekitarnya.

2. Spesifikasi Proyek

Perangkat yang kompatibel pada proyek Show Time ini, pembuatan gerak animasinya menggunakan aplikasi blender 4.1, sesuai dengan permintaan klien. Penulis sebagai animator pada series show time episode 2 ini mendapatkan total 5 shot dengan total 624 frame yang setara dengan 26 detik. Waktu pengerjaan semua shot tersebut adalah 8 hari. Setelah semua shot selesai dikerjakan, mereka akan digabungkan menjadi satu kesatuan atau disebut juga dengan teknik compile untuk pemeriksaan oleh supervisor tim proyek. Berikut gambar tracking pemeriksaan shoot pada series animasi show time eps 2:

NAME SHOOT	ARTIST	Animator	Grade	Deadline Blocking	Status Blocking	REV BLOCKING	Duration	Duration Animate	Take	Status Detailing
ST_S1_EP02_001	...	Jahid	Hard	...	DONE	...	161	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_002	...	Sasha	medium	...	DONE	...	175	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_003	...	Comet	medium	...	DONE	...	118	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_004	...	Art	medium	...	DONE	...	120	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_005	...	FC	medium	...	DONE	...	94	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_006	...	Comet	medium	...	DONE	...	138	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_007	...	Vis	Hard	...	DONE	...	322	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_008	...	Vis	medium	...	DONE	...	210	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_009	...	Art	medium	...	DONE	...	168	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_010	...	Vis	Hard	...	DONE	...	189	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_011	...	Wahid	medium	...	DONE	...	38	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_012	...	Carl	Hard	...	DONE	...	153	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_013	...	Wahid	medium	...	DONE	...	77	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_014	...	East	Hard	...	DONE	...	92	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_015	...	East	Hard	...	DONE	...	206	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_016	...	Sasha	medium	...	DONE	...	86	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_017	...	Comet	Hard	...	DONE	...	107	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_018	...	Comet	medium	...	DONE	...	62	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_019	...	East	medium	...	DONE	...	41	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_020	...	East	medium	...	DONE	...	162	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_021	...	Comet	Hard	...	DONE	...	199	APPROVED_DIR
ST_S1_EP02_022	...	Wahid	Hard	...	DONE	...	173	APPROVED_DIR

Gambar 7. Tracking Show Time Eps. 2.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Supervisor akan mengecek setiap shot untuk memastikan bahwa animasi Show Time telah memenuhi standar kualitas yang diinginkan sebelum dikirim ke pusat IP (Intellectual Property) atau klien. Kesesuaian dengan Batas Waktu. Memastikan penyelesaian animasi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dalam proyek.

Apabila terdapat kekurangan atau perlu dilakukan revisi, supervisor akan memberikan masukan kepada tim animator untuk melakukan perbaikan sebelum animasi dikirimkan ke pusat IP atau klien. Proses pemeriksaan ini bertujuan untuk memastikan animasi memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan selarass dengan visi proyek.

Pembahasan Keberhasilan Proyek

Beberapa hal yang menjadi baguan dari keberhasilan proyek ini adalah:

1. Mengatur Gerak pada Animasi

Animator itu pada dasarnya ngasih nyawa ke karakter yang awalnya cuma gambar atau model diam. Agar karakter bisa bergerak dengan natural, pertama-tama animator harus paham dulu siapa karakter yang mau digerakin, mulai dari kepribadiannya, cara dia berjalan, sampai gimana ekspresi wajahnya. Setelah itu, animator bakal bikin pose-pose penting dalam gerakan yang disebut keyframe, misalnya pose pas karakter mulai lompat, saat di udara, dan saat mendarat. Di antara keyframe itu, mereka bakal tambahin gerakan transisi biar animasinya kelihatan mulus. Ini disebut inbetweening atau tweening. Proses ini bisa dilakukan secara manual gambar frame per frame atau dibantu software animasi.

2. Menerapkan Prinsip-Prinsip Animasi

Selama memberi gerakan, animator juga menerapkan prinsip-prinsip animasi biar gerakannya lebih hidup dan natural. Contohnya kayak squash and stretch, anticipation, dan follow through. Semua itu dikerjain di software animasi Blender. Di sana animator mengatur keyframe, timing, dan gerakan di timeline. Setelah semua gerakan masuk, animator bakal preview animasinya terus-menerus buat lihat apakah gerakannya pas dan sesuai karakter.

3. Revisi menggunakan bahasa asing

Biasanya, animator akan mulai dengan memahami revisi klien se jelas mungkin. Karena beda bahasa dan budaya, penting untuk mereview ulang instruksi mereka bisa lewat email, chat, atau meeting online agar tidak salah paham. Jika revisinya kurang jelas, animator harus bertanya kembali, misalnya pakai screenshot atau catatan visual agar komunikasi lebih gampang. Selain itu, animator juga harus fleksibel dan cepat adaptasi, soalnya kadang klien punya standar atau gaya visual yang beda dari biasanya. Agar revisinya tidak berulang,

animator sering nyediain progress preview (contohnya WIP atau rough animation) agar klien bisa memberi feedback sebelum animasi jadi sepenuhnya. Dan yang paling penting, animator harus bisa ngatur waktu dan tenaga, karena revisi dari klien luar negeri kadang datang di jam-jam nggak biasa karena beda zona waktu.

4. Pengembangan karakter dan plot yang menarik

Untuk mengembangkan karakter dalam sebuah serial agar menarik, animator harus fokus pada beberapa hal. Pertama, pahami kepribadian karakter dan pastikan gerakan serta ekspresinya konsisten dengan sifatnya. Karakter juga harus berkembang seiring cerita, seperti perubahan sikap atau emosi yang bisa ditunjukkan lewat gerakan dan ekspresi. Interaksi antar karakter penting untuk memperkuat hubungan mereka, sementara tujuan yang jelas bagi karakter membuat mereka lebih menarik. Desain visual, seperti perubahan pakaian atau aksesoris, juga bisa mencerminkan perkembangan karakter. Tambahkan elemen unik atau humor untuk membuat karakter lebih hidup dan mudah dikenali. Yang terakhir, konsistensi dalam animasi dan desain sangat penting agar perkembangan karakter terasa alami dan terhubung dengan cerita.

Evaluasi Proyek

1. Kualitas Teknis

Evaluasi terhadap proyek animasi Show Time season 1 episode 2 ini adalah, fokus pada aspek teknis dan kreatif yang sangat penting dalam animasi. Dari cara animator memberi gerak pada karakter, mengatasi revisi dari klien luar negeri, hingga mengembangkan karakter dalam serial, semua hal tersebut menunjukkan pemahaman yang cukup dalam tentang proses animasi secara keseluruhan.

Animator memberi Gerak pada karakter dengan mengidentifikasi langkah-langkah dasar dalam animasi dengan sangat baik, seperti memahami karakter, membuat keyframe, inbetweening, dan menggunakan prinsip animasi. Kelemahan yang perlu diwaspadai adalah menjaga agar teknik animasi ini tetap konsisten meskipun ada banyak detail yang perlu diperhatikan dalam proses kreatif.

Animator mengerti dengan baik tantangan yang dihadapi saat menerima revisi dari klien luar negeri, seperti pentingnya komunikasi yang jelas, mengatur waktu, dan fleksibilitas dalam menghadapi perbedaan budaya dan zona waktu. Evaluasi di sini adalah bahwa penting bagi animator untuk tetap menjaga kualitas kerja dan menjaga hubungan baik dengan klien meski menghadapi tekanan revisi yang terus-menerus. Sebuah tantangan besar memang, tetapi bisa disiasati dengan pendekatan yang Animator dapat

mengembangkan karakter agar tetap menarik, mulai dari memahami kepribadian karakter, memberikan ruang untuk perkembangan, hingga menjaga konsistensi dalam desain dan gerakan. Hal ini sangat penting agar karakter tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berkembang seiring waktu. Evaluasi utama adalah pentingnya keseimbangan antara perkembangan karakter yang alami dan menjaga ciri khasnya agar tidak kehilangan daya tarik dari sudut pandang penonton.

Tantangan terbesar animator yang perlu diwaspadai adalah menjaga konsistensi tanpa mengurangi perkembangan dan keunikan karakter, serta menjaga komunikasi dan fleksibilitas dalam menghadapi revisi dari klien, terutama yang berasal dari budaya atau zona waktu berbeda.

2. Kualitas Artistik

Serial kartun Show Time dari Durioo+ memiliki gaya artistik yang khas dan dirancang khusus untuk audiens anak-anak Muslim. Gaya visual ini menggabungkan elemen-elemen yang mendukung nilai-nilai Islami, serta menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Berikut adalah beberapa aspek utama dari gaya artistik dalam Show Time:

a. Desain Karakter yang Ceria dan Imut

Karakter-karakter dalam Show Time dirancang dengan proporsi tubuh yang sederhana dan ekspresi wajah yang ekspresif. Desain ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan memudahkan mereka dalam mengenali karakter. Warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan biru sering digunakan untuk menambah keceriaan dan semangat dalam setiap adegan.

b. Palet Warna Cerah dan Harmonis

Penggunaan warna dalam Show Time sangat memperhatikan psikologi warna untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema cerita. Warna-warna cerah dan kontras digunakan untuk menonjolkan elemen penting dalam adegan, serta untuk membedakan karakter dan latar belakang dengan jelas. Hal ini membantu anak-anak fokus dan memahami cerita dengan lebih baik.

c. Alur Cerita yang Dinamis dan Mengalir

Alur cerita dalam Show Time disusun dengan pacing yang tepat, menggabungkan momen-momen ceria dan edukatif secara seimbang. Transisi antar adegan dilakukan dengan mulus, menggunakan teknik seperti cut cepat atau fade, untuk menjaga perhatian anak-anak tetap terjaga sepanjang episode.

d. Komposisi Adegan yang Menarik dan Informatif

Setiap adegan dalam Show Time dirancang dengan komposisi visual yang menarik, menggunakan prinsip-prinsip seperti Rule of Thirds dan Leading Lines. Pencahayaan yang digunakan mendukung suasana hati adegan, sementara latar belakang yang sederhana namun informatif membantu anak-anak memahami konteks cerita tanpa gangguan visual yang berlebihan.

e. Integrasi Nilai Islami dalam Estetika Visual

Selain aspek teknis, Show Time juga menekankan integrasi nilai-nilai Islami dalam setiap elemen visual. Misalnya, penggunaan simbol-simbol Islami yang sederhana namun bermakna, serta representasi karakter yang mencerminkan akhlak dan perilaku yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini bertujuan untuk mendidik anak-anak sambil menghibur mereka.

Secara keseluruhan, gaya artistik dalam Show Time dirancang untuk menciptakan pengalaman menonton yang menyenangkan, edukatif, dan sesuai dengan nilai-nilai Islami. Setiap elemen visual bekerja sama untuk mendukung narasi dan tujuan pendidikan dari serial ini.

SIMPULAN

Penulis menemukan bahwa penerapan gerak dalam series animasi 3D Show Time S1 Episode 2 sangat penting karena sangat penting untuk menghidupkan karakter dan cerita. Gerakan yang tepat meningkatkan emosi, karakter, dan pesan visual yang ingin disampaikan.

Animasi 3D akan terlihat monoton dan tidak menarik jika tidak memiliki gerakan yang menarik. Tanpa gerak yang meyakinkan, animasi 3D akan terasa kaku, hambar, dan kehilangan daya tariknya. Melalui pemahaman 12 prinsip dasar animasi seperti, animator dapat menciptakan gerakan yang natural, ekspresif, dan mampu membuat penonton merasa terhubung secara emosional. Selain itu, Show Time memiliki potensi besar untuk meningkatkan nilai agama pada anak-anak melalui penggunaannya sebagai animasi edukatif dan media pembelajaran untuk anak usia dini. Oleh karena itu, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan berkontribusi positif pada pembuatan sumber pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk anak usia dini. Animasi kartun edukatif semoga terus berkembang dan menawarkan manfaat yang signifikan baik dalam dunia hiburan maupun pendidikan.

Penyusunan laporan proyek akhir penerapan gerak 3d animasi Show Time season 1

episode 2 ini memiliki peran penting dalam mendokumentasikan seluruh proses produksi secara sistematis dan mendalam, mulai dari tahap perencanaan hingga hasil akhir. Melalui laporan ini, penulis tidak hanya menunjukkan kemampuan teknis dalam membuat animasi, tetapi juga menampilkan pemahaman konseptual, kemampuan analisis, dan penyelesaian masalah yang dihadapi selama proses kerja. Selain itu, laporan ini menjadi sarana refleksi dan evaluasi, serta dapat dijadikan portofolio akademik dan profesional yang bernilai. Dengan menuliskan tahapan dan pertimbangan yang diambil dalam produksi, laporan ini juga berfungsi sebagai referensi yang bermanfaat untuk pengembangan proyek animasi berikutnya, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca yang ingin mempelajari proses serupa. Lebih dari itu, pembuatan laporan proyek akhir penerapan gerak 3d animasi Show Time season 1 episode 2 ini membantu memperkuat keterampilan komunikasi tertulis, yang sangat penting dalam dunia industri kreatif, terutama saat harus mempresentasikan ide kepada tim produksi, klien, atau stakeholder. Dengan adanya laporan, proses kreatif tidak hanya berhenti pada hasil visual, tetapi menjadi dokumentasi pengetahuan yang dapat dibagikan dan dikembangkan secara berkelanjutan.

Selain itu, laporan proyek akhir penerapan gerak 3d animasi Show Time season 1 episode 2 ini juga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memverifikasi berbagai teknik dan teori animasi yang telah dipelajari selama proses akademik. Penulis dapat menggali lebih dalam mengenai berbagai prinsip animasi, seperti timing, spacing, dan movement, serta bagaimana penerapannya dalam konteks animasi 3D. Pengalaman ini sangat berharga, karena memungkinkan penulis untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengimplementasikannya dalam produksi nyata, yang akhirnya memperkuat keterampilan teknis dan kreativitas. Proyek ini menjadi sarana yang efektif untuk menguji keterampilan, baik dalam aspek teknis seperti rigging dan rendering, maupun dalam aspek artistik seperti desain karakter dan pencahayaan.

Proses pembuatan laporan proyek akhir penerapan gerak 3d animasi Show Time season 1 episode 2 ini juga memungkinkan penulis untuk mengevaluasi dan mendokumentasikan tantangan yang dihadapi sepanjang perjalanan produksi. Setiap kesulitan yang muncul, baik itu dalam hal teknis seperti kesalahan dalam rigging, atau tantangan kreatif dalam menciptakan gerakan yang alami, menjadi bagian penting dari pembelajaran. Dengan menganalisis dan mencatat solusi yang ditemukan, laporan ini tidak hanya menjadi catatan pribadi, tetapi juga berfungsi sebagai panduan bagi orang lain yang menghadapi masalah serupa di masa depan. Hal ini juga dapat meningkatkan

kemampuan *problem solving*, yang sangat dihargai dalam industri animasi profesional, di mana tantangan baru selalu muncul dalam setiap proyek.

Akhirnya, laporan proyek akhir penerapan gerak 3d animasi Show Time season 1 episode 2 ini juga memberi ruang bagi penulis untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan berbagai pihak, seperti pembimbing, rekan sejawat, atau klien. Proses ini mengajarkan pentingnya feedback dan bagaimana menanggapi kritik untuk meningkatkan hasil akhir. Selama pembuatan laporan, penulis bisa mempresentasikan temuan, merumuskan ide-ide baru, dan mendapatkan masukan yang berharga. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pengetahuan dan pengalaman, tetapi juga membuka peluang untuk kerja sama di masa depan, yang bisa sangat berguna dalam membangun jaringan profesional di industri animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. Yogyakarta: <http://jurnal.uad.id> .
- Barody, W. A. (2013). The Japanese Robotic Masahiro Mori's Buddhist Inspired Concept of The Uncanny Valley. *Journal of Evolution & Technology*, 23, 31-44.
- Brilliyani, B. B. (2017). Analisis dan Perancangan Animasi Karakter dalam Tahapan. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Deanto, B. S., Ariando, C., & Nova, D. (2023). Perkembangan dan Penerapan Animasi CGI dalam Media Tayang. *Jurnal Seni Imajinasi*, XVII, 45-56.
- Du, J. (2021). Comparison Between 3D Animation Design and 2D Animation Design. *Advence in Social Science*, 594, 336-340.
- Durioo+. (2025). 7 Mei 2025. Malaysia: <https://www.duriooplus.com>.
- Endah Damayanti, S. (2020). Animasi 2D dan 3D. Jakarta: PT. Dinamika Astrapedia .
- Hardianto, Musa, L. A., Firmanto, & Anas, A. (2022). Pengembangan Video Animasi 3D Pembelajaran Lalu Lintas Menggunakan Software Blender. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32, 189-200.
- Hidayatullah, & Arief, M. (2023). Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi dengan Menggunakan Kombinasi Teknik Stop Motion dan Particle System. *Jurnal Literasi Informatika*, 2.
- Joang, H. R. (2017). "Animasi 3 Dimensi.". Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman.
- Kaba, F. (2013). Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animated Films. *International Review of Social Science and Humanities*, 4, 188-195.

- Mariana, Y. (2017). *Film Animasi 3D* Jurnal Sindo. Palembang. Politeknik PalComTech, .
- Moniva, A., Utami, E., & Purwanto, A. (2024). Implementasi Frame Interpolation pada Animasi Stopmotion. *Jurnal Ilmiah Peneitian dan Pembelajaran Informatika*, 9, 540-546.
- Nadya, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2, 80-86.
- Priyono, L. A., Purwancandra, P. P., & Gunanto, S. G. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting". *Journal of Animation & Games Studies*, 6, 51-66.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, 126-137.
- Time, D. (. (7 Mei 2025). Islamic 3D Animation Series for Kids. . <https://www.duriooplus.com>.
- Waeo, V., Lumenta, A., & Sugiarso, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia pada Animasi 3D dengan Menggunakan Metode Pose to Pose. *E-journal Teknik Informatika*, 9, 1-8.
- Goldberg, E. (2008). *Character animation crash course!* Delmar Cengage Learning.
- Kerlow, I. V. (2009). *The art of 3D computer animation and effects*. Wiley.
- Levy, D. B. (2006). *Directing animation*. Michael Wiese Productions.
- Samara, A. (2021). Islamic animation and character design in children's media. *Journal of Islamic Arts and Media*, 5(2), 45–60.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit*. Faber & Faber.