



Pembuatan Gerak 3D Animate Pada Serial Animasi Little Ammar Season 3 Episode 14 Shot 16-18

Fadila Triadisti^{1✉}, Fris Okta Falma²

Sekolah Vokasi Universitas Negeri Padang

Email: fadilatriadisti@gmail.com[✉]

Abstrak

Proyek akhir ini bertujuan untuk mengimplementasikan prinsip dasar animasi *pose to pose* dan *timing* dalam proses pembuatan gerak animasi 3D pada serial animasi *Little Ammar Season 3* Episode 14 Shot 16–18. Proyek ini dilaksanakan di bawah supervisi PT Piapi Creative Media yang bekerja sama dengan Durioo+, Malaysia sebagai pemilik hak kekayaan intelektual serial tersebut. *Little Ammar* merupakan serial animasi edukatif bernuansa Islami yang ditujukan untuk anak-anak usia pra-sekolah. Fokus utama dalam proyek ini adalah pada pengembangan gerakan karakter yang natural, ekspresif, dan komunikatif guna memperkuat penyampaian pesan moral dan ajaran agama Islam secara visual yang menarik dan mudah dipahami anak-anak. Metode produksi yang digunakan mengikuti pipeline standar industri animasi 3D, dimulai dari tahap *layouting*, *blocking*, pembuatan keyframe, *polishing*, hingga *compiling* dan revisi. Penulis berperan sebagai animator yang bertanggung jawab dalam pengerjaan tiga shot (shot 16–18) dengan tingkat kesulitan berbeda, serta menerapkan teknik-teknik seperti *child of constraint* dan *inverse kinematics* untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi produksi. Setiap shot dikerjakan dengan mengedepankan prinsip *pose to pose* untuk memastikan ekspresi karakter tersampaikan secara kuat dan jelas, serta *timing* yang disesuaikan agar ritme pergerakan karakter selaras dengan alur cerita dan emosi yang ingin disampaikan. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip dasar animasi sangat berpengaruh dalam menciptakan kualitas gerakan yang halus dan realistik. Selain itu, penggunaan perangkat lunak Blender versi 3.4 mendukung penciptaan animasi yang efisien dan fleksibel. Kendala utama selama produksi adalah manajemen waktu dan keterbatasan perangkat keras, serta tantangan komunikasi lintas bahasa dengan klien dari luar negeri. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan manajemen waktu yang baik, penggunaan referensi visual, serta kerja sama tim yang solid. Proyek ini membuktikan bahwa pendekatan teknis dan artistik yang tepat dapat menghasilkan animasi edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai moral dan

keagamaan yang kuat. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan konten animasi Islami berkualitas untuk anak-anak di Indonesia dan pasar global.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Pose to Pose, Timing, Blender, Little Ammar, Edukasi Anak, Nilai Islami*

Abstract

This final project aims to implement the basic principles of pose to pose animation and timing in the process of creating 3D animation motion in the animated series Little Ammar Season 3 Episode 14 Shot 16–18. This project was carried out under the supervision of PT Piapi Creative Media in collaboration with Durioo+, Malaysia as the owner of the intellectual property rights of the series. Little Ammar is an educational animated series with an Islamic nuance aimed at pre-school children. The main focus of this project is on the development of natural, expressive, and communicative character movements to strengthen the delivery of moral messages and Islamic teachings visually that are attractive and easy for children to understand. The production method used follows the standard 3D animation industry pipeline, starting from the layout stage, blocking, keyframe creation, polishing, to compiling and revision. The author acts as an animator who is responsible for working on three shots (shots 16–18) with different levels of difficulty, and applies techniques such as child of constraint and inverse kinematics to improve production quality and efficiency. Each shot is done by prioritizing the pose to pose principle to ensure that the character's expression is conveyed strongly and clearly, and the timing is adjusted so that the rhythm of the character's movement is in line with the storyline and emotions to be conveyed. The evaluation of the results shows that the application of basic animation principles is very influential in creating smooth and realistic movement quality. In addition, the use of Blender software version 3.4 supports the creation of efficient and flexible animation. The main obstacles during production were time management and hardware limitations, as well as the challenge of cross-language communication with clients from abroad. However, these obstacles can be overcome with good time management, the use of visual references, and solid teamwork. This project proves that the right technical and artistic approach can produce educational animation that is not only entertaining, but also has strong moral and religious values. Thus, this work is expected to be a contribution to the development of quality Islamic animation content for children in Indonesia and the global market.

Keywords: *3D Animation, Pose to Pose, Timing, Blender, Little Ammar, Children's Education, Islamic Values*

PENDAHULUAN

Industri animasi sangat berkembang pesat pada era sekarang ini, terutama dalam bidang animasi 3D, seiring dengan kemajuan teknologi dan perangkat lunak animasi, produksi animasi 3D kini semakin kompleks dan detail, memungkinkan penciptaan karakter serta lingkungan yang lebih hidup dan realistik. Salah satu serial animasi yang telah

bermanfaat di bidang teknologi ini adalah *Little Ammar*, sebuah serial animasi edukatif yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai positif kepada anak-anak.

Dalam pembuatan animasi 3D, kualitas animasi sangat dipengaruhi oleh penerapan teknik dasar oleh seorang animator. Teknik yang animator gunakan dalam proses ini yaitu *pose to pose*, serta *timing*. Pose yang bagus serta timing yang tepat dapat menghasilkan animasi yang lebih alami, realistik, dan mudah dipahami penonton.

Pemilihan *pose* yang tepat dalam animasi merupakan hal penting untuk menciptakan karakter yang ekspresif dan mudah dipahami penonton, dengan siluet yang terbaca dan gestur yang menyakinkan, animator dapat mengarahkan fokus penonton secara visual, memperkuat narasi, dan menciptakan daya tarik dalam setiap adegan. Selain itu, *pose* yang baik juga mempermudah proses animasi secara keseluruhan karena menjadi panduan dalam menyusun timing. *Timing* yang tepat dalam animasi sangat memengaruhi kualitas gerakan, ekspresi karakter, dan keterbacaan adegan. Dengan *timing* yang akurat, animator dapat meghadirkan ilusi gerakan yang lebih alami, menyampaikan emosi lebih efektif, serta menjaga ritme visual agar cerita tersampaikan secara dinamis dan menarik.

Little Ammar merupakan proyek film yang menargetkan anak-anak usia pra sekolah serta memiliki unsur edukatif yang disajikan dengan nuansa Islami. Durio++, Malaysia yang memegang Hak Kepemilikan Kekayaan Intelektual (IP) bekerjama dengan PT.Piapi Creative Media, selaku studio yang bertanggung jawab terhadap proyek ini, dan saya penulis berperan sebagai salah satu animator dalam pembuatan proyek.

Dengan adanya proyek *Little Ammar* ini diharapkan dapat memotivasi anak-anak untuk belajar hal baru melalui lagu-lagu Islami yang adiktif melalui animasi anak-anak yang menarik. Melalui desain karakter yang menarik, lucu, serta irungan musik yang sangat unik, *Little Ammar* menjadi salah satu animasi bernuansa Islami yang dapat memberikan sisi positif, hiburan yang menyenangkan terutama pada anak pra sekolah usia (3-6) tahun.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka saya menggarap karya Proyek Akhir ini dengan judul *Pembuatan Gerak 3D Animate pada Serial Animasi Little Ammar Season 3 Episode 14 Shot 16-18*.

METODE PENELITIAN

Tahap pengembangan produk ini, penulis menggunakan metode pipe line. Waktu pengembangan proyek tahap animate berlangsung selama 2 minggu, mulai dari 10 Maret 2024 hingga 24 Maret 2024. Jadwal pengembangan proyek dibagi menjadi 2 tahap yaitu, tahap blooking dan tahap finishing atau polish. Tim animator Little Ammar dibagi menjadi

beberapa kelompok kerja berdasarkan shot yang telah dibagikan oleh leader. Adapun yang penulis kerjakan dalam proyek ini adalah shot 16-18. Teknik pengambilan data dalam proyek akhir ini dilakukan dengan proses pengamatan langsung terhadap implementasi pembuatan animasi 3D untuk serial Little Ammar, data yang diamati mencakup observasi dan kajian literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Produk

1. Dokumentasi Visual

Little Ammar Season 3 Episode 14 dipublikasikan melalui aplikasi Durio+ oleh industri Durio+ yang berlokasi di Malaysia.



Gambar 1. Home Durio+

Sumber: *self screen capture from Durio+*

Bukti penanyangan serial animasi *Little Ammar* Season 3 Episode 14 dapat dilihat melalui bagian *credit tittle* pada tayangan *Little Ammar*,



Gambar 2. *Credit Tittle*

Berikut dokumentasi hasil akhir dari proyek yang penulis kerjakan:



Gambar 3. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi studio asset resource*



Gambar 4. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 5. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*

Shoot 16

Gambar disamping adalah potongan gerakan yang terdapat pada shoot 16, yang mana di shoot ini memperagakan gerakan sholat, terlihat Ammar meniru gerakan sholat Baba.

Penggunaan metode *pose to pose* dan *timming* pada shoot 16 ini berupa pemilihan *pose* yang bagus serta *timming* yang tepat pada setiap gerakan yang memperagakan gerakan sholat, setiap karakter diberi *timming* yang berbeda agar hasil dari animasi tidak kaku dan terlihat lebih hidup.



Gambar 6. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 7. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 8. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 9. Dokumentasi

Sumber: *self capture from piapi asset resource*

Shoot 17

Shoot ini memperlihatkan karakter Ummi yang sedang membawa sepiring rendang, dari belakang ke meja depan, pada shoot ini sangat dibutuhkan pemilihan *timing* yang bagus agar gerakan yang dihasilkan lebih natural dan tidak kaku, di sini juga diperlukan *pose* tangan yang detail, sehingga pada saat Ummi meletakkan sepiring rendang hingga mengangkat tangan tidak menembus area meja, dan juga saya menerapkan metode tambahan *chill off*, yaitu teknik menempelkan objek pada tangan karakter sehingga tangan menjadi acuan utama pergerakan objek, dapat dilihat pada adegan Ummi membawa piring.



Gambar 10. Dokumentasi
Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 11. Dokumentasi
Sumber: *self capture from piapi asset resource*



Gambar 12. Dokumentasi
Sumber: *self capture from piapi asset resource*

Shoot 18

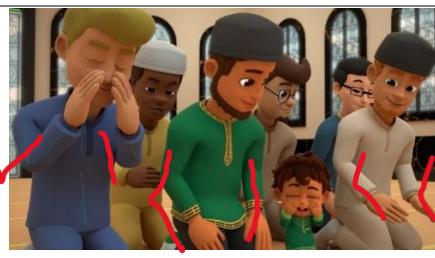
Shoot 18 memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan shoot sebelumnya, karena melibatkan lima karakter dalam satu adegan. Metode animasi yang digunakan tetap sama, yaitu dengan pemilihan metode *pose to pose* dan *timming* yang tepat. Namun, dalam shoot ini terdapat tambahan penggunaan metode *child off*, yaitu teknik menempelkan objek pada tangan karakter sehingga tangan menjadi acuan utama pergerakan objek. Penerapan metode ini dapat dilihat pada adegan ketika Mina meletakkan gelas dan karakter Mila meletakkan botol kue.

2. Spesifikasi Proyek

Pada proyek akhir ini, proses pembuatan gerak 3d animasi menggunakan perangkat lunak blender versi 3.4. Dalam proses pembuatan gerak animasi tersebut, animator diberikan kebebasan membuat *pose* dan gerakan yang interaktif sesuai dengan alur cerita dan *animatic* yang telah disediakan oleh pihak *klien*. Untuk menghasilkan animasi yang bagus, animator perlu memilih *pose* yang tepat, *timming* yang pas, serta *arc* yang bagus pada *pose to pose*, berikut beberapa contoh *arc* dan *timming* yang animator buat dalam setiap shoot:



Gambar 13. Dokumentasi



Gambar 14. Dokumentasi



Gambar 15. Dokumentasi



Gambar 16. Dokumentasi

Gambar 17. Gambar Dokumentasi Shoot

Seluruh pengeraian dalam episode ini memakan waktu selama satu minggu kerja. Setelah semua shoot diselesaikan sesuai dengan standar yang telah ditentukan, Langkah selanjutnya adalah menggabungkan semua hasil tersebut menjadi satu kesatuan. Proses penyatuan ini dikenal dengan istilah teknik *compile*, tahap ini akan menjadi bahan revisi oleh supervisor proyek, yang akan melakukan pemeriksaan menyeluruh guna memastikan kualitas, kesesuaian, kelayakan hasil akhir sebelum tahap distribusi atau tahap finish.

Berikut gambar tracking untuk pemeriksaan oleh supervisor pada serial animasi *Little Ammar* season 3 episode 14:

Kode Item	Lokasi Item	Maklumat	Status	Dokumen	Dokumen Detil	Sumber	Masa Lajur	Pendapat	Status Detil	Item	Pengaruh	Note
S3_NRH1_001	As	ANR001	APPROVED				76					
S3_NRH1_002	As	ANR002	APPROVED				79					
S3_NRH1_003	As	ANR003	APPROVED				123					
S3_NRH1_004	As	ANR004	APPROVED				171					
S3_NRH1_005	As	ANR005	APPROVED				179					
S3_NRH1_006	As	ANR006	APPROVED				131					
S3_NRH1_007	As	ANR007	APPROVED				107					
S3_NRH1_008	As	ANR008	APPROVED				123					
S3_NRH1_009	As	ANR009	APPROVED				131					
S3_NRH1_010	As	ANR010	APPROVED				126					
S3_NRH1_011	As	ANR011	APPROVED				106					
S3_NRH1_012	As	ANR012	APPROVED				120					
S3_NRH1_013	As	ANR013	APPROVED				91					
S3_NRH1_014	As	ANR014	APPROVED				269					
S3_NRH1_015	As	ANR015	APPROVED				110					
S3_NRH1_016	As	ANR016	APPROVED				128					
S3_NRH1_017	As	ANR017	APPROVED				83					
S3_NRH1_018	As	ANR018	APPROVED				177					
S3_NRH1_019	As	ANR019	APPROVED				174					
S3_NRH1_020	As	ANR020	APPROVED				230					
S3_NRH1_021	As	ANR021	APPROVED				142					
S3_NRH1_022	As	ANR022	APPROVED				81					
S3_NRH1_023	As	ANR023	APPROVED				154					
S3_NRH1_024	As	ANR024	APPROVED				109					
S3_NRH1_025	As	ANR025	APPROVED				98					
S3_NRH1_026	As	ANR026	APPROVED				302					

Gambar 18. Tracking Little Ammar Season 3 Episode 14

Apabila dalam proses pemeriksaan ditemukan kekurangan, ketidaksesuaian, atau aspek yang masih perlu ditambah, maka supervisor akan memberikan umpan balik secara

langsung kepada tim animator. Masukan tersebut bertujuan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap hasil animasi yang telah dikerjakan. Revisi ini wajib dilakukan sebelum animasi tersebut diserahkan pada pihak *klien*. Proses revisi ini bertujuan menjamin bahwa seluruh shoot yang telah dikerjakan oleh animator memenuhi standar yang telah ditetapkan, dan layak untuk ditayangkan.

Pembahasan Keberhasilan Proyek

Beberapa hal yang menjadi pedoman dari keberhasilan dalam proyek ini, antara lain:

1. Membuat *pose to pose*

Dalam pembuatan gerak 3d animasi metode *pose to pose* merupakan aspek penting dalam menentukan kualitas visual dan naratif dari sebuah adegan. *Pose* yang dirancang dengan tepat dan disertai dengan penggunaan prinsip *arc* yang baik akan menghasilkan gerakan yang tampak lebih hidup, ekspresif, serta menarik bagi *audiens*. Keterampilan dalam menentukan *pose* yang tepat menjadi salah satu aspek fundamental dalam produksi animasi.

Pada penggerjaan beberapa shoot dalam proyek ini, penulis sering kali memerlukan referensi tambahan guna menciptakan *pose* yang sesuai dengan konteks adegan dan alur cerita. Referensi tersebut diambil dari berbagai sumber visual dan inspiratif, seperti platform Pinterest dan YouTube. Sumber-sumber tersebut memberikan gambaran yang lebih kaya mengenai ekspresi tubuh, gesture karakter, serta dinamika gerakan yang natural, sehingga sangat membantu dalam proses eksplorasi ide visual.

Meski demikian, tantangan tetap muncul ketika *pose* yang dirancang kurang sesuai atau tidak mendukung alur gerak secara menyeluruh. Hal ini dapat menyebabkan hasil animasi terlihat kaku, tidak mengalir, bahkan terkesan patah-patah. Oleh karena itu, dibutuhkan tingkat fokus yang tinggi serta kreativitas dalam menciptakan *pose* yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam mendukung cerita.

Dalam proses penggerjaan, animator umumnya diberi kebebasan dalam menentukan *pose*, selama hasil akhirnya tetap sesuai arahan yang tertuang dalam *animatic* dan memenuhi permintaan dari pihak *klien*. Kebebasan ini memberikan ruang eksplorasi artistic bagi animator, namun juga menuntun tanggung jawab untuk menjaga keselarasan antara estetika dan narasi. Berdasarkan pengalaman penulis dalam proyek ini, beberapa shoot diselesaikan mampu memenuhi ekspektasi *klien* tanpa memerlukan banyak revisi, terutama pada bagian *pose* yang dinilai sudah cukup ekspresif dan sesuai dengan karakter masing-masing tokoh.

2. Mengatur *Timing*

Ketika sebuah adegan melibatkan lebih dari satu karakter, sering kali muncul tantangan dalam menjaga kesesuaian antara gerakan dan durasi yang diperlukan. Seorang animator dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menentukan durasi yang ideal bagi setiap gerakan karakter maupun objek. Gerakan yang berlangsung terlalu cepat dapat menimbulkan kesan terburu-buru dan tidak meyakinkan secara visual, sedangkan gerakan yang terlalu lambat beresiko kehilangan kekuatan naratif atau terlihat tidak alami. Oleh karena itu, penguasaan terhadap ritme atau tempo dalam animasi menjadi sangat penting.

Dalam kenyataannya, gerakan alami tidak selalu terjadi dengan kecepatan yang tetap. Terdapat dinamika yang khas, seperti perlambatan saat karakter mencapai titik tertinggi dalam lompatan, atau percepatan saat benda mulai bergerak turun. Pengaturan perubahan kecepatan ini tidak bisa dilepaskan dari penempatan *keyframe* yang tepat dan cermat. Beberapa adegan mungkin memerlukan transisi gerakan yang cepat, sementara adegan lain justru membutuhkan tempo lambat dengan rincian gerak yang halus. Menyesuaikan intensitas gerakan agar tetap terasa wajar dan menyatu dengan konteks cerita merupakan salah satu tantangan teknis dan estetis yang kerap dihadapi oleh animator.

3. Revisi Menggunakan Bahasa Asing

Serial animasi *Little Ammar* merupakan hasil produksi kolaborasi antara Drurio+ dan Piapi Animation. Durio+ yang berlokasi di Malaysia berperan sebagai pengarah utama dalam proyek ini, sementara tim animator berkomunikasi dengan pihak Durio+ untuk memastikan kesesuaian dengan visi mereka. Sebelum proses animasi dimulai, tim Durio+ memberikan *briefing* terkait gerakan animasi yang diinginkan serta memberi masukan atau revisi terhadap gerakan karakter atau objek yang tidak sesuai dengan harapan mereka.

Selama proses revisi, Durio+ menggunakan bahasa mereka sendiri, yang mengharuskan animator untuk dapat memahami dengan baik intruksi yang diberikan. Bahasa asing ini menjadi salah satu tantangan bagi animator, karena jika tidak mengerti dengan jelas, maka revisi akan terus berlanjut hingga gerakan animasi sesuai dengan keinginan *klien*.

Evaluasi Proyek

1. Kualitas Teknis

Evaluasi terhadap kualitas teknis pada serial animasi *Little Ammar* season 3 episode 14 yang berjudul "Oh Its Sunnah" ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sangat rinci, untuk memastikan bahwa setiap elemen teknis dalam produksi animasi ini memenuhi

standar yang telah ditetapkan. Proses evaluasi ini melibatkan pemeriksaan mendalam terhadap bagian visual dan teknis dalam setiap shoot yang dikerjakan oleh tim animator. Di antara hal yang menjadi fokus utama adalah kesesuaian gerakan dengan alur cerita sesuai dengan *animatic* yang telah disediakan oleh pihak *klien*.

Proyek ini dimulai dengan penetapan standar teknis yang mencakup akurasi warna, pencahayaan yang tepat, kesesuaian suara dengan gerakan karakter. Setiap shoot yang telah selesai dikerjakan kemudian akan diperiksa oleh supervisor untuk melihat kesalahan yang terdapat pada setiap shoot yang telah selesai dikerjakan oleh animator. Jika ada kesalahan supervisor akan menandai tracking dengan tulisan revisi, maka animator harus memperbaiki sebelum proses produksi dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap revisi ini sangat penting karena merupakan jaminan kualitas yang tidak hanya menjaga konsistensi teknis, tetapi juga memastikan bahwa karya yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh pihak *klien*. Proses revisi ini akan diulang hingga seluruh episode animasi mencapai kualitas yang diinginkan, dengan perhatian khusus pada setiap elemen yang terlibat dalam produksi. Keberhasilan dalam tahap ini sangat menentuan apakah proyek ini dapat diterima dan diproduksi lebih lanjut, serta apakah kualitas teknisnya sudah memenuhi standar untuk dipertontonkan kepada audiens yang lebih luas.

2. Kualitas Artistik

a. Desain Karakter yang Menarik

Desain karakter dalam serial *Little Ammar* season 3 episode 14 menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendalam secara emosional. Setiap karakter didesain dengan memperhatikan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gaya visual yang khas. Karakter utama, Ammar terlihat lebih ekspresif yang menggambarkan usia dan ciri khas tersendiri. Selain itu, dunia visual yang dibangun dalam serial ini menghadirkan suasana yang mendalam dan kontekstual. Setiap lokasi yang ditampilkan, mulai dari rumah Ammar hingga lingkungan sekitarnya, dirancang dengan penuh perhatian terhadap detail dan pemilihan warna. Setiap latar belakang visual menyatu dengan alur cerita, sehingga menciptakan hubungan yang erat antara dunia yang digambarkan dengan tema cerita. Penciptaan dunia visual yang bagus, irungan musik yang menarik, dapat meningkatkan minat anak-anak yang menjadi target utama dalam animasi ini.

b. Penggunaan Warna

Salah satu aspek penting dalam kualitas artistic pada *Little Ammar season 3 episode 14* adalah penggunaan warna. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan emosi dan mendukung alur cerita. Dalam episode ini, palet warna yang digunakan dipilih dengan cermat untuk mencocokkan suasana hati yang ingin ditampilkan dalam setiap shoot. Misalnya, untuk adegan yang lebih ceria dan penuh energi digunakan warna-warna yang cerah. Penggunaan gradasi warna juga menjadi bagian penting dalam menciptakan kedalam visual. Pencahayaan dan bayangan dimanfaatkan untuk memberikan dimensi pada shoot serta memperkuat atmosfer yang ada. Penggunaan warna bukan hanya bersifat dekoratif, tetapi juga mendalam untuk mendukung narasi yang disampaikan.

c. Komposisi dan Tata Letak Visual

Komposisi visual pada *Little Ammar season 3 episode 14* dirancang dengan sangat hati-hati untuk memastikan bahwa setiap elemen dalam frame memiliki tujuan dan fungsi yang jelas. Penataan objek dalam setiap *scene* memperhatikan prinsip-prinsip komposisi seperti keseimbangan, simetri, dan arah pandang. Selain itu pergerakan kamera yang dinamis dan penggunaan sudut pandang yang beragam menambah dimensi artistic dalam penyampaian cerita. Setiap pergerakan kamera dan pilihan sudut pandang juga bertujuan untuk mendukung ritme cerita, menciptakan aliran yang halus dan memudahkan audiens untuk terhubung dengan alur cerita secara keseluruhan.

d. Gerakan Karakter

Kualitas animasi dalam serial *Little Ammar season 3 episode 14* juga merupakan faktor penting yang berkontribusi pada kualitas artistic secara keseluruhan. Gerakan karakter yang halus dan realistik sangat memperhatikan detail ekspresi tubuh dan wajah, yang memungkinkan karakter-karakter tersebut untuk mengekspresikan perasaan dan reaksi mereka dengan lebih mendalam. Kehalusan dalam animasi ini juga menciptakan kesan kehidupan yang lebih nyata, memberikan audiens kesan bahwa karakter-karakter tersebut benar-benar hidup dalam dunia mereka sendiri.

Proses animasi yang detail tidak hanya terbatas pada karakter utama, tetapi juga pada elemen-elemen lingkungan dan objek yang ada dalam *scene*. Pergerakan objek-objek tersebut, baik yang statis maupun yang dinamis, turut mendukung suasana yang dibangun, menciptakan keselarasan antara elemen-elemen visual yang ada dalam setiap shot. Hal ini mencerminkan tingkat kualitas dalam produksi yang bertujuan untuk memastikan bahwa

setiap gerakan, baik dari karakter maupun elemen lainnya, mendukung keseluruhan cerita dan atmosfer yang ingin ditampilkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap proyek akhir ini pada serial animasi *Little Ammar season 3 episode 14* yang berjudul "*Oh Its Sunnah*" dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip-prinsip dasar dalam animasi, khususnya *pose to pose* dan *timming*, memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap keberhasilan penyampaian pesan serta nilai-nilai edukatif yang dikandung dalam episode tersebut. Kedua prinsip animasi ini merupakan bagian integral dari proses produksi animasi yang berkualitas, karena tidak hanya berpengaruh terhadap aspek visual semata, tetapi juga terhadap efektivitas komunikasi pesan moral yang ingin disampaikan kepada target audiens, yaitu anak-anak prasekolah.

Prinsip *pose to pose*, sebagai salah satu teknik utama dalam animasi ini, dengan pendekatan ini, animator dapat menentukan *key pose* atau *pose-pose* penting terlebih dahulu, kemudian mengisi gerakan di antaranya dengan *in-betweening* yang akurat. Penerapan teknik ini terbukti mampu menciptakan transisi dengan ritme narasi yang dibawakan dalam cerita. Hal tersebut menjadi faktor penting dalam membangun keterikatan emosional antara karakter dan penonton, khususnya bagi anak-anak usia dini yang memiliki ketertarikan kuat terhadap visual yang ekspresif dan mudah dipahami.

Selain prinsip *pose to pose*, penerapan prinsip *timming* juga memegang peranan krusial dalam keberhasilan animasi ini. *Timming* dalam animasi merujuk pada pengaturan durasi dari setiap gerakan atau aksi dalam satu rangkaian adegan. Pengaturan waktu yang tepat dapat menentukan kesan yang ditimbulkan oleh suatu gerakan, apakah terasa cepat, lambat, ringan, berat, atau dramatis. Dalam episode ini, prinsip *timming* diterapkan dengan sangat cermat untuk mengatur kecepatan dan ritme gerakan karakter sesuai dengan konteks cerita. Pengaturan waktu yang sesuai memungkinkan terjadinya penciptaan suasana yang mendukung tema religious dan reflektif, yang sangat penting dalam menyampaikan pesan-pesan spiritual kepada anak-anak dengan cara yang lembut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa episode "*Oh Its Sunnah*" dari serial animasi *Little Ammar season 3 episode 14* telah berhasil mengoptimalkan prinsip-prinsip dasar animasi untuk mendukung tercapainya tujuan edukatif dan artistik yang diharapkan. Melalui penggunaan teknik *pose to pose* dan *timming* yang tepat, animator mampu menciptakan karya visual yang tidak hanya enak dipandang, tetapi juga bermakna dan

bermanfaat secara pedagonis. Proyek ini memberikan contoh mengenai bagaimana pendekatakan teknis dalam animasi dapat digunakan secara strategis untuk mendukung misi dakwah dan pendidikan karakter pada anak-anak, sekaligus memperkaya khas animasi dengan konten yang berkualitas dan bernilai tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Agusmawan, A. (2019). Pembuatan Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal JUPITER*, 13(2), 22–32.

Barody, W. A. (2013). The Japanese Robotic Masahiro Mori's Buddhist Inspired Concept of The Uncanny Valley. *Journal of Evolution & Technology*, 23, 31-44.

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.

Farastuti, F. (2021). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.

Firmansyah, A., & Kurniawan, B. (2019). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan 2D Menggunakan Adobe Animate CC 2018. *Jurnal Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar*, 1(1), 25–33.

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.

Hartawan, I. N. B., & Dirgayusari, A. M. (2018). Analisis Rendering Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Blender Berbasis Network Render. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 1(1), 25–33.

Hidayatullah, & Arief, M. (2023). Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi dengan Menggunakan Kombinasi Teknik Stop Motion dan Particle System. *Jurnal Literasi Informatika*, 2.

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.

Marissa, M., Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 5(1), 53–62.

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.

Nasir, M., Prastowo, R. B., & Riwayani, R. (2018). Design and Development of Physics Learning Media of Three Dimensional Animation Using Blender Applications on Atomic Core Material. *Journal of Educational Sciences*, 2(2), 23–32.

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.

Waeo, V., Lumenta, A., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia pada Animasi 3D dengan Menggunakan Metode Pose to Pose. *E-jurnal Teknik Informatika*, 9, 1-8.