

**RANCANG BANGUN ANIMASI 3D PENCAK SILAT
DENGAN METODE POSE TO POSE**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Kelulusan
Jenjang Strata Satu Pada Program Studi Teknik Informatika**

Oleh
Roby Maringga
2155201185



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN
RANCANG BANGUN ANIMASI 3D PENCAK SILAT DENGAN
METODE POSE TO POSE

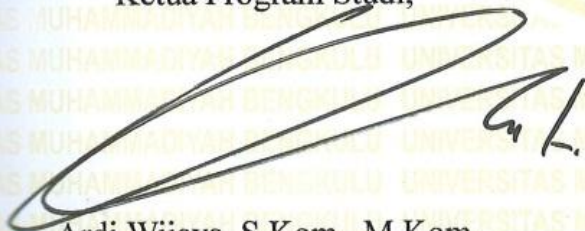
Oleh
Roby Maringga
2155201185

Tugas Akhir Ini telah Diterima dan Disahkan
Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER (S.Kom)

Pada
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

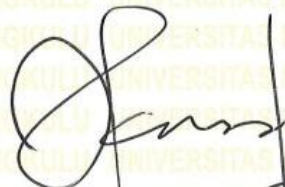
Bengkulu, 22 Juli 2025
Disahkan oleh

Ketua Program Studi,



Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom.
NP. 19880511 201408 1 181

Dosen Pembimbing,



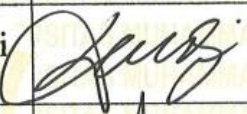
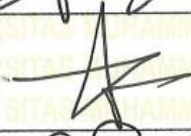
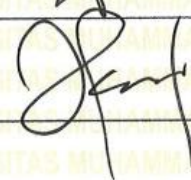
Agung Kharisma Hidayah, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0219049401

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL REVISI
RANCANG BANGUN ANIMASI 3D PENCAK SILAT DENGAN
METODE POSE TO POSE

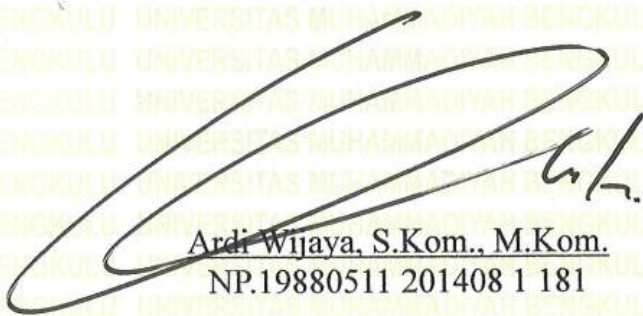
Oleh
Roby Maringga
2155201185

Telah Melakukan Revisi Sesuai dengan Perubahan
dan Perbaikan yang Diminta Pada Saat Sidang Tugas Akhir.

Bengkulu, 11 Agustus 2025
Menyetujui

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Dandi Sunardi, S.Sos.I., M.Kom	Ketua Penguji	
2.	Khairullah, S.T., M.Kom	Penguji 1	
3.	Agung Kharisma Hidayah, S.Kom., M.Kom	Penguji 2	

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom.
NP.19880511 201408 1 181

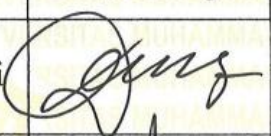
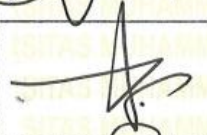
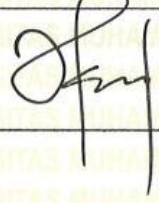
LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN ANIMASI 3D PENCAK SILAT DENGAN
METODE POSE TO POSE

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan
Jenjang Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh
Roby Maringga
2155201185

Bengkulu, 11 Agustus 2025

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1	Dandi Sunardi, S.Sos.I., M.Kom	Ketua Penguji	
2	Khairullah, S.T., M.Kom	Penguji 1	
3	Agung Kharisma Hidayah, S.Kom., M.Kom	Penguji 2	



Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik

RG Guntur Alam, M.Kom., Ph.D
NP. 19730101 200004 1 040

SURAT PERNYATAAN

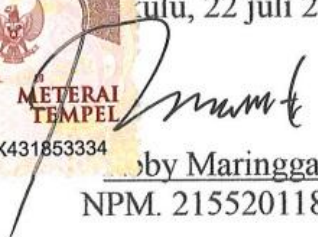
Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
- 2) Skripsi ini murni merupakan karya penelitian saya sendiri dan tidak menjiplak karya pihak lain. Dalam hal ada bantuan atau arahan dari pihak lain maka telah saya sebutkan identitas dan jenis bantuannya di dalam lembar ucapan terima kasih.
- 3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah di luar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Bengkulu, 22 juli 2025




by Maringga
NPM. 2155201185

MOTTO

“satu jalan masuk seribu jalan keluar”

Setiap kita mendapatkan satu masalah, banyak jalan untuk keluar dari masalah
tersebut

Tetapi jika tidak ada jalan keluar maka jalur langitlah solusinya

(“Roby Maringga”)

Dalam sabdanya, Rasulullah SAW menyebutkan kata ibu tiga kali sebelum kata
ayah.

"Seorang pria pernah mendatangi Rasulullah SAW lalu berkata, "Siapa dari
kerabatku yang paling berhak aku berbuat baik?" Beliau mengatakan, "Ibumu."

Dia berkata lagi, "Kemudian siapa lagi?" Beliau mengatakan, "Ibumu." Dia
berkata lagi, "Kemudian siapa lagi?" Beliau mengatakan, "Ibumu." Dia berkata
lagi, "Kemudian siapa lagi?" Beliau mengatakan, "Ayahmu." (**HR Bukhari dan
Muslim**).

karna didalam kesuksesan ku dalam menyelesaikan skripsi ini ada doa seorang ibu
dan ayah terima kasih untuk semuanya

“

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan selama perjalanan penelitian ini. Dengan penuh rasa hormat izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

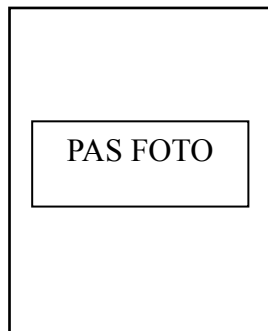
1. Terima kasih kepada cinta pertama saya Hamrudin dan Ibunda tercinta Isnii , yang menjadi penyemangat dan sangat membawa pengaruh besar dalam proses penyusunan skripsi ini, yang selalu mendukung, mensupport, memberikan bimbingan dan selalu mendoakan serta mengusahakan penulis agar setiap proses yang diambil bisa lebih dekat dengan impian. terima kasih telah menghantarkan penulis ke hingga memperoleh gelar sarjana. doakan anakmu ini agar sukses dan bisa membanggakanmu.
2. Terima kasih untuk diri saya sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini dari berbagai rintangan dan halangan. Mampu mengatur waktu, tenaga, keuangan dan pikiran sendiri. kamu hebat karena sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah dalam proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan tugas sebaik dan semaksimal mungkin.
3. Terima kasih kepada kakakku Dewarta ,Erwin, Apriansa, Hamzah,Epuan, dan juga ayukku Desi haryani,Eni apriani,Suisti ponakan rafif, gali, agung, iven dan keluarga besar. Yang selalu mendukung, membantu, memberi

motivasi dan Mendukung penulis serta mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.

4. Saya mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua sahabat saya, baik yang berada di kampus yang sama maupun yang telah berbagi pengalaman kampus bersama saya, atas kontribusi yang berarti, serta dukungan dan bantuan yang tiada henti dalam penulisan skripsi ini. Dan Tidak lupa saya ucapkan banyak terima kasih kepada seseorang yang tidak bisa saya sebut namanya yang telah mensupport penulis dalam proses skripsi ini yang selalu menedengarkan keluhan penulis dalam proses kuliah dari semester awal sampai sekarang.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Biodata Diri



Nama : Roby Maringga
 TTL : simpang tiga, 01-02-2000
 Agama : Islam
 Anak Ke- : 6 Dari 6 Bersaudara
 Alamat :Simpang Tiga, Kec Kaur Utara, Kab Kaur.

2. Nama Orang Tua

1. Ayah : Hamrudin
2. Pekerjaan : Petani
3. Ibu : Isni
4. Pekerjaan : petani

3. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 03 Kaur (2007 – 2013)
2. SMP Negeri 03 Kaur (2013 – 2016)
3. SMK Negeri 3 kaur (2016 – 2019)
4. Universitas Muhammadiyah Bengkulu (2021 – Sekarang)

ABSTRAK

RANCANG BANGUN ANIMASI 3D “PENCAK SILAT”

DENGAN METODE POSE TO POSE

Nama : Roby maringga
Npm : 2155201185
Pembimbing : Agung Kharisma Hidayah, S.Kom.,M.Kom.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik animasi *pose to pose* dalam proses pembuatan film pendek animasi 3D yang mengangkat tema pencak silat. Teknik *pose to pose* dipilih karena memberikan efektivitas dalam perancangan gerakan karakter yang kompleks dan berirama, seperti gerakan silat yang membutuhkan ketepatan pose, kekuatan ekspresi, dan kesinambungan antar aksi. Metode yang digunakan dalam pembuatan film ini mencakup proses praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi dengan fokus pada pengembangan storyboard, pemodelan karakter, rigging, animasi, dan rendering. Hasil akhir menunjukkan bahwa teknik *pose to pose* mampu merepresentasikan gerakan pencak silat secara dinamis dan ekspresif, serta memberikan alur visual yang jelas bagi penonton. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan *pose to pose* lebih memudahkan animator dalam mengontrol detail gerakan, terutama dalam menampilkan nilai-nilai budaya melalui animasi digital. Dengan demikian, teknik ini efektif digunakan dalam produksi film animasi bertema seni bela diri tradisional Indonesia.

Kata kunci: animasi 3D, pose to pose, pencak silat, film pendek, teknik animasi.

ABSTRCK

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF 3D ANIMATION ON PENCAK SILAT USING THE POSE TO POSE TECHNIQUE

Name : Roby maringga

Npm : 2155201185

Advisor : Agung Kharisma Hidayah, S. Kom., M.Kom.

This study aims to apply the pose to pose animation technique in the production of a 3D short animated film themed around pencak silat, a traditional Indonesian martial art. The pose to pose method was chosen for its effectiveness in designing complex and rhythmic character movements, which are essential in accurately depicting silat techniques. The film production process includes pre-production, production, and post-production stages, focusing on storyboard development, character modeling, rigging, animation, and rendering. The results demonstrate that the pose to pose approach successfully represents silat movements in a dynamic and expressive manner, while also providing a clear visual narrative for the audience. Furthermore, this technique enables animators to better control motion details, particularly in portraying cultural values through digital animation. Therefore, the pose to pose method proves to be an effective approach in producing animated films that highlight traditional martial arts.

Keywords: *3D animation, pose to pose, pencak silat, short film, animation technique.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada allah atas segala karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN ANIMASI 3D PENCAK SILAT DENGAN METODE POSE TO POSE”**. Selama proses pengerjaan proposal skripsi penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung oleh karena itu penulis sampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak RG. Guntur Alam, M. Kom,.Ph. D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Bapak Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom sebagai ketua program studi Teknik Informatika
4. Bapak Agung Kharisma Hidayah, S.Kom,.M.Kom sebagai pembimbing yang telah memberi arahan serta sabar dalam membimbing dan memberi motivasi selama penyusunan skripsi ini, sehingga saya dapat menyelesaikannya dengan baik.
5. Seluruh Dosen Fakultas Teknik yang telah melatih dan memberikan informasi dalam perkuliahan serta seluruh staf yang selalu bersabar melayani seluruh administrasi selama proses penelitian ini.

6. Kedua orang tua saya, Ibu Isnı dan Bapak Hamrudin, terima kasih sudah menemani setiap proses yang aku jalani, yang selalu mendoakan dan mengusahakan segala yang terbaik untukku. Cinta, ketahanan, dan pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya telah menjadi pilar kekuatan dan motivasi bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki sejumlah kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang. Atas segala perhatian dan dukungannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bengkulu, 22 juli 2025

Roby Maringga

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN REVISI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>.....	<i>xi</i>
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 latar belakang	1
1.2 pertanyaan penelitian.....	3
1.3 tujuan penelitian	4
1.4 kerangka kerja penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Video Animasi 3D	9
2.3 Media Pembelajaran	9
2.4 Pencak Silat	10
2.5 Blender 2,83	11
BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN PROGRAM.....	13
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	13
3.1.1 Tahapan Pengumpulan Data Awal	13
3.1.2 Tahap Pengembangan Produk	13
3.2 Analisis Masalah.....	14
3.3 Tahapan Produksi	15
3.4 Perancangan Animasi 3d	16

3.4.1 Pra-Produksi	17
3.4.2 Ide Cerita	17
3.4.3 <i>Storyboard</i>	17
3.4.4 Produksi.....	18
3.4.5 Modeling	18
3.4.6 <i>Animating</i>	19
3.4.7 <i>Texturing</i>	19
3.4.8 <i>Rigging</i>	20
3.4.9 <i>Rendering</i>	21
3.4.10 Pasca Produksi.....	21
3.5 Alat Dan Bahan Penelitian	21
3.5.1 Perangkat Keras(Hardware)	21
3.5.2 Perangkat Lunak(Software).....	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA	23
4.1 Hasil.....	23
4.1.1 Tahapan Pembuatan Animasi	23
4.1.2 Modeling	23
4.1.3 <i>Texsturing</i>	25
4.1.4 Penganimasian.....	26
4.1.5 Kamera	26
4.1.6 Rendering	26
4.1.7 Pasca Produksi.....	27
A. Final Editing	27
B. Hasil Video	28
4.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Animasi 3d	28
4.2 Pembahasan	29
4.2.1 timing dan spacing	29
4.2.2 Anticipation	30
4.2.3 overlapping Action	31
4.2.4 metode pose to pose	31
4.2.5 Hasil jurus Animasi	32
1). Tendangan terbang	32

2). Pukulan sanggah	33
3). Pukulan berantai naik.....	34
4). Pukulan lilit.....	34
5). Jurus hujan tangan.....	35
6). Tendangan sabit.....	36
7). Tendangan putar sapu.....	37
8). Gerak bunga	38
9). Serang luncur	29
10). Tendangan harimau menyergap	40
4.2.6 hasil pengujian angket	41
A.pertanyaan pra angket penelitian	41
B.pertanyaan pasca angket penelitian	49
BAB V PENUTUP	57
5.1 kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 kerangka kerja penelitian	5
Tabel 4.1 pertanyaan sebelum uji.....	42
Tabel 4.2 skala penilaian kusioner(Janata et al., 2022).....	43
Tabel 4.3 hasil pra angket penelitian.....	46
Tabel 4.4 Nilai rata-rata konsiuner	48
Tabel 4.5 Kriteria penilaian kepuasan(Janata et al., 2022)	49
Tabel 4.6 pertanyaan sesudah uji	50
Tabel 4.7 hasil pasca angket penelitian	53
Tabel 4.8 nilai rata-rata konsioner	55
Tabel 4.9 Kriteria penilaian kepuasan(Janata et al., 2022)	56
Tabel 4.10 Hasil pra uji dan pasca uji	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Blender	12
Gambar 3.1 Tahapan Dapat Dilihat Pada Gambar.	16
Gambar 3.2. Storyboard	17
Gambar 3.3 Object Sebelum Di Modeling.....	18
Gambar 3.4 Object Yang Sudah Terbentuk Setelah Di Modeling.....	19
Gambar 3.5 Proses Texturing	20
Gambar 3.6 Object Yang Di Pasang Rigging	20
Gambar 3.7 Render Animation	21
Gambar 4.1 pembuatan rumah panggung	24
Gambar 4.2 pembuatan objek manusia	24
Gambar 4.3 menggabungkan semua objek	24
Gambar 4.4 pemberian tekstur pada beberapa objek(a) (b) (c)	25
Gambar 4.5 Penganimasian.....	26
Gambar 4.6 Kamera	26
Gambar 4.7 Rendering	27
Gambar 4.8 Editing	27
Gambar 4.9 hasil akhir final editing.....	28
Gambar 4.10 Hasil Penerapan <i>Timing And Spacing</i>	30
Gambar 4.11 Hasil Penerapan <i>Anticipation</i>	30
Gambar 4.12 Hasil Penerapan <i>Overlapping Action</i>	31
Gambar 4.13 Hasil Penerapan Metode <i>Pose To Pose</i>	32
Gambar 4.14 Contoh Tendangan Terbang.....	33
Gambar 4.15 Contoh Pukulan Sanggah	33
Gambar 4.16 Contoh Pukulan Berantai Naik.....	34

Gambar 4.17 Contoh Pukulan Selilit	35
Gambar 4.18 Contoh Jurus Hujan Tangan	36
Gambar 4.19 Contoh Tendangan Sabit	37
Gambar 4.20 Contoh Tendangan Putar Sapu	38
Gambar 4.21 Contoh Gerak Bunga.....	39
Gambar 4.22 Contoh Serang Luncur	40
Gambar 4.23 Contoh Tendangan Harimau Menyergap.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Animasi banyak digunakan untuk menyampaikan konten seperti iklan, pengumuman, materi pembelajaran dan lainnya. Perpaduan suara, gambar, audio dan video dapat meningkatkan ketertarikan audiens untuk mengetahui dan memahami secara jelas informasi yang disampaikan melalui animasi yang dilihat dan didengar. Dunia usaha khususnya telah banyak memanfaatkan animasi untuk menginformasikan produk yang dimiliki dan dipasarkan kepada masyarakat, sehingga memudahkan dunia usaha untuk meningkatkan income dari produk yang diproduksinya. Selain itu, dunia pendidikan juga telah banyak mengembangkan animasi untuk mentransfer materi-materi ajar kepada publik agar materi-materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami (Zebua et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 3D juga dapat memberikan stimulus untuk peserta didik sehingga lebih bersemangat dan memotivasi untuk belajar sekaligus memberikan fokus lebih kepada materi yang dijelaskan oleh pendidik (Cahyani, 2020: 61)

Menurut Hamid (2020: 4) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui beberapa saluran yang terdapat fungsi untuk merangsang pikiran, perasaan sekaligus kemauan peserta didik yang dapat mendorong untuk mencari informasi baru sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menggunakan video dalam pembelajaran animasi 3D membantu mempercepat pemahaman dan mengatasi hambatan visual, terutama dalam topik yang memerlukan pemahaman mendalam akan detail teknis.

Kuntau di Bengkulu Selatan adalah Salah satu jenis seni pertahanan diri tradisional yang berasal dari kawasan itu. Kuntau memiliki kesenian yang menggabungkan unsur-unsur bela diri, tarian, dan spiritualitas yang kerap dijumpai pada masyarakat Melayu dan beberapa daerah di Indonesia. Penyebutan nama kuntau ini selain telah diadopsi menjadi bahasa Semende, tetapi juga dimaksudkan untuk memberikan ciri khas dengan nama yang berbeda, untuk membedakan dengan pencak silat yang lain Seiring waktu berjalan, kuntau juga menjadi bagian dari sambutan pernikahan adat Semende yang cenderung tampil pada saat arak-arakan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kuntau adalah pencak dari China.”⁸ Kun-thau yang berarti “jalan kepalan” atau lebih tepatnya diterjemahkan sebagai “pertempuran seni” yaitu seni bela diri yang di- ciptakan oleh komunitas Tionghoa di Asia Tenggara, khususnya daerah kepulauan Melayu.(Hujjatun Hasanah, Alfi Julizun Azwar, 2020).

Namun, sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, bahwa masih banyak hambatan dan tantangan mengembangkan budaya lokal dalam konteks seni tradisi, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk memberikan gambaran sejauh mana efektifitas seni tradisi pencak silat yang dijadikan alternatif solusi dalam permasalahan yang terjadi, yakni untuk meminimalisir hambatan dan tantangan dalam upaya mengembangkan budaya lokal (Muslihin et al., 2021).

Mengembangkan media video animasi adalah upaya memadukan elemen visual (gambar), auditori (narasi dan efek suara), serta kinestetik (gerakan dalam animasi), sehingga dapat memenuhi berbagai gaya belajar anak. Pendekatan ini dikenal sebagai pendekatan multimodal yang mengaktifkan indra siswa secara bersamaan melalui media pembelajaran (Kartini et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi kreatif dinilai penting karena mulai dari penyusunan dan penggunaan video merupakan bagian dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat dipersonalisasi dengan media lain untuk kebutuhan siswa (Rokmania & Andreastya, 2024).

Salah satu metode dalam proses animating yang telah lama dikenal adalah metode Pose to pose. Dalam proses animating menggunakan pose to pose, hal yang harus dilakukan adalah menentukan key pose, atau gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan. Setelah menentukan key pose, proses selanjutnya yaitu membuat pose-pose di antara gerakan kunci sehingga gerakan nampak lebih halus dan realistis. Kelebihan metode pose to pose adalah waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat, gerak animasi yang terkonsep dengan baik, dan mudah melakukan koreksi terhadap kesalahan dalam mengatur pose, sehingga proses animating dapat berjalan dengan baik (Bernadhed et al., 2019).

1.2. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah animasi 3D yang ditampilkan memiliki gerakan yang halus dan tidak kaku?
2. Apakah detail visual pada animasi (karakter, kostum, latar) terlihat jelas dan realistis?

3. Apakah warna dan pencahayaan dalam animasi sudah sesuai dengan tema pencak silat tradisional?
4. Apakah transisi antar gerakan animasi berjalan mulus tanpa terputus-putus?
5. Apakah sinkronisasi antara gerakan animasi dan efek suara sudah tepat?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan animasi 3D gerakan pencak silat yang halus dan realistis menggunakan metode pose to pose.
2. Untuk memvisualisasikan seni bela diri dalam bentuk animasi digital sebagai upaya pelestarian budaya lokal.
3. Untuk mengukur efektivitas pendekatan multimodal (visual, auditori, kinestetik) pencak silat melalui video animasi.
4. Untuk mengetahui tanggapan dan minat audiens terhadap penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran budaya tradisional.
5. Untuk mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi selama proses perancangan animasi 3D menggunakan software blender 2.83.

1.4. Kerangka kerja penelitian

Tabel 1.1 kerangkha kerja penelitian

Tahapan	Penjelasan
Permasalahan	-kurangnya media edukatif dan menarik untuk mengenal seni beladiri silat tradisional indonesia
Kajian Teori	-media pembelajaran -animasi 3D&metode pose to pose -budaya lokal silat tradisional
Pengembangan Solusi	-rancangan animasi 3D -gunakan meode pose to pose -gunakan software blender 2.83 -tampilkan gerakan pencak silat tradisional secara visual
Implementasi	-buat animasi gerakan silat -sertakan elemen visual suara
Evaluasi	-tinjau kualitas gerakan animasi -ukur efektivitas dalam pelestarian budaya