

Penerapan Teknik *Straight Ahead* Pada Animasi Musik Video Instrumental Berjudul Minangkabau Karya Fris Okta Falma

Wili Hakim¹, Fris Okta Falma²

^{1,2} Program Studi D4 Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang
e-mail: hakimparsal@gmail.com, risoktafalma@ft.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penerapan teknik straight ahead dalam perancangan musik video animasi 3D musik instrumental Minangkabau karya Fris Okta Falma, serta menerangkan keselarasan gerak visual animasi yang dihasilkan dengan dinamika musik instrumental melalui penggunaan perangkat lunak Blender. Teknik straight ahead merupakan teknik animasi yang dilakukan dengan menyusun gerakan secara berurutan dari awal hingga akhir frame tanpa menggunakan perencanaan pose kunci secara terpisah, sehingga memungkinkan pengembangan gerak berlangsung secara progresif dan berkesinambungan. Metode produksi yang digunakan meliputi tahap pra-produksi (analisis storyboard, pembuatan referensi gerak, Layouting), produksi (blocking, rough Animation, polishing), dan pasca-produksi (rendering, compositing, synchronization test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik straight ahead berhasil menciptakan kesinambungan gerak visual yang selaras dengan tempo dan dinamika musik instrumental, dengan sinkronisasi timing yang presisi serta keselarasan antara elemen visual dan aural. Penggunaan Blender sebagai perangkat lunak open-source mendukung seluruh tahapan produksi dan membuktikan bahwa animasi 3D berkualitas dapat diproduksi dengan biaya yang lebih terjangkau. Karya yang dihasilkan juga merepresentasikan nilai-nilai budaya Minangkabau melalui visualisasi Rumah Gadang, alat musik tradisional talempong dan bansi, serta suasana alam Sumatera Barat. Berdasarkan hasil Beta Testing kepada 15 responden, karya ini mendapatkan respon positif dengan rata-rata skor 4.5 dari skala 5, yang menunjukkan bahwa karya ini berhasil menyampaikan pesan budaya secara visual dan komunikatif.

Kata Kunci: Teknik Straight Ahead, Animasi 3D, Musik Video Instrumental, Blender, Budaya Minangkabau

Abstract

This study aims to describe the application of the straight ahead technique in the design of a 3D animated music video of the instrumental music "Minangkabau" by Fris Okta Falma, as well as to explain the alignment between the resulting animation visual movement and the instrumental music dynamics through the use of Blender software.

The straight ahead technique is an animation technique performed by arranging movements sequentially from the first frame to the last frame without using separate key pose planning, allowing movement development to proceed progressively and continuously. The production method includes pre-production stages (storyboard analysis, movement reference creation, layouting), production (blocking, rough animation, polishing), and post-production (rendering, compositing, synchronization test). The results show that the application of the straight ahead technique successfully creates continuity of visual movement that aligns with the tempo and dynamics of the instrumental music, with precise timing synchronization and harmony between visual and aural elements. The use of Blender as open-source software supports all production stages and proves that quality 3D animation can be produced at a more affordable cost. The resulting work also represents Minangkabau cultural values through the visualization of Rumah Gadang, traditional musical instruments talempong and bansi, as well as the natural landscapes of West Sumatra. Based on beta testing results from 15 respondents, the work received positive responses with an average score of 4.5 out of 5, indicating that this work successfully conveys cultural messages visually and communicatively.

Keywords: *Straight Ahead Technique, 3D Animation, Instrumental Music Video, Blender, Minangkabau Culture*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam bidang seni visual dan multimedia, termasuk pada produksi musik video animasi. Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penciptaan visual, tetapi juga membuka peluang integrasi antara ekspresi artistik dan nilai-nilai budaya lokal. (Elza, 2025) menyatakan bahwa seni digital dan media baru memungkinkan pengolahan unsur budaya tradisional ke dalam bentuk visual modern, dengan teknologi berperan sebagai medium kreatif sekaligus sarana pelestarian budaya. Dalam konteks tersebut, animasi digital menjadi salah satu media yang relevan untuk merepresentasikan identitas budaya dalam bentuk visual yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan nilai budaya melalui simbol visual dan pergerakan yang terstruktur. (Firmansyah, 2025) menjelaskan bahwa animasi berperan sebagai media yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya tradisional karena mampu menyajikan pesan budaya secara visual dan komunikatif. Salah satu bentuk pengembangan animasi yang banyak digunakan adalah musik video animasi, yang menggabungkan elemen audio dan visual dalam satu kesatuan ekspresif.

Musik video animasi merupakan bentuk pengembangan multimedia yang semakin populer di kalangan seniman visual dan musisi. Musik video kini berfungsi bukan hanya sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sarana *interpretatif* yang menyatukan elemen audio dan visual dalam satu kesatuan naratif. (Supiarza, 2022) menyatakan bahwa musik video berfungsi sebagai penguat suasana emosional dan

membantu penonton memahami ekspresi karakter melalui keselarasan antara elemen visual dan aural, sehingga menghasilkan pengalaman estetis yang lebih mendalam.

Dalam proses penciptaan animasi, teknik animasi memiliki peran krusial dalam menentukan kualitas dan karakter gerak visual. Salah satu teknik animasi yang dikenal dalam produksi animasi adalah teknik *straight ahead*. Teknik ini merupakan salah satu teknik dalam animasi yang dilakukan dengan menyusun gerakan secara berurutan dari awal hingga akhir *frame* tanpa menggunakan perencanaan pose kunci secara terpisah. Teknik ini memungkinkan proses pengembangan gerak berlangsung secara progresif dan berkesinambungan, sehingga setiap perubahan gerak terbentuk berdasarkan *frame* sebelumnya dan menghasilkan kualitas gerakan yang lebih natural (E & Husna, 2025).

(Macgillivray, 2014) menyatakan bahwa pendekatan animasi yang berkembang secara sekuensial memungkinkan *animator* merespons alur waktu dan ritme secara langsung, sehingga gerak visual dapat selaras dengan dinamika temporal yang sedang berlangsung. Selain itu, (Guay, 2015) menjelaskan bahwa pendekatan animasi *free-form* yang dikembangkan secara bertahap memberikan keleluasaan dalam eksplorasi gerak dan ekspresi visual. Oleh karena itu, penerapan teknik *straight ahead* pada perancangan musik video instrumental dinilai relevan karena memungkinkan terwujudnya kesinambungan gerak visual yang selaras dengan tempo dan dinamika musik. Meskipun demikian, teknik ini menuntut perencanaan teknis yang matang agar gerak animasi tetap konsisten dan tidak terputus. Tanpa perencanaan yang tepat, proses pembuatan animasi berpotensi menghasilkan gerak yang kurang terkontrol.

Karya musik instrumental berjudul *Minangkabau* karya Fris Okta Falma mengangkat nuansa dan identitas budaya Minangkabau yang kaya akan nilai tradisi, ritme musikal, serta karakter emosional yang khas. Musik ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam bentuk animasi musik video sebagai media visual yang mampu merepresentasikan budaya Minangkabau secara estetis dan komunikatif. Melalui animasi, unsur budaya tersebut dapat diolah menjadi simbol visual dan pergerakan yang selaras dengan karakter musik, sehingga pesan budaya dapat tersampaikan secara lebih luas dan menarik.

Dalam mendukung proses produksi animasi, pemanfaatan perangkat lunak juga menjadi aspek penting. Blender sebagai perangkat lunak open-source mendukung seluruh tahapan produksi animasi 3D, mulai dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animation*, hingga *rendering* (Raditya et al., 2025). Fitur yang tersedia pada Blender memungkinkan pengelolaan gerak animasi secara berurutan serta penyelarasan pergerakan visual dengan struktur musik, sehingga mendukung penerapan teknik *straight ahead* dalam proses animasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dibuatlah tugas akhir ini yang berjudul “Penerapan Teknik *Straight ahead* pada Animasi Musik Video Instrumental Minangkabau Fris Okta Falma”, dengan fokus pada penerapan teknik *straight ahead* dalam perancangan gerak visual yang selaras dengan dinamika musik instrumental. Karya ini diharapkan dapat menghasilkan visual animasi yang merepresentasikan nilai budaya Minangkabau secara estetis serta memberikan kontribusi dalam pengembangan karya animasi berbasis kearifan lokal.

METODE

Metode penelitian dan proses awal perancangan animasi dalam karya musik video instrumental “Minangkabau” karya Fris Okta Falma diawali dengan tahap pengumpulan data lapangan melalui observasi, dokumentasi, dan analisis referensi. Observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai gerakan, karakteristik permainan alat musik, serta hubungan antara visual dan unsur musikal yang akan diterapkan dalam animasi. Observasi gerak dilakukan dengan mengamati secara langsung maupun melalui rekaman video pencipta musik instrumental Minangkabau, Fris Okta Falma, ketika memainkan alat musik seperti piano dan bansi. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai referensi dalam menciptakan gerakan animasi dengan teknik *straight ahead* agar pergerakan karakter terlihat alami dan memiliki kesesuaian antara gerakan tangan, tubuh, serta aktivitas memainkan alat musik. Selain observasi gerak, dilakukan pula observasi musik dengan menganalisis tempo, ritme, pola ketukan (*beat*), serta perubahan dinamika pada komposisi musik instrumental “Minangkabau” sebagai dasar dalam menentukan *timing* dan sinkronisasi gerakan animasi dengan audio.

Tahap awal perancangan karya dilakukan melalui penyusunan konsep garapan yang bertujuan memperkenalkan keindahan alam dan budaya Minangkabau melalui media animasi 3D. Konsep visual menggambarkan karakter 3D Fris Okta Falma yang tinggal di Rumah Gadang di tengah kawasan hutan yang dikelilingi lembah, kemudian melakukan perjalanan menyusuri jalan setapak sambil memainkan alat musik piano, bansi, dan talempong. Perancangan konsep visual didukung dengan pembuatan moodboard yang berisi referensi warna alam seperti hijau, cokelat kayu, dan kuning keemasan, referensi karakter utama, Rumah Gadang, alat musik tradisional Minangkabau, ornamen ukiran, serta suasana lanskap khas Sumatera Barat dengan gaya visual semi-realistis. Selanjutnya, analisis perancangan karya dilakukan menggunakan metode SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proses pengembangan animasi. Kekuatan karya terletak pada keselarasan gerakan animasi dengan irama musik serta pemanfaatan Blender 3D sebagai perangkat produksi visual, sedangkan kelemahan mencakup keterbatasan sumber daya manusia, perangkat pendukung, dan tantangan teknis dalam proses sinkronisasi audio-visual. Karya ini memiliki peluang sebagai media digital untuk memperkenalkan budaya Minangkabau serta berpotensi dikembangkan melalui kolaborasi dengan pelaku industri kreatif, namun tetap menghadapi ancaman berupa persaingan industri animasi dan keterbatasan akses produksi.

Proses pengembangan animasi dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, proses diawali dengan analisis storyboard untuk memahami alur cerita, pembagian adegan, durasi setiap *shot*, serta kebutuhan gerakan dan komposisi kamera. Setelah storyboard dipahami, dilakukan pembuatan dan pengumpulan referensi gerak melalui rekaman langsung Fris Okta Falma ketika memainkan alat musik sebagai acuan animator dalam menciptakan gerakan yang realistis dan sesuai dengan musik. Selanjutnya dilakukan proses *layouting* dengan memasukkan seluruh aset 3D ke dalam scene animasi Blender,

menyusun posisi objek sesuai storyboard, serta menentukan sudut pandang dan pergerakan kamera untuk setiap adegan.

Pada tahap produksi, proses animasi dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu *blocking*, *rough*, dan *polishing*. Tahap *blocking* dilakukan dengan memasukkan rekaman referensi gerak dan musik ke dalam file animasi, kemudian animator menyusun gerakan dasar karakter menggunakan keyframe secara berurutan berdasarkan referensi tanpa memperhalus detail gerakan. Setelah itu, tahap *rough* dilakukan dengan menambahkan variasi gerakan tambahan yang tetap mengikuti tempo dan ritme musik agar animasi terlihat lebih alami dan tidak kaku. Tahap akhir produksi adalah *polishing*, yaitu proses penyempurnaan gerakan menggunakan Graph Editor untuk memperhalus kurva animasi, memperbaiki transisi gerakan, serta memastikan keselarasan antara pergerakan karakter dan dinamika musik.

Tahap pasca-produksi dilakukan melalui proses *synchronization test* dan pemeriksaan akhir animasi (*final animation check*). Pada tahap ini dilakukan *preview render* atau *playblast* dalam format video yang telah dilengkapi audio untuk mengevaluasi kesesuaian antara gerakan visual dan musik instrumental “Minangkabau”. Hasil *playblast* kemudian disusun berdasarkan urutan scene dan shot untuk memastikan tidak terdapat kesalahan durasi, perpindahan adegan, maupun ketidaksesuaian antara animasi dan musik sebelum masuk ke tahap rendering akhir. Melalui tahapan tersebut, proses pengembangan animasi mampu menghasilkan karya visual yang selaras dengan musik serta mampu merepresentasikan nilai budaya Minangkabau secara kreatif melalui media animasi 3D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Produksi (Implementasi)

Proses produksi karya musik video animasi instrumental “Minangkabau” karya Fris Okta Falma dilakukan melalui tahapan implementasi animasi dengan menerapkan teknik *straight ahead* sebagai metode utama dalam penyusunan gerakan karakter. Seluruh proses produksi menggunakan perangkat lunak Blender dan mengacu pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan produksi dilakukan secara sistematis mulai dari tahap pra-produksi, produksi animasi, hingga pengujian akhir untuk memastikan gerakan visual mampu mengikuti struktur musik dan menyampaikan suasana budaya Minangkabau secara efektif.

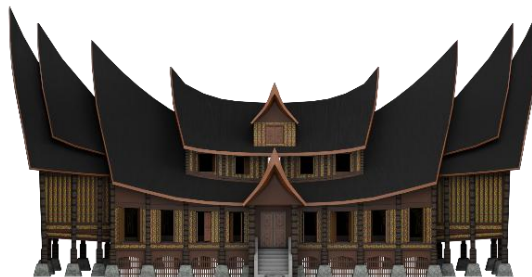
Pada tahap pra-produksi, proses diawali dengan analisis storyboard yang berfungsi sebagai pedoman utama dalam menentukan alur cerita, pembagian adegan, durasi, komposisi kamera, serta kebutuhan gerakan animasi. Storyboard dalam karya ini terdiri atas tiga scene utama dengan total 73 shot, yaitu Scene 1 dengan durasi 0:00–0:54 sebagai bagian pembukaan, Scene 2 dengan durasi 0:54–2:45 sebagai bagian utama atau klimaks, dan Scene 3 dengan durasi 2:45–5:20 sebagai bagian penutup. Pembagian scene tersebut disesuaikan dengan struktur musik instrumental “Minangkabau” yang terdiri dari bagian intro, bagian utama, dan bagian outro. Storyboard menjadi acuan dalam menentukan *timing* setiap shot agar perpindahan

adean, gerakan karakter, serta pergerakan kamera dapat berjalan sesuai dengan dinamika musik.

Setelah storyboard dianalisis, tahap berikutnya adalah pembuatan referensi gerak. Referensi diperoleh melalui proses perekaman langsung Fris Okta Falma ketika memainkan alat musik yang digunakan dalam karya, seperti piano, bansi, dan talempong. Proses perekaman dilakukan menggunakan kamera smartphone dengan kualitas 720p/1080p dan frame rate 30 fps. Pengambilan referensi dilakukan dari dua sudut pandang, yaitu sudut depan (*front view*) untuk mengamati ekspresi wajah dan posisi tangan saat memainkan alat musik, serta sudut samping (*side view*) untuk mengamati gerakan tubuh dan posisi duduk. Data gerakan tersebut digunakan sebagai acuan dalam menciptakan animasi yang lebih realistis dengan memperhatikan pose tubuh, perpindahan berat badan, ekspresi, serta ritme gerakan. Penggunaan referensi gerak ini mendukung penerapan teknik *straight ahead*, karena animator dapat mengembangkan gerakan secara berurutan berdasarkan gerakan nyata tanpa harus menentukan pose utama terlebih dahulu.



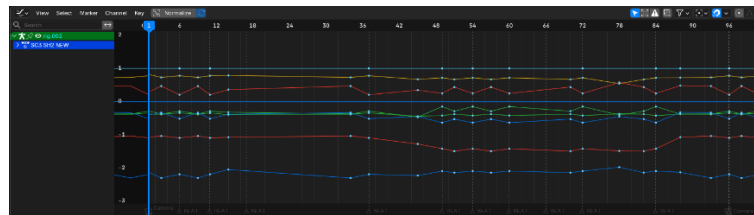
Gambar 1. 3D Model Karakter Fris Okta Falma
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026



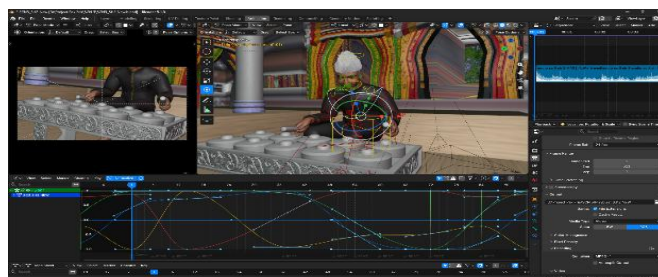
Gambar 2. 3D Model Rumah Gadang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Tahap selanjutnya adalah *layouting*, yaitu proses memasukkan seluruh aset tiga dimensi ke dalam scene Blender sesuai dengan kebutuhan storyboard. Aset yang digunakan terdiri dari karakter utama berupa model 3D Fris Okta Falma yang telah melalui tahap modeling, texturing, dan rigging, lingkungan berupa Rumah Gadang dengan ornamen khas Minangkabau, pepohonan, vegetasi hutan, lanskap lembah, air terjun, serta pegunungan, dan berbagai properti seperti piano, bansi, serta talempong. Pada tahap ini dilakukan penataan posisi karakter, properti, lingkungan, serta pengaturan kamera berdasarkan komposisi setiap shot. Pengaturan kamera mencakup pemilihan jarak pandang, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera seperti *close up*, *wide angle*, *high angle*, *low angle*, *bird eye*, maupun *eye level* untuk memperkuat penyampaian visual dan mengikuti alur cerita pada storyboard.

Tahap produksi dimulai dengan proses *blocking animation*, yaitu pembuatan gerakan dasar karakter berdasarkan referensi gerak yang telah dikumpulkan. Berbeda dengan metode *pose to pose*, teknik *straight ahead* dilakukan dengan menyusun gerakan secara berurutan mulai dari frame awal hingga frame akhir tanpa menentukan key pose terlebih dahulu. Proses ini diawali dengan memasukkan musik instrumental “Minangkabau” ke dalam Blender sebagai acuan audio, kemudian menentukan titik-titik penting (*beat*) menggunakan marker pada timeline. Animator selanjutnya membuat gerakan dasar yang meliputi perpindahan posisi karakter, gerakan tangan saat memainkan alat musik, ekspresi wajah, serta pergerakan kamera. Setiap gerakan disusun menggunakan keyframe pada posisi, rotasi, dan skala karakter dengan interpolasi linear agar memudahkan proses evaluasi awal.



Gambar 3. Kurva Gerakan Linear
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026



Gambar 4. Rough Animated
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Setelah tahap *blocking* selesai, proses dilanjutkan dengan tahap *rough animation*. Pada tahap ini dilakukan penambahan detail gerakan sekunder agar karakter terlihat lebih hidup dan tidak kaku. Gerakan tambahan yang diberikan meliputi ayunan tubuh ketika memainkan musik, pergerakan jari mengikuti nada, gerakan kepala mengikuti irama, kedipan mata, serta perubahan ekspresi wajah. Selain itu dilakukan penyesuaian *timing* melalui Graph Editor agar gerakan lebih sesuai dengan tempo dan dinamika musik. Prinsip animasi seperti *anticipation*, *follow through*, *overlapping action*, serta *slow in and slow out* diterapkan untuk meningkatkan kualitas gerakan karakter.

Tahap berikutnya adalah *polishing animation*, yaitu proses penyempurnaan akhir terhadap seluruh gerakan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan penghalusan kurva animasi menggunakan Graph Editor dengan mengubah interpolasi menjadi bentuk bezier agar gerakan terlihat lebih natural. Animator juga melakukan penyesuaian jarak antar keyframe (*spacing*), penambahan efek percepatan dan perlambatan (*easing*), pemeriksaan pose secara frame-by-frame, serta penyelarasan ulang antara gerakan karakter dan musik. Tahap ini menghasilkan animasi yang lebih halus, stabil, dan mampu mengikuti karakter musik instrumental “Minangkabau”.

Tahap akhir dalam proses produksi adalah *synchronization test* dan *final animation check*. Pada tahap ini seluruh shot dibuat dalam bentuk *preview render* atau *playblast* yang telah dilengkapi audio, kemudian disusun sesuai urutan scene. Pengujian dilakukan untuk memastikan setiap gerakan karakter telah sesuai dengan tempo, ritme, dan perubahan dinamika musik. Apabila ditemukan ketidaksesuaian antara gerakan dan beat musik, dilakukan revisi terhadap keyframe hingga diperoleh hasil yang sinkron. Setelah seluruh proses pengujian selesai, animasi dinyatakan siap untuk masuk ke tahap rendering akhir dan penyuntingan video.



Gambar 1. Playblast Render
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Hasil Produksi (Output)

Hasil akhir karya musik video animasi instrumental “Minangkabau” berhasil diproduksi dengan durasi total 5 menit 20 detik dalam format resolusi 2K (2560 × 1440 piksel) dengan frame rate 24 fps. Karya ini menghasilkan visualisasi perjalanan karakter

3D Fris Okta Falma dalam memperkenalkan suasana alam dan budaya Minangkabau melalui lingkungan Rumah Gadang, alat musik tradisional, serta lanskap khas Sumatera Barat.

Pada Scene 1 sebagai bagian pembukaan, karakter ditampilkan sedang memainkan piano di depan Rumah Gadang yang berada di tengah kawasan hutan. Visual Rumah Gadang menampilkan karakteristik arsitektur Minangkabau seperti atap bergonjong, ornamen ukiran tradisional, dan struktur bangunan kayu. Latar belakang berupa pepohonan hijau, air terjun, dan lingkungan alami digunakan untuk membangun suasana tenang serta memperkenalkan identitas budaya yang menjadi tema utama karya.

Pada Scene 2 sebagai bagian klimaks, karakter ditampilkan berada di sekitar lingkungan sungai dan memainkan alat musik bansi. Gerakan tangan, posisi tubuh, serta ekspresi karakter disesuaikan dengan nada dan ritme musik sehingga menghasilkan hubungan yang harmonis antara visual dan audio. Detail gerakan karakter menjadi fokus utama untuk menunjukkan penerapan teknik animasi *straight ahead* dalam menciptakan gerakan yang lebih alami.

Pada Scene 3 sebagai bagian penutup, karakter memainkan talempong di dalam Rumah Gadang kemudian berjalan keluar menuju lingkungan alam sekitar. Adegan akhir menampilkan karakter berdiri di tepi sungai dengan latar belakang perbukitan, lembah hijau, dan air terjun. Pergerakan kamera secara perlahan menjauh dari karakter (*slow pan*) menciptakan kesan dramatis dan reflektif sebagai penutup perjalanan visual budaya Minangkabau.



Gambar 6. Playblast Render
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026



Gambar 2. Output Scene 1.2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Analisis Produk

Analisis produk dilakukan berdasarkan aspek estetika dan teknis untuk mengetahui kualitas visual serta keberhasilan implementasi animasi. Dari aspek estetika, pemilihan warna dalam karya mengacu pada moodboard yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan dominasi warna alam yang merepresentasikan keindahan Sumatera Barat. Warna hijau digunakan pada vegetasi dan pepohonan untuk menggambarkan kesegaran serta keindahan alam tropis. Warna cokelat diterapkan pada Rumah Gadang dan elemen berbahan kayu untuk memberikan kesan hangat, tradisional, dan dekat dengan budaya Minangkabau. Sementara itu, warna kuning keemasan digunakan pada pencahayaan tertentu dan elemen dekoratif untuk memberikan kesan mewah, spiritual, serta memperkuat suasana budaya.

Kombinasi warna hijau dan cokelat menghasilkan harmoni visual yang alami dan menenangkan sehingga sesuai dengan karakter musik instrumental yang memiliki nuansa lembut dan emosional. Penggunaan warna kuning keemasan pada beberapa adegan memberikan kontras visual yang memperkuat suasana dramatis dan menambah kedalaman gambar.

Dari aspek teknis, proses rendering menggunakan Cycles menghasilkan kualitas visual yang baik dengan penerapan material berbasis PBR pada berbagai objek seperti kayu, logam, dan kain. Material tersebut mampu menampilkan detail permukaan, pantulan cahaya, serta bayangan secara realistis. Selain itu, gerakan karakter dalam memainkan alat musik dapat disesuaikan dengan chord dan beat asli dari musik instrumental “Minangkabau”, sehingga hubungan antara animasi dan audio dapat terlihat secara harmonis. Namun, proses rendering menjadi salah satu tantangan utama karena jumlah elemen lingkungan yang kompleks seperti pepohonan, rumput, dan lanskap luas membutuhkan waktu yang cukup lama. Setiap frame memerlukan waktu beberapa menit untuk diproses tergantung pada tingkat kompleksitas adegan dan kualitas rendering yang digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *straight ahead* dalam perancangan gerak pada animasi musik video instrumental "Minangkabau" karya Fris Okta Falma telah berhasil dilakukan melalui tahapan produksi yang sistematis, meliputi analisis *storyboard*, pembuatan referensi gerak, *Layouting*, *blocking*, *rough Animation*, *polishing*, *rendering*, *compositing*, hingga *synchronization test*. Teknik *straight ahead* diterapkan dengan menyusun gerakan secara berurutan dari *frame* pertama hingga *frame* terakhir tanpa menggunakan perencanaan pose kunci secara terpisah, yang memungkinkan animator merespons dinamika musik secara langsung dan menghasilkan gerakan yang lebih natural dan berkesinambungan. Keselarasan antara gerak visual animasi dan dinamika musik instrumental tercapai melalui sinkronisasi *timing* yang presisi, penyesuaian tempo gerakan karakter dengan bagian-bagian musik, kesinambungan ekspresi visual yang berkembang mengikuti alur emosional musik, serta harmoni antara elemen visual (warna, komposisi, pencahayaan) dan elemen aural (musik) yang menciptakan pengalaman estetis yang utuh. Penggunaan perangkat lunak Blender dalam seluruh tahapan produksi membuktikan bahwa animasi 3D berkualitas dapat diproduksi dengan perangkat lunak open-source, sekaligus menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif dalam pelestarian dan promosi budaya lokal melalui representasi visual elemen-elemen budaya Minangkabau seperti Rumah Gadang, alat musik tradisional talempong dan bansi, pakaian adat, serta suasana alam Sumatera Barat. Dengan demikian, penerapan teknik *straight ahead* terbukti efektif dalam menciptakan keselarasan antara gerak visual dan dinamika musik instrumental, serta berkontribusi pada pengembangan animasi berbasis kearifan lokal yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, & Idawati. (2025). Fungsi Musik Talempong Bagi Masyarakat di Nagari Andiang Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. *Journal of Creative Student Research*, 3(1), 156–166. <https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v3i1.4746>
- Dewi, A. K., Surahman, A., Resmisari, G., Kusnaedi, I., Waskito, M. A., Karim, S. B. S., & Suria, M. A. (2025). Multiliteration Potential of Cinematic-Orchestra Art Film "Setan Jawa" in Communicating Culture in the Era of Digital Transformation. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v6i1.4595>
- Diah, S. P. A., Bekak, T. M. A., Klaran, A. A., Lelantakaeb, A. E., & Marni, M. (2025). Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(9).
- Dunggio, R., Mamahit, D., & Karouw, S. (2021). Making 3 Dimensional *Animated* Short Film The Book of Jonah for Children. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), 39–46.
- E, T. R. W., & Husna, A. (2025). Journal of Research Trends in Social Sciences and Humanities Cultural and Technical Analysis of 12 Basic Principles of *Animation* in the 2D Short Film ' Prognosis. *Aplikatif: Journal of Research Trends in Social*

- Sciences and Humanities*, 4(2), 217–238.
- Elza, P. (2025). Seni Digital dan Media Baru : Transformasi Kreativitas di Era Teknologi. *Jurnal Seni Dan Desain Kreatif*, 1(1), 22–28.
- Firmansyah, A. A. M. 2025. pd. (2025). Peran Animasi Dalam Memperkenalkan dan Melestarikan Budaya Indonesia bagi Generasi Muda. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 3, 14–20.
- Guay, M. (2015). *Sketching free-form poses and movements for expressive character Animation*. University Grenoble Alpes.
- Hutomo, A. S. (2025). Animasi Kinetik: Analisis Kreativitas dan Teknik Animasi dalam Menciptakan Konten Viral di Media Sosial. *Profilm Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision*, 4(2), 50–73. <https://doi.org/10.56849/jpf.v4i2.100>
- Macgillivray, C. (2014). *Choreographing Time : Developing a System of Screen-less Animation*. University Of London.
- Raditya, R. A., Agustin, N. B., Roynaldi, K., Aziz, S. A., Munawaroh, S., & Zahrah, Y. (2025). Perancangan Animasi 3 Dimensi Islam dengan Menerapkan Metode Pose to Pose “Duo Duro: Sabar.” *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 3(1), 37–47.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film : Pertemuan Seni Visual dan Aural Functions of Music in Film : The Meeting of Visual and Aural Arts. *Cinematology*, 2(1), 78–87.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.