

## Implementasi Metode *Pose to Pose* dalam Perancangan Ekspresi dan Gestur Pada Karakter Deka dan Dara dari Animasi 3D *Ficusia*

Azmah Shabiratin<sup>(1)</sup>, Mariska Mulia<sup>(2)</sup>, dan Afdhol Wahyudi<sup>(3)</sup>

*Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam*

*Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau (29461)*

Email: (1) [ashabiratin2209@gmail.com](mailto:ashabiratin2209@gmail.com), (2) [marskha541@gmail.com](mailto:marskha541@gmail.com), (3) [afdholwahyudi2000@gmail.com](mailto:afdholwahyudi2000@gmail.com)

### Abstract

As technology builds up, the multimedia process is also evolving. Animation is one of the entertainment media that people of all ages enjoy. All of them appreciate animation. One of the issues that occurs in animating is the expression and gestures that aren't strong enough. An animation's message and atmosphere can be conveyed through these two elements. One technique animators can use is called the pose to pose method. The purpose of this paper is to describe the expressions and gestures process of characters from the 3D Animation Series *Ficusia* using the pose to pose method. Two characters from this animation were used to compose this research by setting the keyframe to identify the key pose, timing, and spacing, and considering the total number of frames used. This research was conducted using Blender.

▼ Keywords: animation, 3D animation, pose to pose, Blender ▲

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan animasi dari waktu ke waktu semakin besar dan mulai mendominasi industri kreatif sebagai media iklan, hiburan, dan pembelajaran dalam berbagai bidang. Tuntutan permintaan pada pembuatan animasi meningkat sejalan dengan perkembangan tayangan televisi gratis maupun berbayar (Wira, 2017)

Tak hanya dinikmati oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa pun bisa menonton animasi dengan jenis apapun sesuai dengan selera dan minat mereka. Animasi sendiri memiliki jenis yang beragam berdasarkan cara pembuatannya. Ada *Stop Motion*, Animasi 2D dan Animasi 3D. Semua jenis animasi tersebut memiliki keunggulan dan daya tarik tersendiri. Lama penggeraan dan biayanya pun beragam, tergantung akan digunakan untuk apakah animasi tersebut (misalnya, untuk kebutuhan komersial, *music video*, hiburan, dan *game*).

Animasi 3D yang baik memiliki proses *animating* yang menarik, dengan adanya sebuah ekspresi dan gestur yang kuat. Kedua hal tersebut dibutuhkan dalam sebuah animasi supaya informasi cerita dari animasi dapat tersampaikan kepada audiens tanpa membuat bingung atau memiliki arti ganda yang bisa memicu salah paham.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi adalah *pose to pose*. Metode *pose to pose* adalah suatu metode yang dipakai dalam pembuatan animasi yang menggunakan prinsip animasi. Dalam proses *animating* menggunakan *pose to pose*, hal yang harus dilakukan adalah menentukan gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan, yang disebut *key pose* (Salmon et al., 2017).

Animasi Ficusia Batik Girl Animation Series terlihat dari proses teknis penggeraannya. Terkhusus pada proses *animating*, animator harus memahami watak dari masing-masing karakter supaya dapat menentukan ekspresi dan gestur yang sesuai.

Dengan menggunakan aplikasi Blender 3D, animator harus menyesuaikan dan mengatur *keyframe* untuk menentukan *key pose*, *timing* dan *spacing* untuk mendapatkan gerakan yang halus sesuai dengan watak dari masing-masing karakter.

Akan tetapi, di samping tahapan proses tersebut apakah animasi tersebut berhasil menyampaikan pesan kepada audiens di setiap *scene* dan *shot* dari segi *animating*-nya? Apakah prinsip animasi yang digunakan sesuai dan menghasilkan ekspresi dan gestur sesuai dengan watak dari karakter karena hal ini sangat berpengaruh kepada makna yang ingin disampaikan pada film animasi Ficusia tersebut.

Animasi adalah sebuah proses memainkan serangkaian gambar yang berurutan supaya mendapatkan sebuah ilusi gerak. Animasi juga bisa diartikan sebagai usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak, contohnya seperti gambar, sehingga membuatnya tampak bergerak dan memiliki lintasan *arc*. Animasi merupakan sarana menyampaikan pesan dan hiburan yang dikemas dalam bentuk sebuah gambar, video 2D, ataupun 3D yang bergerak. Fotografi merupakan turunan dari dunia film sedangkan animasi berakar dari dunia gambar (Zebua et al., 2020). Namun, tidak dipungkiri juga Teknik pengambilan gambar juga ada pada animasi.

Proses *animating* merupakan salah satu proses untuk menghasilkan sebuah gerakan pada film animasi 3D. Animator berperan dalam menggerakkan objek animasi tersebut, agar animasi memiliki *mood* dan makna tertentu. Dalam proses *animating*, sangat dibutuhkan penciptaan gerak animasi yang terlihat nyata agar pesan dapat tersampaikan secara maksimal.

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gerakan atau ilusi gerak pada suatu objek 3D atau benda diam. Melalui beberapa metode dari model 3D dalam sebuah *software* untuk membuat animasi, animator membuat gerakan pada objek diam sehingga memiliki gerakan yang mengandung pesan. Animasi 2D dan 3D sama-sama memiliki tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Namun, pada 3D tahapan-tahapan tersebut lebih kompleks. Selain itu, ruang kerja pada animasi 3D memiliki kedalaman dan volume sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Blender adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk membuat animasi 3D, *visual effect*, objek 3D, dan *game*. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti *modeling*, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*, *compositing* dan *motion tracking*, bahkan pengeditan video dan pembuatan *game*. Blender cukup terkenal di kalangan pengguna komputer, terutama bagi mereka yang sering berkutat di bidang desain grafis. Blender juga termasuk aplikasi multi-platform yang bisa dijalankan di berbagai sistem operasi, misalnya di Windows, Linux dan Mac OS. Blender juga banyak digunakan oleh perorangan maupun studio kecil yang menggunakan Proyek 3D. Blender juga bisa digunakan untuk siaran dan membuat video berkualitas bioskop, dan juga sebagai alat perencanaan suatu objek.

Metode *pose to pose* adalah salah satu bagian dari 12 prinsip animasi. *Pose to pose* sendiri berisi beberapa bagian *pose* inti dari sebuah gerakan sebelum dijadikan gerakan sempurna. *Key pose* atau pose inti terdiri dari pose yang menunjukkan gerakan awal dan akhir dan pose yang menunjukkan gerakan tertentu dari sebuah gerakan utama yang akan dibuat. Metode ini biasanya digunakan oleh industri animasi karena penggunaan metode ini dalam pembuatan animasi lebih cepat. Selain itu, kesalahan gerakan atau pose dapat diperbaiki dengan mudah (Salmon et al., 2017).

Selain *pose to pose*, ada metode lain dalam melakukan *animate*, yaitu metode *straight ahead*. Pembuatan animasi secara *straight ahead* dilakukan secara berurutan, membuat semua gerakan dari awal hingga akhir, sehingga membuat pengerjaan menjadi lama. Metode *pose to pose* dibuat dengan membuat gerakan *blocking* awal, tengah, dan akhir, yang kemudian ditambah dengan *breakdown* di antara *blocking* gerakan sesuai kebutuhan.

Karakteristik tokoh merupakan deskripsi sikap, tujuan dan hal lainnya yang dipesekpresikan oleh seorang tokoh dalam sebuah cerita (Permadi, 2013). Representasi dan keberadaan tokoh sering kali ada dalam sebuah buku cerita animasi maupun film. Animasi berperan untuk membuat suatu karakter tampak hidup. Melalui animasi juga bisa digunakan untuk menunjukkan suatu ekspresi mereka dalam yang diwujudkan dengan visual. Ekspresi tersebut ditunjukkan melalui 2 hal yang berperan dalam sebuah animasi yaitu ekspresi wajah dan gestur badan.

## 2. METODE

Pembuatan ekspresi dan gestur pada karakter membutuhkan perangkat keras yang mumpuni untuk menjalankan perangkat lunak yang juga digunakan untuk membuat animasi 3D. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Blender 3D versi 2.91. Pada pengerjaannya, diperlukan tahap agar animasi maksimal. Secara umum, pengerjaannya melalui tahap pra-produksi dan produksi. Tahap pra-produksi dilakukan sebelum mulai membuat *pose to pose* untuk animasi. Tahap ini digunakan untuk mengumpulkan ide, referensi, dan rancangan berdasarkan *storyboard* yang sudah tersedia. Pada tahap ini, dilakukan setelah animator menentukan rancangan dari tahap pra produksi. Pada tahap produksi animator mulai membuat ekspresi dan *gesture* karakter dengan metode *pose to pose*. Selanjutnya, dilakukan penentuan *key frame* untuk *key pose* dan juga *frame* yang dibutuhkan untuk *breakdown* dan *inbetween*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum mulai masuk pada taha pra-produksi dan produksi, akan lebih baik untuk menganalisis suatu metode yang akan digunakan pada pembuatan animasi. Tujuannya adalah untuk melihat apakah metode tersebut efisien dan efektif atau tidak jika digunakan dengan melihat pergerakan yang dihasilkan. Pergerakan animasi karakter hewan seperti seekor burung berbeda dengan karakter berupa manusia. Animasi 3D yang ada di Indonesia sangat jarang memiliki karakter burung yang dapat berbicara dan berekspresi layaknya manusia. Selain itu, banyak model *rig* pada karakter burung yang memiliki fungsi tersendiri dan tidak dimiliki oleh karakter manusia. Oleh karena permasalahan tersebut, metode *pose to pose* digunakan untuk mempermudah dalam memahami dan merancang tahapan untuk membuat ekspresi dan *gesture* untuk karakter Deka dan Dara.

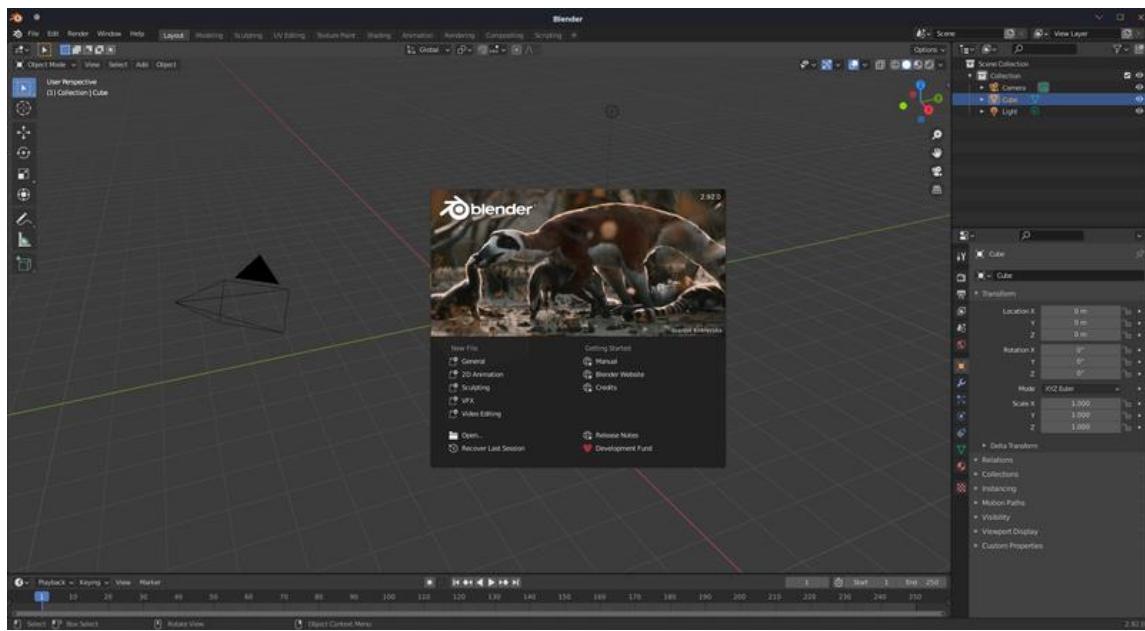
Pada tahap pra-produksi semua hal yang diperlukan sebelum mulai membuat animasi harus dipersiapkan. Pada proyek ini, selain konsep dan *storyboard*, disiapkan referensi yang sesuai dengan kebutuhan *shot* yang akan dikerjakan. Supaya animasi karakter memiliki *subtext* yang mendukung, animator perlu mengeti konteks animasi yang sedang dikerjakan. Suasana, reaksi karakter terhadap sesuatu, dan plot yang sedang berlangsung adalah kunci penting dalam memberi *subtext* yang mendukung dalam sebuah animasi (Permadi, 2013). Mengumpulkan referensi dari film atau animasi yang sesuai dapat membantu animator untuk menentukan *key pose* dan pose yang baik, tak hanya untuk ekspresinya, tetapi juga gestur dari karakter yang berupa seekor burung.



**Gambar 1 Referensi Ekspresi dan Gestur Burung**

Gambar 1 adalah salah satu animasi dengan karakter burung yang dapat dijadikan sebagai referensi. Kita bisa melihat ekspresi dan gestur dari berbagai suasana yang ada di ceritanya. Setelah menemukan contoh yang sesuai dengan kebutuhan, selanjutnya masuk ke tahap produksi.

Tahap produksi dimulai dengan tahap penerapan metode *pose to pose* yang digunakan untuk mengatur gerakan, gestur, dan ekspresi. Penggerjaan pada tahap ini dimulai dengan membuka file Blender dengan *shot* yang akan dikerjakan. Pada proyek ini, aplikasi Blender (Gambar 2) yang digunakan adalah versi 2.91 / 2.92.

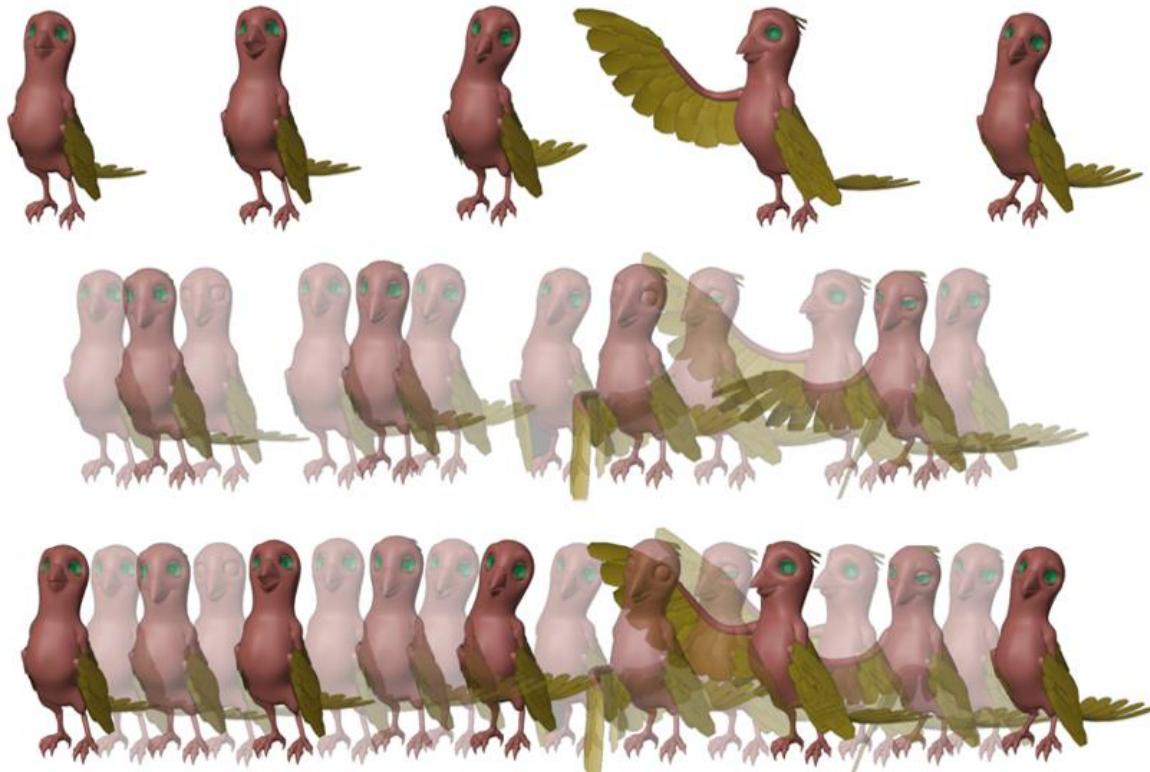


**Gambar 2 Bagian Awal Aplikasi Blender 3D**

Langkah selanjutnya adalah dengan menentukan *keyframe*, *breakdown*, *extreme*, dan *inbetween* (Gambar 3). Dalam mengatur *keyframe*, perlu diperhatikan *timing* dan *spacing* pada *frame* yang digunakan. Semakin banyak *frame* yang digunakan dengan perubahan jarak yang pendek, maka gerakan yang dihasilkan akan lambat.



**Gambar 3 Tahapan *Keypose* dan *Breakdown* Ekspresi Deka**



**Gambar 4 Tahapan *Keypose* dan *Breakdown* Gestur Dara**

Setelah menetapkan *key pose*, selanjutnya dilakukan *breakdown* (Gambar 4). *Breakdown* sendiri adalah gerakan yang berada di antara gerakan inti atau *key pose* yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk menjadikan gerakan lebih halus dan teratur. Dengan begitu tidak ada gerakan yang terasa aneh atau lari sendiri. Selain itu, dengan menentukan *breakdown*, maka suatu gerakan akan memiliki *arc* yang baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan metode *pose to pose* yang digunakan dalam implementasi perancangan ekspresi dan gestur pada karakter Deka dan Dara dari animasi 3D Ficusia, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mulai melakukan sebuah *animating*, penting bagi *animator* untuk memahami karakteristik dan watak dari karakter yang akan dikerjakan.
2. Sebelum mulai memasuki proses produksi ketika karakter akan diberi ekspresi dan gestur, sebaiknya *animator* melakukan analisis metode yang efektif untuk digunakan dan mengumpulkan referensi.
3. Setelah menentukan hal yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan *shot*, selanjutnya ditentukan *key pose*, *breakdown*, dan *inbetween*.
4. Metode *pose to pose* yang diimplementasikan pada karakter Deka dan Dara menghasilkan ekspresi dan gestur yang memiliki kualitas yang baik dan terlihat realistik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Permadi, J. B. (2013). Analisis Akting dalam Animasi Karakter Amatir dengan Tolok Ukur Profesional. *Humaniora Binus*, 4(2), 1199-1202.
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Wira, S. (2017). Industri Animasi Melaju Pesat [Wartapilihan.com](https://wartapilihan.com/industri-animasi-melaju-pesat/). Diakses pada 7 Juni 2022, dari <https://wartapilihan.com/industri-animasi-melaju-pesat/>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18-21.