

# PENERAPAN METODE POSE TO POSE PADA ANIMASI “LEGENDA BATANG BANGAU”

Muhammad Sayyid Afif<sup>(1)</sup>

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Teluk. Tering, Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) [m.sayyidafif12@gmail.com](mailto:m.sayyidafif12@gmail.com)

## Abstrak

Animating is one part of the 3D animation production stage. Animating stage plays a big role in making an animated movie, because at this stage the movement of the character will be the determinant in delivering the story message in the animated movie. The problem that is often found in this animating process is that the movements made or produced still look stiff and make the story difficult to convey. Therefore, a way is needed so that the animation has a smooth movement and the message can be conveyed well. Pose to pose method is one way that can be used, so that the movement in an animated video or movie becomes smooth while still paying attention to existing animation principles. This research aims to apply the pose to pose method to the animated film *Legenda Batang Bangau* and produce good animation quality. This research was conducted using Luther-Sutopo method. The author applies the pose to pose method to the animation, then writes down how the method is applied and what is found in the application of the method. By using the pose to pose method, animation creation becomes faster and more efficient. This research successfully applied the pose to pose method to the animation *Legenda Batang Bangau* and produced a good quality animation. This research is expected to help readers in producing good quality animation movements.

Keywords: *pose to pose*, 3D animation, Blender

## 1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam penyampaian sebuah informasi, pelajaran, atau sebagai hiburan pada zaman modern ini. Animasi adalah seni berbasis gerakan (*motion based art*) (Salmon et al., 2017). Untuk itu, setiap gerakan animasi perlu dibuat menjadi lebih halus, menarik dan lebih masuk akal, agar pesan dalam animasi tersebut lebih tersampaikan dan penonton menjadi tertarik pada animasi tersebut.

Sebaliknya, animasi dengan gerakan yang kaku dan tidak terlihat nyata akan membuat penonton menjadi kurang tertarik dan pesan dalam animasi akan sulit tersampaikan. Agar animasi yang dibuat memiliki kualitas gerakan yang baik dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan, maka diperlukan sebuah teknik atau metode yang dapat menghasilkan kualitas animasi yang baik.

Metode *pose to pose* merupakan metode yang mendahulukan pembuatan pose-pose penting yang mewakili suatu gerakan animasi, dan dilanjutkan dengan pembuatan pose tambahan untuk menghasilkan efek gerakan animasi (Waeo et al., 2016). Metode ini juga dapat membuat pengerjaan animasi menjadi lebih terkonsep dan

lebih cepat. Dengan menggunakan metode ini, kualitas animasi dari film *Legenda Batang Bangau* dapat menjadi lebih baik dan pembuatan animasi akan menjadi lebih cepat.

*Legenda Batang Bangau* merupakan sebuah cerita yang berasal dari Bengkulu yang menceritakan tentang seorang gadis yang tinggal bersama dengan Ibu dan kakak tirinya. Ia selalu diperlakukan buruk oleh ibu dan kakak tirinya. Hingga suatu saat ia bertemu dengan bangau ajaib dan juga seorang kakek yang selalu membantunya. Namun, suatu ketika ibu dan kakak tirinya mengetahui tentang bangau ajaib itu dan melakukan hal buruk kepada bangau tersebut. Gadis yang mengetahui hal tersebut menangis sambil memegang kalung yang terbuat dari bulu bangau ajaib itu. Kakek mencoba menenangkan gadis tersebut dan memintanya untuk menguburkan kalung tersebut. Kemudian tumbuh sebuah pohon besar dari tempat dikuburnya kalung tersebut. Daun dari pohon tersebut kemudian dapat menyembuhkan penyakit yang dimiliki oleh kakek dan warga sekitar.

Berdasarkan latar belakang film animasi *Legenda Batang Bangau* tersebut, maka akan timbul sebuah pertanyaan terhadap artikel penelitian ini, yaitu bagaimana penerapan metode *pose to pose* pada animasi *Legenda Batang Bangau* agar menghasilkan kualitas animasi yang baik. Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka disusunlah sebuah artikel penelitian yang menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan metode *pose to pose* pada film animasi *Legenda Batang Bangau*.

Artikel ini tersusun atas beberapa bagian. Bagian selanjutnya adalah tinjauan pustaka yang berisi tentang kata atau pengertian dari beberapa topik yang berkaitan dengan topik dari artikel penelitian ini. Selanjutnya yaitu metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Luther-Sutopo. Di sini akan di jelaskan bagian *concept*, *design*, dan *material collecting*. Kemudian, pada bagian hasil dan pembahasan akan dijelaskan topik utama, yaitu penerapan metode *pose to pose* pada tahap *animating*. Terakhir yaitu bagian kesimpulan yang membahas tentang hal-hal yang didapat dari penerapan metode *pose to pose* pada animasi *Legenda Batang Bangau*.

## **1.1 Tinjauan Pustaka**

### **Animasi**

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Rompas et al., 2013). Dengan begitu, animasi juga dapat diartikan sebagai sebuah kumpulan gambar yang berurut yang menghasilkan sebuah efek gerakan dalam batasan waktu yang telah ditentukan.

### **Animasi 3D**

Animasi 3D merupakan animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk yang sebenarnya (Salmon et al., 2017). Walaupun begitu, animasi 3D memiliki dimensi Panjang (x), dimensi lebar (y), dan dimensi volume atau kedalaman (z). Hal tersebut membuat penonton merasa bahwa animasi tersebut memiliki sebuah kedalaman dan terasa lebih nyata.

### **Blender**

Blender merupakan sebuah aplikasi 3D *open source* yang dapat digunakan untuk *modelling*, *animating*, *rigging*, simulasi, *rendering*, dan *motion tracking*. Blender sangat cocok digunakan oleh perseorangan maupun oleh studio kecil yang bermanfaat dalam proyek 3D (Suratinoyo et al., 2013). Dengan begitu, Blender merupakan sebuah aplikasi gratis yang dapat digunakan oleh siapa saja dengan kualitas yang bagus untuk *modelling*, *animating*, *rigging*, ataupun kegunaan lainnya.

## **Timing dan Spacing**

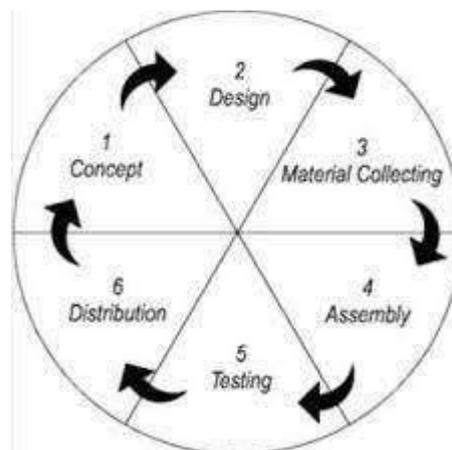
*Timing* dan *spacing* merupakan salah satu dari prinsip animasi yang sangat penting untuk diimplementasikan. *Timing* dalam animasi merupakan jumlah *frame* yang digunakan untuk suatu objek melakukan sebuah perpindahan dari posisi awal menuju posisi akhir. *Timing* merefleksikan berat dan ukuran dari sebuah objek, yang juga dapat membawa suatu makna (Lasseter, 1987) sedangkan *spacing* merupakan bagian yang menentukan percepatan dan perlambatan sebuah objek dari bermacam-macam jenis gerakannya dengan menentukan kepadatan gambarnya (Salmon et al., 2017). *Timing* dan *spacing* juga dapat diartikan sebagai seberapa lama waktu yang diperlukan oleh sebuah objek untuk melakukan suatu aksi dengan jarak yang telah ditentukan dari aksi pertama, atau posisi awal, ke posisi akhir.

## **Metode Pose to Pose**

Metode *pose to pose* merupakan metode yang digunakan oleh animator dengan merencanakan keseluruhan gerakan objek yang dilanjutkan dengan pembuatan pose utama, atau *key pose*, yang akan menjadi dasar dari bagaimana objek tersebut bergerak. Metode ini sering digunakan karena pembuatan animasi akan menjadi lebih cepat dan kesalahan gerakan atau pose dapat diperbaiki dengan mudah (Salmon et al., 2017). Maka dari itu, metode ini sangat membantu ketika animasi yang dikerjakan memiliki batasan waktu dalam pengerjaannya, dengan tetap menjaga kualitas dari animasi yang akan dibuat.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat produk ini adalah metode Luther-Sutopo. Metode Luther-Sutopo terdiri dari *concept* (perencanaan), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Metode Luther-Sutopo dipilih karena terbukti bahwa pembuatan suatu produk akan menjadi lebih jelas dan terstruktur. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dicapai. Gambar 1 merupakan urutan metode Luther-Sutopo.



**Gambar 1 Metode Luther-Sutopo**

### **Concept**

Konsep video animasi *Legenda Batang Bangau* yaitu film animasi pendek yang berdurasi kurang lebih 8 menit dengan menggunakan model atau aset 3D yang berbentuk mainan. Video animasi ini menceritakan tentang

seorang anak gadis yang tinggal dengan kakak tiri dan ibu tirinya yang selalu menyakitinya. Namun ia bertemu dengan bangau dan juga kakek yang selalu membantunya.

## Design

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan dari konsep yang ada sebelumnya. Tahap ini terdiri dari *animatic storyboard* dan desain karakter.

### animatic storyboard

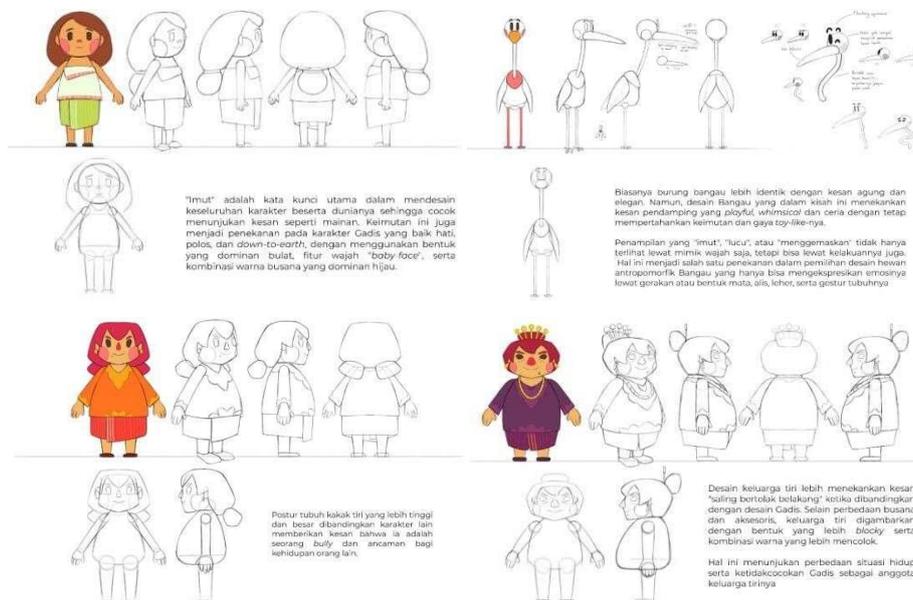
*Animatic storyboard* digunakan sebagai petunjuk dalam pembuatan animasi. Pada *animatic storyboard* ini terdapat dialog dan durasi dari masing-masing *shot*. Gambar 2 merupakan *animatic storyboard* yang digunakan.



Gambar 2 Animatic Storyboard

### desain karakter

Desain karakter ini akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan model karakter 3D. Gambar 3 merupakan desain karakter pada *Legenda Batang Bangau*.





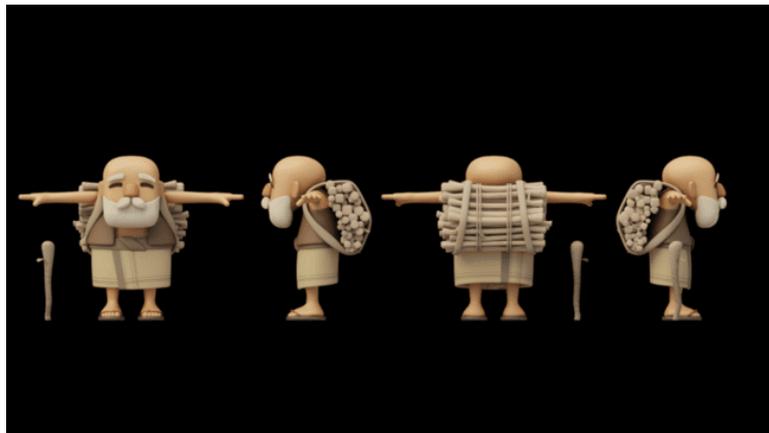
**Gambar 3 Desain Karakter**

### ***material collecting***

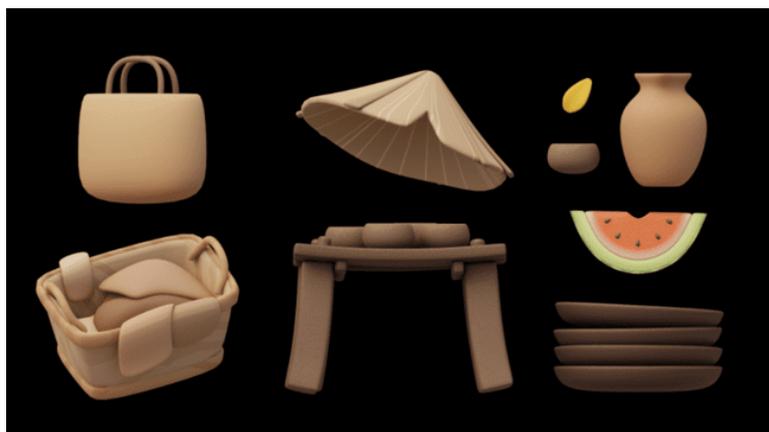
Tahap ini terdiri dari 2 bagian, yaitu pembuatan *asset (modeling)* dan pembuatan kontrol karakter (*rigging*).

### ***modeling***

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan model atau aset 3D oleh *artist*. Model 3D karakter, property, dan juga latar tempat dibuat dengan menggunakan aplikasi Blender 3D. Gambar 4 merupakan salah satu model karakter dan gambar 5 merupakan properti yang digunakan.



**Gambar 4 Model Karakter Kakek**

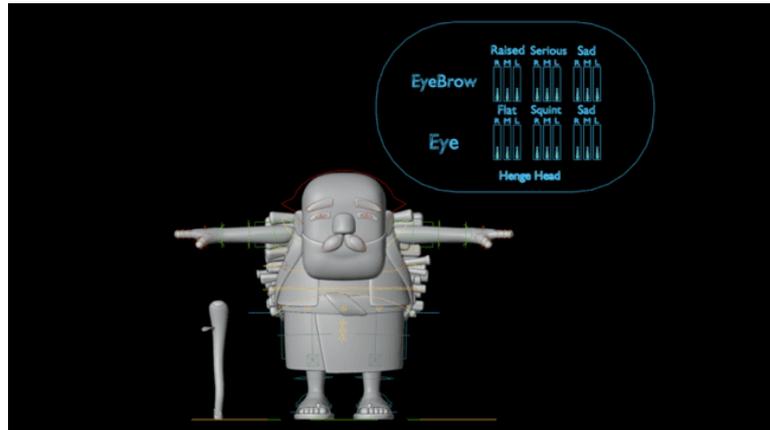


**Gambar 5 Properti**

### ***rigging***

Pada tahapan ini, model karakter yang telah dibuat sebelumnya diberikan *rig* atau pengendali untuk mengendalikan gerakan karakter atau properti yang juga akan digerakkan. Pembuatan *rig* dilakukan dengan

menggunakan *Add on Rigify* yang ada pada blender untuk mempercepat dan memudahkan pembuatan *rig*. Gambar 6 merupakan *rig* pada model karakter kakek.



Gambar 6 *Rig Kakek*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Assembly*

Tahap ini mencakup bagian *animate* sebagai topik utama dalam membahas penggunaan metode *pose to pose* dalam *shot* animasi yang dikerjakan.

#### *animate*

Pada tahapan ini, animator akan membuat animasi atau gerakan pada karakter sesuai dengan arahan dari *animatic storyboard*. Gerakan juga harus disesuaikan dengan *timing* dan juga perasaan atau *mood* karakter pada *shot* tersebut. Agar gerakan yang dihasilkan sesuai dengan arahan dari *storyboard*, maka metode *pose to pose* bisa digunakan untuk menyesuaikan *timing* dan *spacing* yang ada pada *storyboard* tersebut.

Pembuatan animasi dimulai dengan membuat *key pose* terlebih dahulu dan kemudian memberikan *breakdown* di antara *key pose* yang ada. Hal ini dilakukan agar gerakan animasi yang dibuat menjadi lebih nyata dan masuk akal, sekaligus membantu Blender dalam membuat gerakan animasi sesuai yang kita inginkan. Gambar 7 merupakan pembuatan *key pose* 1, *breakdown* 1. Gambar 8 merupakan pembuatan *breakdown* 2 dan *key pose* 2.

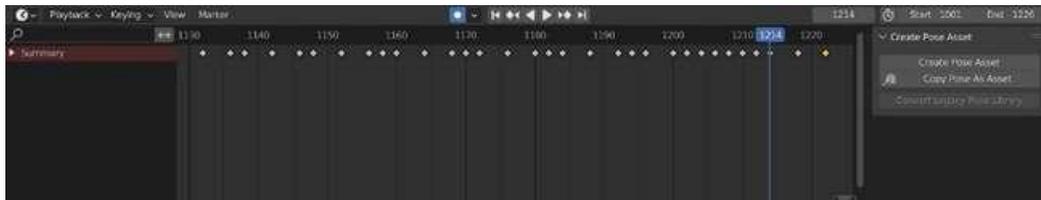


Gambar 7 *Key Pose 1 dan Breakdown 1*



Gambar 8 *Breakdown 2 dan Key Pose 2*

Setelah selesai membuat *key pose* dan juga *breakdown*, maka selanjutnya adalah mengatur *timing* atau *frame* yang dibutuhkan dari 1 *keyframe* ke *keyframe* lainnya. Gambar 9 merupakan pengaturan *keyframe* awal. Gambar 10 merupakan penambahan *keyframe in-between* yang dibutuhkan untuk mengatur *timing* gerakan.



**Gambar 9** Pengaturan *Keyframe* Awal



**Gambar 10** Penambahan *In-Between*

Pada bagian studi pustaka sebelumnya dijelaskan bahwa metode *pose to pose* dapat membantu pembuatan animasi menjadi lebih cepat dan juga dapat mempermudah perbaikan pose yang salah. Hal ini sesuai dengan yang penulis lakukan. Dengan menggunakan metode *pose to pose* ini, pembuatan animasi menjadi lebih cepat dan juga mempermudah perbaikan *pose* yang salah. Kemudian metode ini juga tidak terlalu sulit untuk diterapkan, karena hal yang hanya perlu diperhatikan yaitu pengaturan *timing* dan *spacing* dan pemahaman mengenai bagaimana membuat pose yang dapat menarik perhatian penonton.

### **Testing**

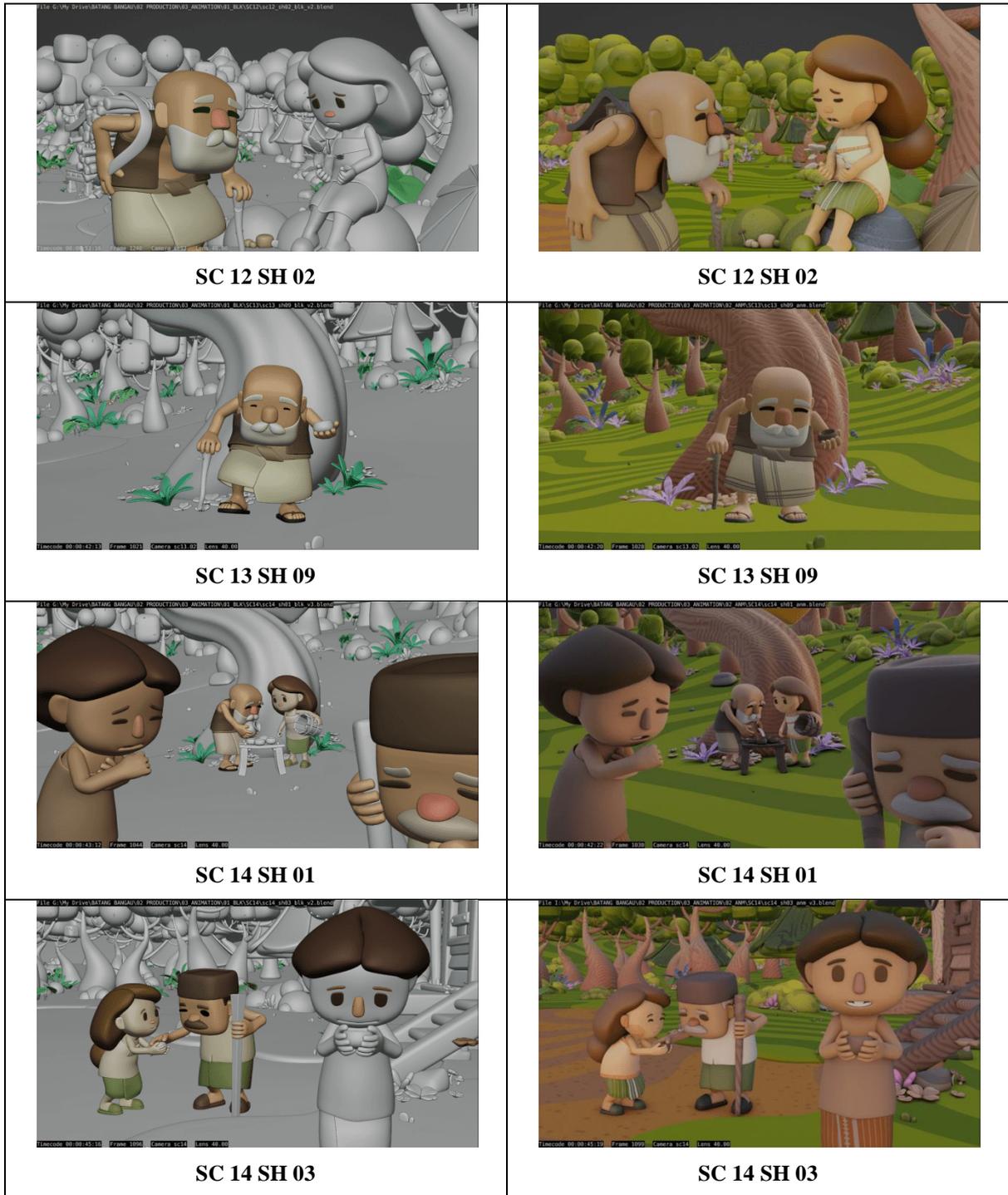
Setelah melalui tahapan *assembly*, maka selanjutnya adalah tahapan *testing*. Pada tahapan ini terdapat 2 pengujian, yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.

#### ***pengujian alpha***

Pada tahapan pengujian *alpha*, dilakukan pengujian oleh peneliti untuk mengetahui kesesuaian rancangan awal dengan rancangan akhir dan mengetahui kesalahan yang harus diperbaiki. Tabel 1 merupakan pengujian *alpha* yang dilakukan peneliti.

**Tabel 1** Pengujian *Alpha*

Rancangan Awal	Rancangan Akhir
	
SC 10 SH 04	SC 10 SH 04



Dari hasil pengujian *alpha* yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa evaluasi yang dilakukan, di antaranya adalah:

1. Pada SC 10 SH 04, perlu perbaikan pada bagian bentuk mulut dan *arc* dari ayunan tangan.
2. Pada SC 13 SH 09, perlu perbaikan pada bagian *weight shift* dan juga *spacing* gerakan lompat.

Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti berupaya untuk memperbaiki bagian tersebut.

### ***pengujian beta***

Pengujian ini dilakukan setelah animasi telah selesai dibuat dan telah diberikan kepada *client*, yaitu Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Pengujian ini dilakukan dengan melihat tanggapan dari penonton yang

telah melihat animasi *Gadis dan Bangau Ajaib* pada kanal YouTube Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Tanggapan yang didapat dari animasi tersebut sebagian besar mengapresiasi dan mendukung pembuatan animasi tersebut.

### **distribution**

Pada tahapan ini animasi yang telah selesai diserahkan kepada *client* dan kemudian hasil akhir animasi disebarakan di kanal YouTube Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dengan judul *Gadis dan Bangau Ajaib* (Adaptasi dari *Legenda Batang Bangau*).

## **4. KESIMPULAN**

Penelitian penerapan metode *pose to pose* pada animasi *Legenda Batang Bangau* menggunakan metode penelitian Luther-Sutopo ini terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Penelitian ini menghasilkan sebuah animasi yang berdurasi kurang lebih 8 menit.

Berdasarkan penelitian dari pembuatan animasi *Legenda Batang Bangau* dengan menggunakan metode *pose to pose*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Metode *pose to pose* berhasil diterapkan pada animasi *Legenda Batang Bangau* dan menghasilkan kualitas animasi yang baik.
2. Penggunaan metode *pose to pose* dapat meningkatkan kualitas dari gerakan animasi menjadi lebih nyata dan masuk akal.
3. *Key pose, breakdown, dan in-between* merupakan hal yang penting dalam penggunaan metode *pose to pose*.
4. *Key pose* merupakan *pose* utama yang dibuat di awal untuk mengkonsepkan gerakan, sekaligus menentukan jarak atau *spacing*. Jarak antar *keyframe* dapat diatur sesuai dengan *timing* yang diinginkan untuk menghasilkan transisi gerakan yang halus. *Timing* dalam animasi merupakan berapa jumlah *frame* yang dibutuhkan objek dalam melakukan perubahan.
5. Dengan menggunakan metode *pose to pose* ini, penulis dapat dengan mudah memperbaiki *pose* yang salah pada proses *animating*.

Penulis sadar bahwa terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian, yaitu kurangnya penjelasan pada bagian hasil dan pembahasan dan kurangnya gambar untuk mendukung hasil temuan ini. Penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan berdasarkan dari penelitian ini salah satunya adalah hal yang dapat memengaruhi keberhasilan penggunaan metode *pose to pose* pada pembuatan video animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *Proceedings of the 14th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, 35–44. <https://doi.org/10.1145/37401.37407>
- Rompas, M. V., Sinsuw, A., Robot, J., & Najoan, X. (2013). Perancangan Gedung Fakultas Teknik Unsrat Dengan Perspektif Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.35793/jti.2.2.2013.2332>
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867>
- Suratinoyo, H. S., Wowor, H., Robot, J., & Karouw, S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.35793/jti.2.2.2013.2709>
- Waeo, V., Lumenta, A. S., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose To Pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>