

Implementasi Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku' Shalat

Bernadhed¹, Yusuf Affandi², Niko Satia Nuryanto³, Ega Mahendra⁴,
Supriyanto Eka Setiawan⁵

Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

Jl. Ring Road Utar, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281 INDONESIA

¹bernadtagger@amikom.ac.id, ²yusuf.affandi@students.amikom.ac.id, ³niko.0267@students.amikom.ac.id,

⁴ega.mahendra@students.amikom.ac.id, ⁵supriyanto.se@students.amikom.ac.id

INTISARI

Proses animating merupakan hal terpenting dalam sebuah perancangan animasi 2D. Seringkali dalam menghasilkan animasi 2D, gerakan pada animasi 2D jauh dari kesan nyata dan halus, sehingga cerita dan pesan pada animasi 2D tersebut tidak tersampaikan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengalaman dan pemahaman akan metode dan prinsip-prinsip dasar animasi.

Penelitian ini membahas tentang salah satu metode yang berkaitan dengan prinsip-prinsip dasar animasi, yaitu metode Pose to Pose. Pada penelitian ini, metode Pose to Pose akan di aplikasikan pada sebuah objek 2D yang akan memperagakan gerakan ruku' sholat. Perancangan animasi dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta menggunakan aplikasi Adobe flash CS6 untuk pembuatan objek 2D.

Penelitian ini berhasil mengimplementasikan gerakan ruku' shalat dalam bentuk animasi 2D. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memperkenalkan metode pose to pose kepada para pembaca yang sedang mempelajari pembuatan animasi 2D serta dapat menghasilkan suatu animasi 2D dengan kualitas gerakan yang baik.

Kata kunci: Pose to Pose, Adobe Flash, Animasi 2D, Gerakan Shalat.

ABSTRACT

Animating process is the most important thing in a 2D animation design. Often in producing 2D animation, the movement in 2D animation is far from real and subtle, so the stories and messages in the 2D animation are not conveyed properly. This is due to a lack of experience and understanding of the methods and basic principles of animation.

This study discusses one method that is related to the basic principles of animation, namely the method of pose to pose. In this study, the Pose to Pose method will be applied to a 2D object that will demonstrate the prayer movement. Animation design in this research is carried out through three stages, namely pre-production, production, and post-production, and using Adobe flash CS6 application for making 2D objects.

This research successfully implemented the prayer prayer movement in the form of 2D animation. It is hoped that this research can introduce pose to pose methods to readers who are studying 2D animation making and can produce a 2D animation with good quality movement.

Keywords: Pose to Pose, Adobe Flash, 2D Animation, Prayer Movement.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah film animasi 2D, dengan hasil akhir berupa rangkaian gerak animasi.[1]

Film animasi dengan gerakan yang kaku dan kurang realistis tentunya tidak menarik peminatnya, sehingga penonton tidak bisa menangkap dengan baik cerita dan adegan yang ditampilkan.[2]

Untuk menghasilkan kualitas gerakan animasi yang baik, diperlukan jumlah

gambaran yang tidak sedikit. Semakin banyak gambar pada suatu animasi maka semakin halus gerakan animasi tersebut. [3]

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.[7]

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.[7]

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat paper berjudul Implementasi metode *Pose to Pose* dalam Pembuatan Animasi 2D gerakan ruku' shalat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah :

1. Bagaimana mengimplementasikan metode *pose to pose* untuk menghasilkan animasi gerakan ruku' shalat yang lebih nyata dan halus.

C. Tinjauan Pustaka

1. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.[4]

2. Animasi 2D

Menurut Sherly Yuniopenda dalam penelitiannya yang dimuat pada jurnal seruni 3 Volume 5, No.4, Juni 2012, ISSN: 0216 – 0544 yang berjudul, Pembuatan Film Kartun “Zaki Anak Soleh” Berbasis Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash CS 3 , dijelaskan bahwa animasi 2D merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini. Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). [5]

3. Metode Pose to Pose

Menurut Lasseter, John (1987) dalam "Principles of Traditional Animation applied to 2D Computer Animation" ACM Computer Graphics, Vol. 21, Number 4, didalam Pose to Pose animation, animator merencanakan gerakan objek dan mencari tahu apa saja gambar yang dibutuhkan dalam menggerakkan animasi pada suatu bagian scene tertentu. Pose to Pose digunakan pada animasi yang membutuhkan acting yang baik, yang dimana, pose dan waktu yang tepat merupakan hal yang sangat terpenting.[6]

4. Gerakan Sholat

Gerakan sholat termasuk dalam rukun sholat yaitu:

- a) Berdiri bagi yang mampu.
- b) Takbiratul ihram.
- c) Membaca surat Al Fatihah pada tiap rakaat.
- d) Ruku' dan tuma'ninah.
- e) Iktidal setelah ruku' dan tuma'ninah.
- f) Sujud dua kali dengan tuma'ninah.
- g) Duduk antara dua sujud dengan tuma'ninah.
- h) Duduk dan membaca tasyahud akhir.
- i) Membaca salawat nabi pada tasyahud akhir.
- j) Membaca salam yang pertama.
- k) Tertib melakukan rukun secara berurutan.

5. Arcs

Di dalam dunia animasi, sistem pergerakan tubuh yang terdapat pada manusia, binatang, atau makhluk hidup yang lainnya bergerak mengikuti pola (maya) yang biasanya disebut Arcs. Hal ini sangat memungkinkan mereka bergerak secara lebih halus dan lebih realistis, itu disebabkan pergerakan pergerakan mereka mengikuti sebuah pola yang bentuknya lengkungan (contohnya lingkaran dan elips). Pola gerakan seperti inilah yang tidak bisa dimiliki oleh sistem pergerakan pergerakan mekanik atau robot yang cenderung memiliki gerakan yang patah-patah. [7]

6. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.[8]

7. Gerakan Ruku'.

Ruku' merupakan salah satu gerakan sholat yang dilakukan dengan merundukan badan hingga kedua telapak tangan memegang lutut dengan jari-jari terbuka, dimana posisi punggung dan leher sejajar lurus dan kedua kedua kaki tegak.

8. Tahap Perancangan Animasi

Proses pembuatan film animasi yang melalui berbagai macam proses, dimulai dari menentukan konsep cerita dan juga pembuatan storyboard. Setelah konsepnya ditentukan, proses berikutnya adalah proses pengambilan gambar yang dipisahkan menjadi beberapa komponen contohnya modeling, animasi, dan

lain sebagainya. Kerlow juga menyimpulkan bahwa, agar hasil di bagian akhir dapat tercapai maksimal, maka di semua bagian di dalam alur kerja tersebut harus saling berkaitan satu sama lain, alur tersebut biasanya dikenal dengan *pipeline* yang kemudian dibagi kedalam 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.[9]

a) Pra Produksi.

Pada Tahap ini adalah tahap perencanaan, perancangan, dan tahap penelitian di keseluruhan proyek dalam pembuatan animasi 2D, proses kinerja yang ada pada tahapan ini bisa saja berbeda beda sesuai kebutuhan sebuah proyek.[10]

b) Produksi.

Pada tahap produksi ini, rencana yang telah dilakukan di tahapan pra produksi mulai dikerjakan, materi-materi yang telah di buat di pra produksi, kemudian dikumpulkan dan juga berikan kepada artist artist. [10]

c) Pasca Produksi.

Tahap ini adalah bagian paling akhir di dalam proyek pembuatan animasi 2D, akan tetapi proses yang ada pada pasca produksi bisa saja berbeda di setiap masing masing studio animasi. Di dalam perindustrian hiburan, tahapan ini di gunakan untuk membuat sebuah proyek menonjol yang melalui efek dan koreksi warna warna.[10]

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Menggunakan aplikasi Flash untuk membuat animasi.
2. Gerakan yang diimplementasikan adalah gerakan-gerakan ruku' shalat.

E. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan gerak animasi yang terkesan halus dan realistis, yang ditunjukan pada sebuah video yang menampilkan gerakan ruku' dalam shalat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan metode *pose to pose* kepada pembaca yang sedang mencari dan mempelajari topik pembuatan film animasi 2D, dan diharapkan pula pembaca dapat menerapkannya dalam membuat film animasi 2D dengan kualitas gerakan yang baik.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pra Produksi

a) Menentukan Ide dan Cerita

Di dalam menentukan ide dan cerita, akan disepakati bahwasanya video animasi yang akan dibuat akan menampilkan objek figur yang akan memperagakan gerakan shalat, gerakan gerakan yang telah ditentukan yaitu ruku'.

b) Desain Karakter

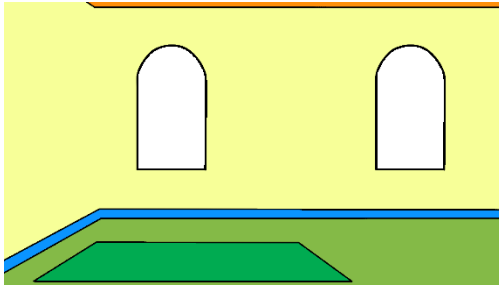
Gambar dibawah ini adalah hasil desain objek figur yang nantinya akan dibuat untuk memperagakan gerakan ruku'.



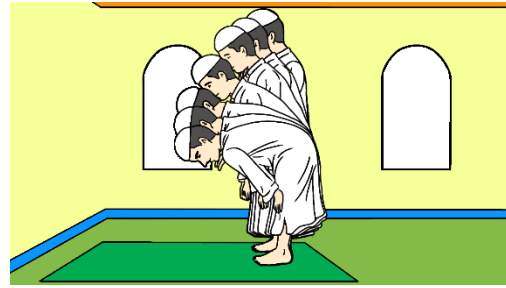
Gambar 2. Figur manusia

c) Desain Latar

Gambar dibawah ini adalah hasil desain latar yang terdiri dari gambar ruangan masjid dan sajadah yang dibuat sebagai background dari figur manusia yang memperagakan gerakan ruku' shalat.



Gambar 3. Gambar Background



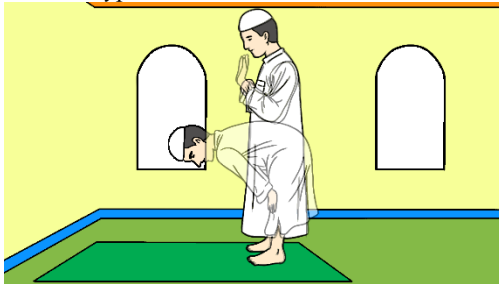
Gambar 6. Between diantara extreme

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Produksi

a) Animating

Animating diawali dengan menentukan *keypose* berdasarkan gerakan yang dibuat, *keypose* atau pose kunci adalah serangkaian pose awal yang akan menunjukkan suatu gerakan tertentu. Gambar dibawah ini adalah contoh *keypose*.



Gambar 4. Keypose

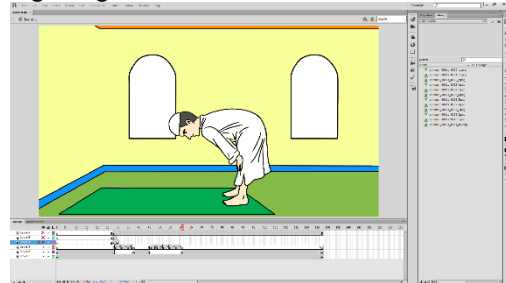
Setelah *keypose* ditentukan seperti pada gambar di atas, kemudian kita harus menentukan *extreme*. *Extreme* yaitu serangkaian pose pose yang akan dibuat untuk menunjukkan efek gerakan animasi. Gambar dibawah ini adalah contoh *extreme*.



Gambar 5. Extreme keypose

Tahap selanjutnya gerakan animasi dihaluskan dengan memberikan *in between* diantara *extreme* *extreme* yang telah digambar sebelumnya, seperti contoh pada gambar dibawah ini.

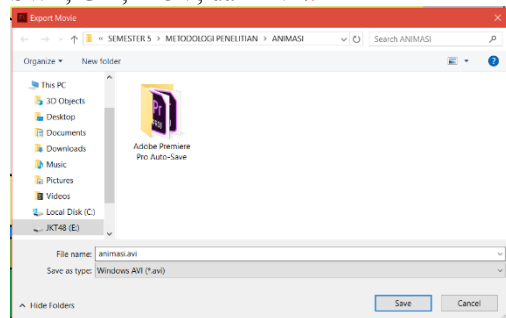
kemudian animasi diuji dengan menggabungkan gambar ke dalam timeline dengan *frame by frame*, pada timeline ini akan membuat titik-titik yang merupakan hasil gambar *keypose*, *extreme* dan *between* yang digabungkan.



Gambar 7. Hasil Pengujian

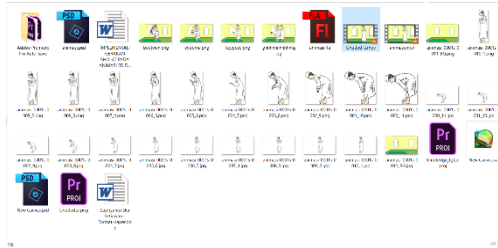
b) Rendering

Proses ini dilakukan dengan cara memilih tipe file format video untuk mengexport hasil pengujian kedalam format video. Flash memiliki empat jenis tipe format video, yaitu SWF, GIF, MOV, dan AVI..



Gambar 8. Render

Gambar dibawah ini adalah hasil akhir dari proses *rendering* untuk animasi 3 dimensi tentang gerakan rukuk shalat yaitu *output* berupa video animasi berformat .AVI.

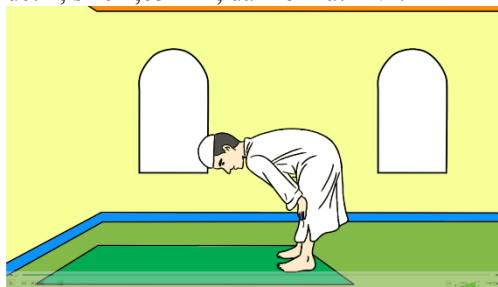


Gambar 9. Hasil Rendering

B. Pasca Produksi

a) Hasil Video

Pada **Gambar 10**, terlihat hasil akhir dari tahap perenderan animasi 2D tentang gerakan ruku' sholat dengan durasi video sepanjang 4 detik, size 1,65 MB, dan format AVI.



Gambar 10. Hasil Video

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku' Shalat dengan Metode *Pose to Pose* yang sudah diselesaikan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini menghasilkan video animasi 2D mengenai gerakan shalat dengan kualitas gerakan animasi yang lebih halus dan realistis.
- Proses animating pada video animasi ini menggunakan metode pose to pose.
- Seluruh gerakan animasi yang dihasilkan telah memenuhi prinsip arcs sebagai salah satu prinsip animasi.
- Keypose* berfungsi untuk mengkonsepkan gerak animasi pada figur, *extreme* berfungsi untuk memberi efek animasi itu sendiri, dan *in between* berfungsi untuk menyempurnakan gerakan animasi.

REFERENSI

- Jodi Rinaldi, A.M. Rumagit, A.S.M. Lumenta, A.P.R. Wowor (2012). *Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi 3D*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekda/nkom/article/viewFile/618/490>.
- Dhimas Febriar Sulih (2017). *Perancangan Animasi Infografis Laporan Pertanggungjawaban Walikota Batu*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TA-Seni-1/article/view/63002>.
- Ranang Agung Sugihartono, Taufik Murtono (2012). *Animasi Kartun 2D Berbasis Seni Pertunjukan Tradisi*. <http://jurnal.isiska.ac.id/index.php/brikolase/article/view/377>.
- Dina Utami (2011). *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>.
- Isma Trisna Santi, Bambang Eka Purnama (2014). *Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak*, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 6 No 3*, ISSN : 1979- 9330. <http://speed.web.id/ejournal/index.php/Speed/article/view/170>.
- John Lasseter (1987) "PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 2D COMPUTER ANIMATION," *Computer Graphics, Volume 21, Number 4*. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=37407>.
- Victor Waeo, Arie S.M. Lumenta, Brave A. Sugiarto. "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose" *E-journal Teknik Informatika*, Volume 9, No 1 (2016), ISSN : 2301-8364. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/14641>.
- Dedy Izham (2012). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. http://www.academia.edu/download/32726972/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf.
- Laras, Bintang Adianti Kusuma (2015). *Perancangan Visualisasi Bangunan Karaton Kasunan Surakarta Hadiningrat sebagai Media Informasi Berbasis Animasi 3D*. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/10468>.
- Diana Sari (2012). *Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi Film Animasi Tiga Dimensi Untuk Pengembangan Groupware - IPTEK-KOM*, Vol. 14, No. 2, ISSN: 1410-3346. https://www.academia.edu/5546228/02_Artikel-Jurnal-Diana-Sari_133-150.