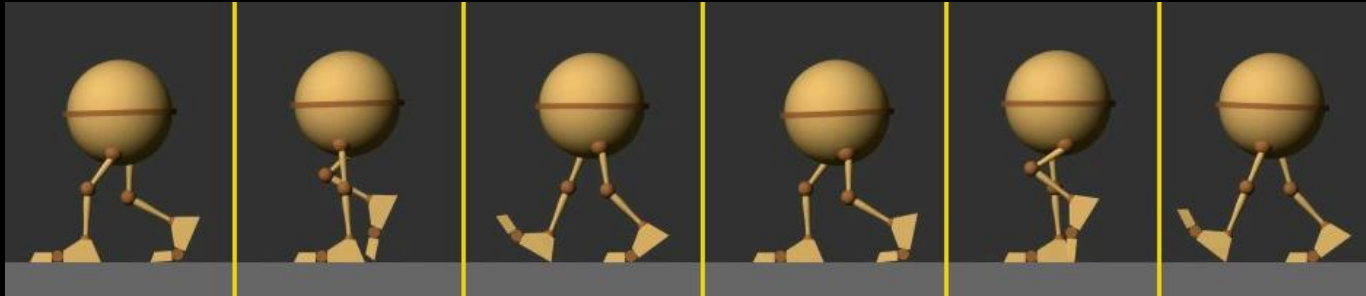




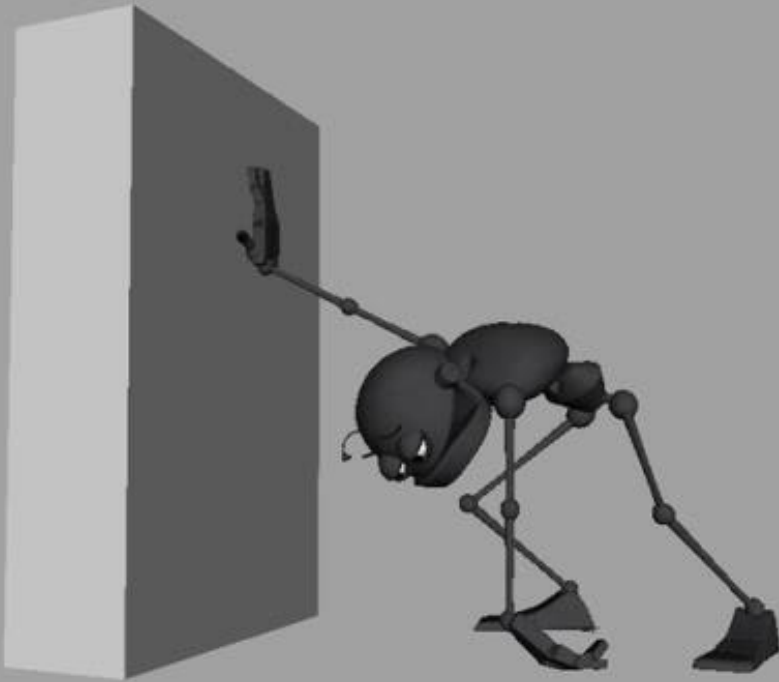
POSING
(*membuat pose*)



Animasi merupakan rangkaian pose-
pose/gambar diam yang disusun dengan
teknik tertentu sehingga menghasilkan
ILUSI GERAK

POSE

bentuk karakter yang tidak sembarangan dan mengacu pada gesture atau body language untuk menyampaikan cerita.

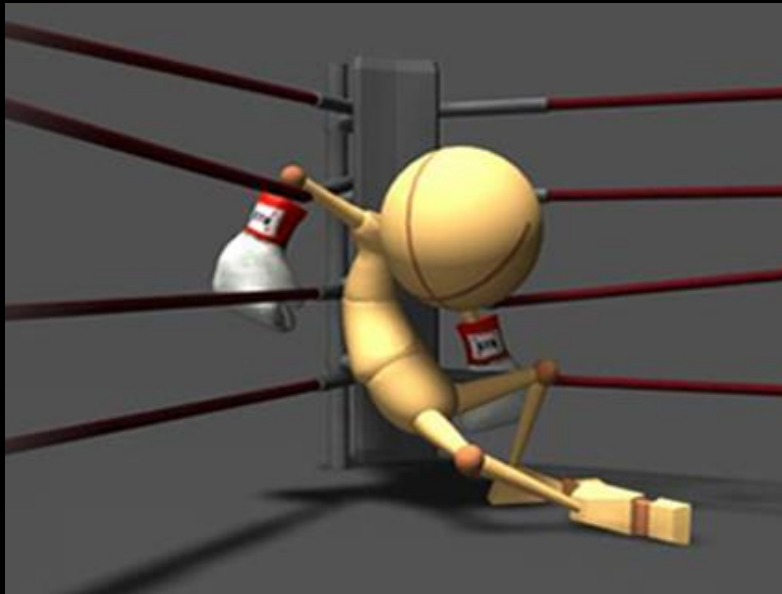


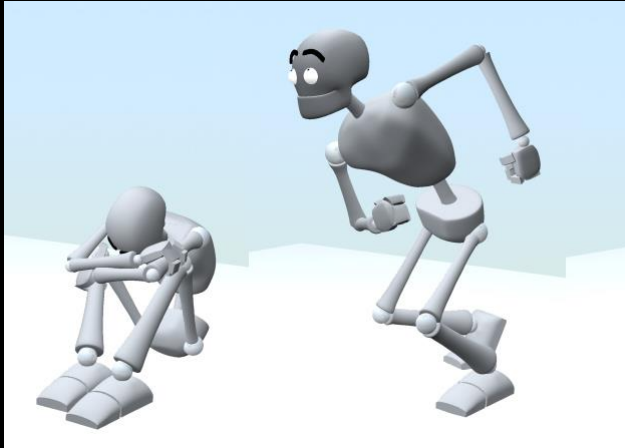


Posing merupakan PROSES animasi dan
gerakan merupakan HASIL

“A good pose can communicate your character's psychology, personality, emotion and intent, even when the scene is paused. Animation is storytelling, and a good pose can tell a story.”

Victor Navone – Pixar Animator



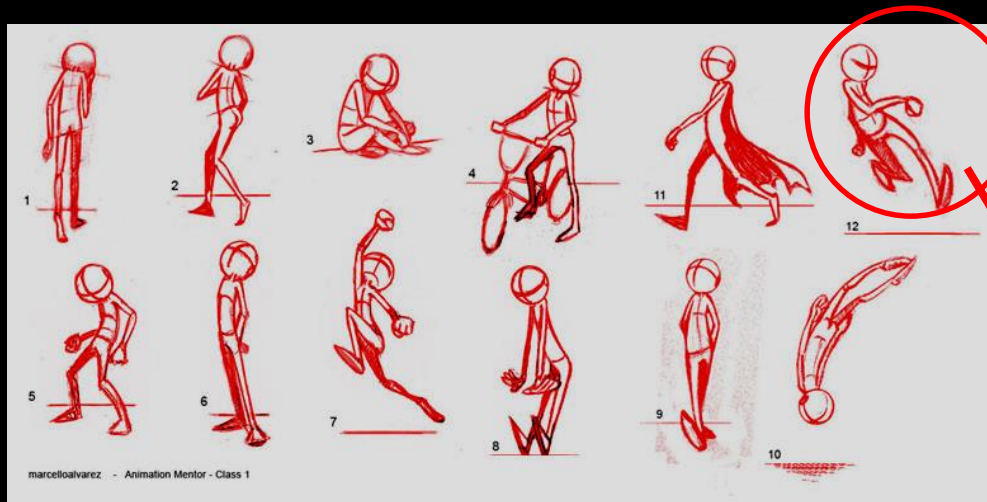


“Your animation is only as good as your poses. You can have good timing, good overlapping action, good follow through but if your poses are not strong and not telling the story, you do not have good animation.”

---Ham Luske---

Mengapa POSING begitu penting ?

Pose merupakan aspek mendasar dalam storytelling dari suatu animasi. Pose dipakai untuk menentukan **key-frame** dari animasi.



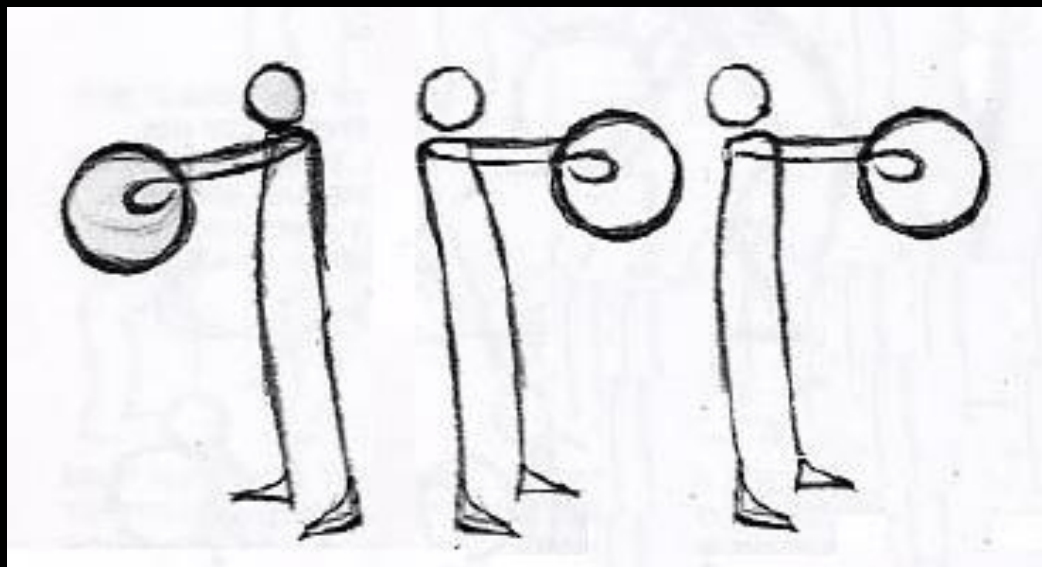
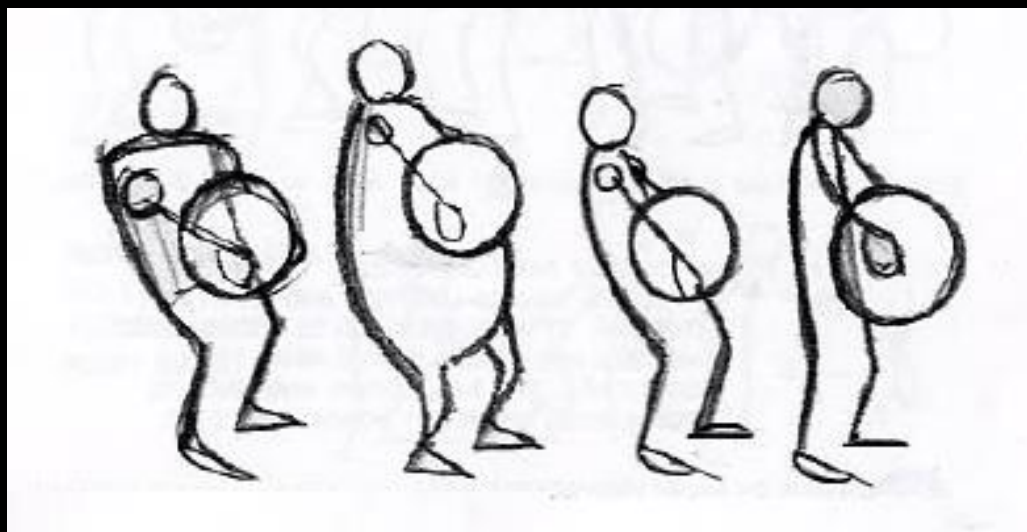
sketsa

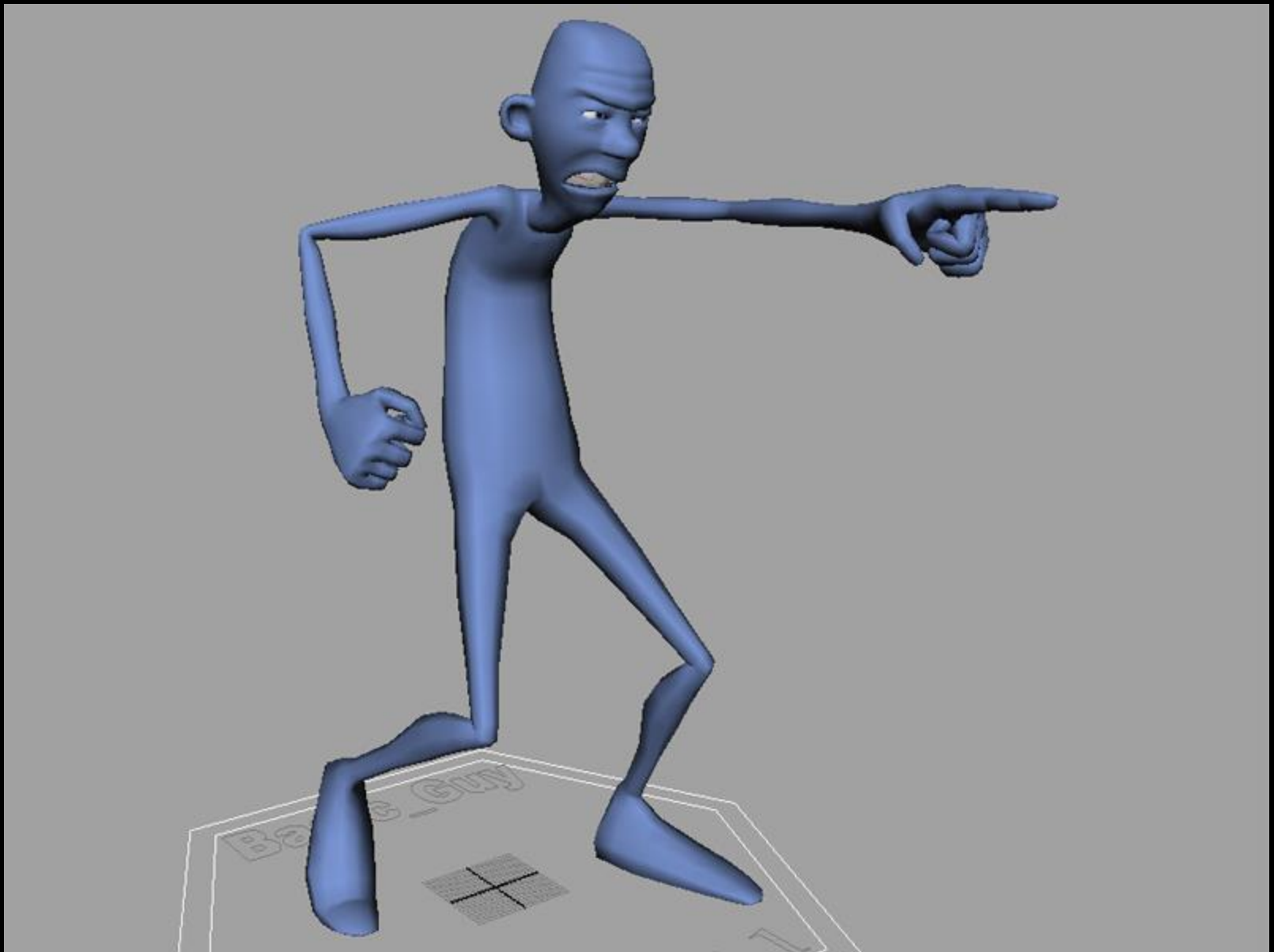


pose karakter

Good posing...

- Menampilkan **action** yang sedang karakter kerjakan
- Menyampaikan emosi dan perasaan karakter (saat karakter mengerjakan sesuatu dalam kondisi senang, sedih, percaya diri, dll.)
- Menyampaikan **motivasi** karakter , mengapa karakter melakukan hal tersebut.
- Mampu menginformasikan **tipe badan karakter** (berat/ringan)
- Terasa **natural dan tidak dipaksakan** pada karakter
- Harus **jelas dan mudah terbaca** secara sekilas
- Harus **menarik** untuk dilihat.
- Harus bisa **memandu** dari satu pose ke pose berikutnya dan mampu menampilkan cerita tanpa harus ditambah informasi





HOW TO MAKE A Strong Pose ?

(Good Pose)

1. Staging



Penataan seluruh element adegan (latar belakang, property, karakter, lampu) di depan kamera sehingga membentuk kesatuan gambar yang utuh.

Kamera mewakili mata penonton



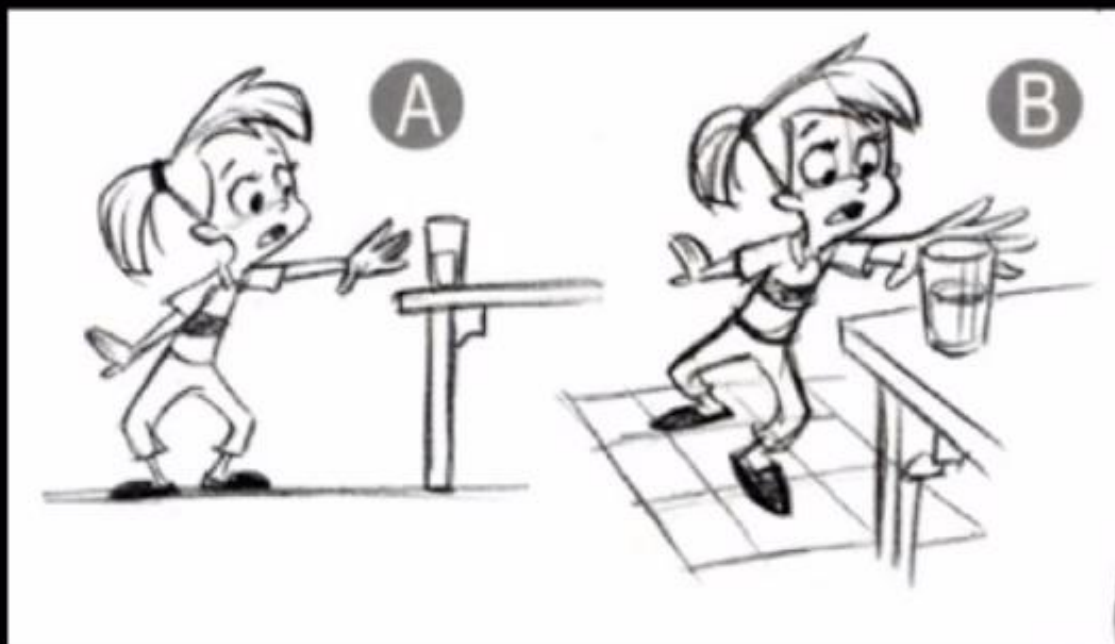
Tentukan angle kamera dan ukuran gambar karakter terlebih dahulu sebelum membuat pose.

Penataan yang tepat membuat hal-hal yang akan dikomunikasikan/diinformasikan pada penonton cepat dipahami.

TIPS



4 Maksimalkan pandangan atau ukuran obyek agar detail bisa terlihat jelas.



TIPS

Gunakan perspektif untuk
mendapatkan kedalaman serta dimensi

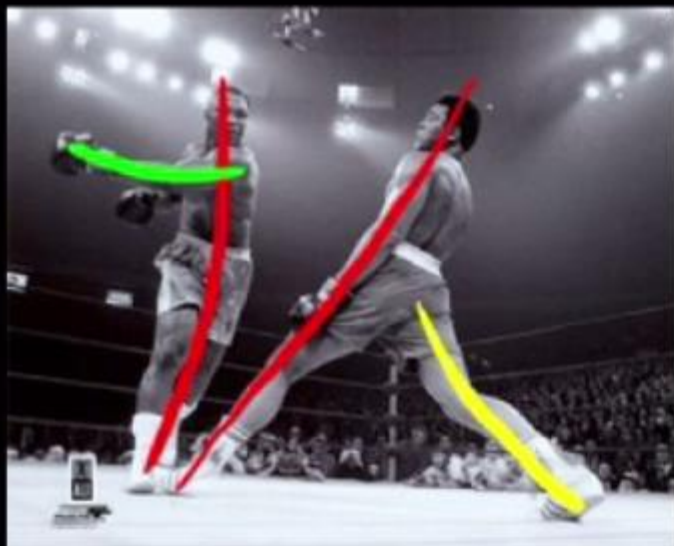


Bad Staging



Good Staging





2. Line of Action

line of action ?



Merupakan garis imajiner pada bagian tengah tubuh karakter mulai kaki hingga kepala (atau tangan, tergantung posenya) yang menunjukkan aliran dan “sapuan” kekuatan utama dari pergerakan karakter.

Setiap pose memiliki line of action yang menunjukan kekuatan primer dari pose tersebut, mengindikasikan arah dan energi dari pose.

Line of action membuat pose lebih dinamis dan memperkuat gesture karakter

line of action ?



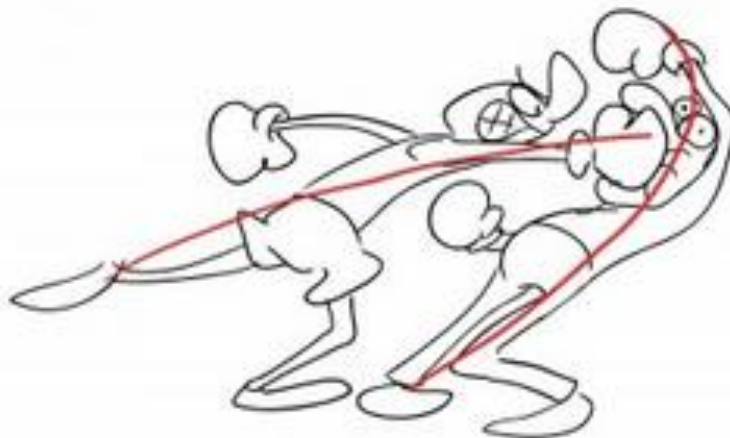
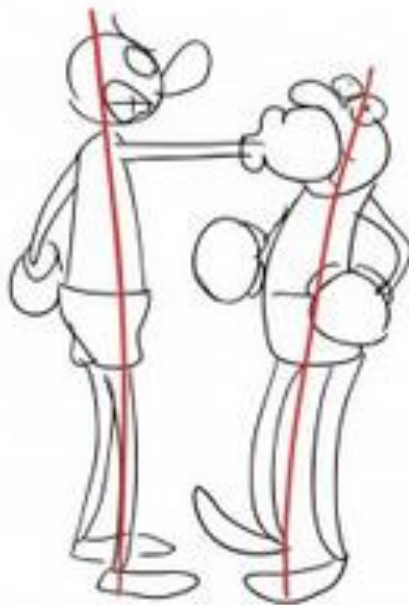
Merupakan garis imajiner pada bagian tengah tubuh karakter mulai kaki hingga kepala (atau tangan, tergantung posenya) yang menunjukkan aliran dan “sapuan” kekuatan utama dari pergerakan karakter.

Setiap pose memiliki line of action yang menunjukan kekuatan primer dari pose tersebut, mengindikasikan arah dan energi dari pose.

Line of action membuat pose lebih dinamis dan memperkuat gesture karakter







1B



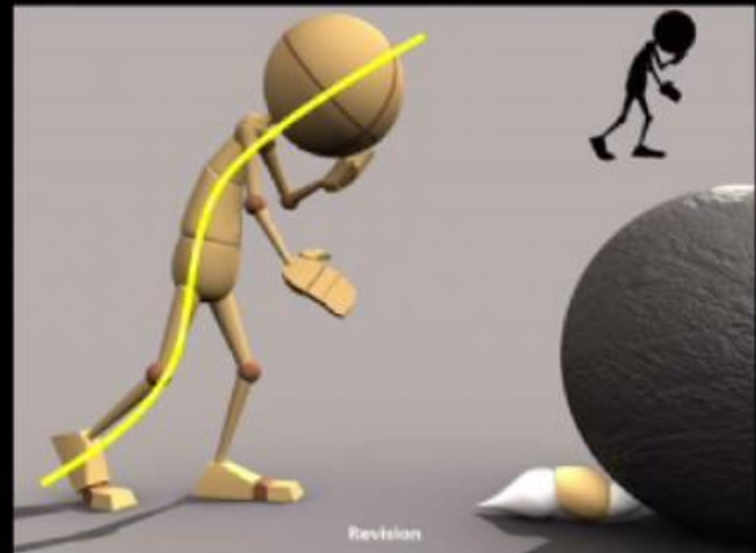
2B



3B



Mentor: Tom Bancroft





3. Siluet

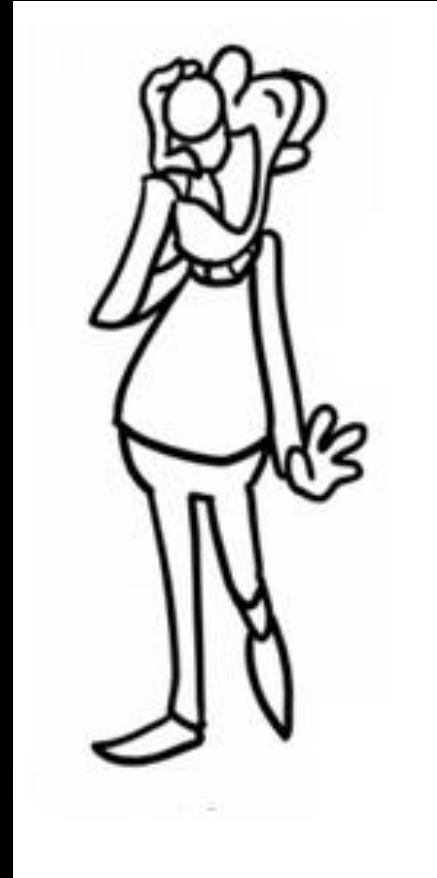
Pola gelap karakter yang mampu menjelaskan bentuk atau kegiatan (action) dari karakter

INGAT !!!

Saat melihat , mata lebih mengenali
pola/shape obyek terlebih dahulu
selanjutnya detailnya

“Kebanyakan animasi adalah gambar pola 2 dimensi yang bergerak pada layar datar untuk menyampaikan cerita.”

“Kita harus fokus pada pemahaman penggunaan pola gambar 2 dimensi yang baik untuk mengekspresikan/menkomunikasikan ide.”



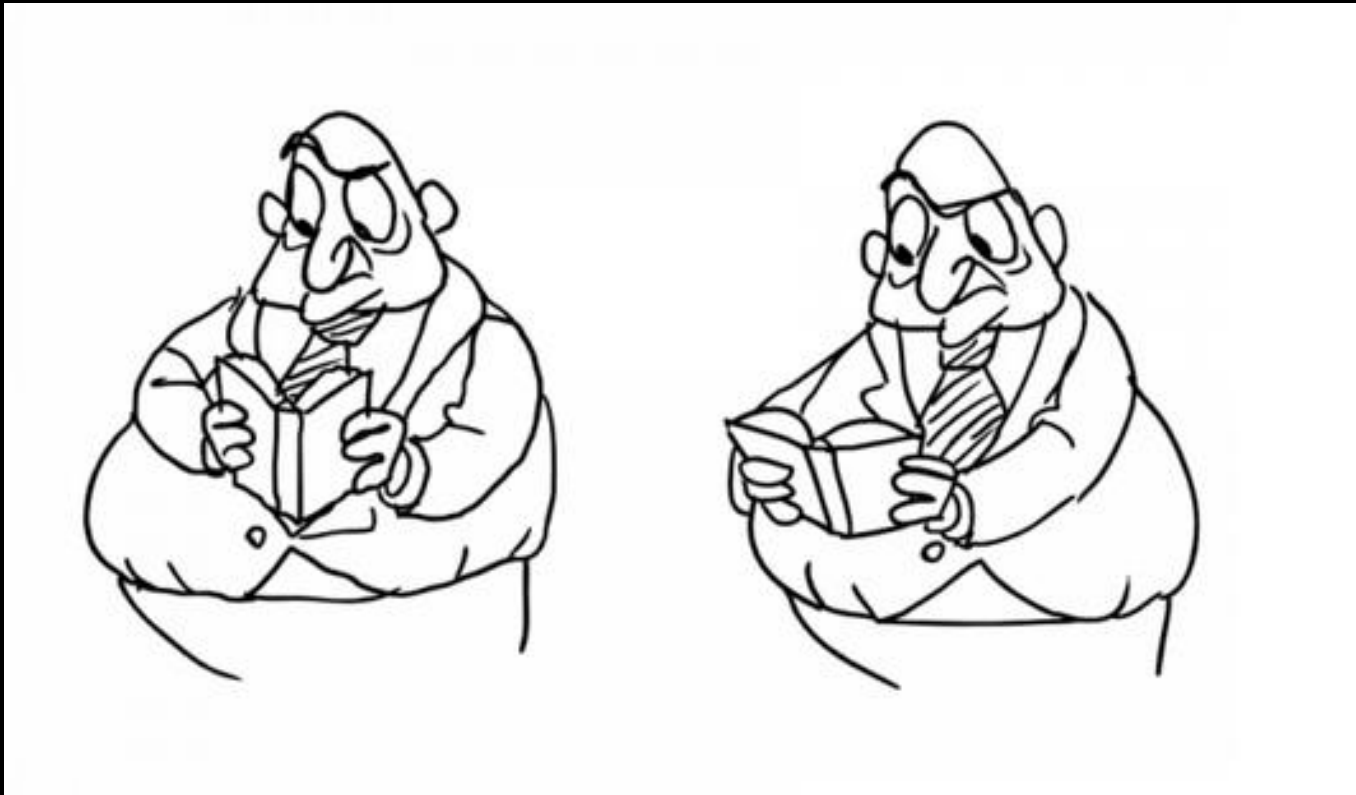




Pose 3d karakter yang baik apabila pose masih bisa dikenali siluetnya (2d shape)



Pose 3d karakter yang baik apabila pose masih bisa dikenali siluetnya (2d shape)



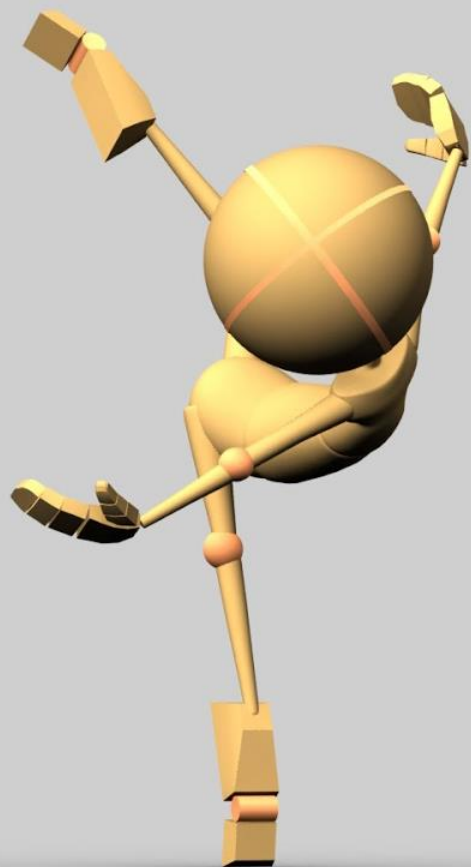
Hindarkan bagian tubuh pada area rumit



Negative Space

Area kosong yang membantu memisahkan bagian tubuh tertentu sehingga pose bisa terlihat lebih jelas

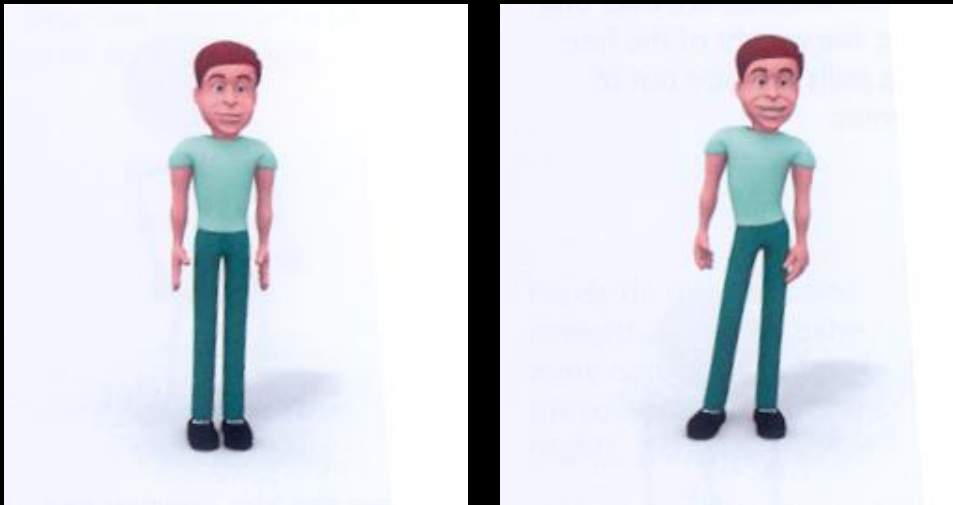






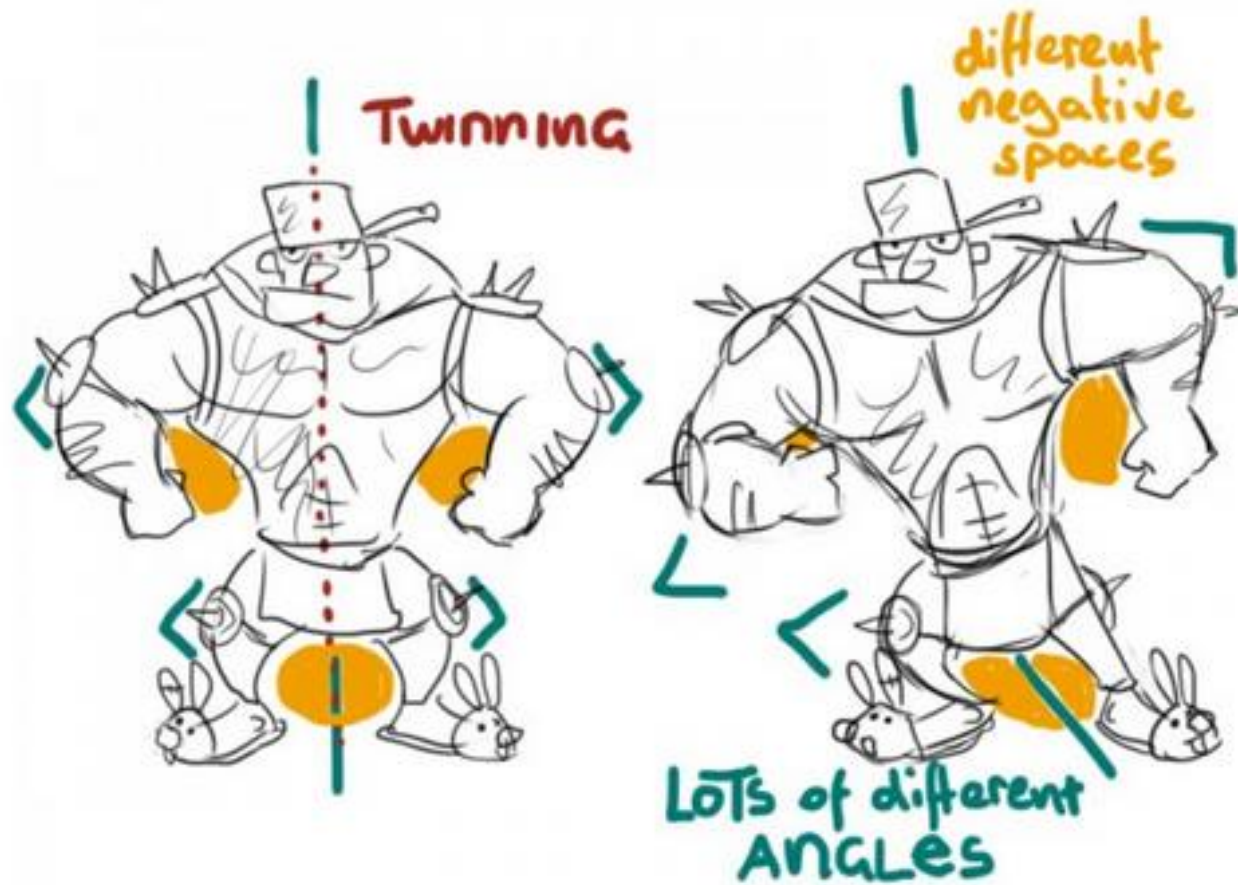
4. Break Symmetric/Tweening

Hindarkan bentuk pose /shape yang identik (sama) antara bagian kanan dan kiri.



SIMETRIS = membosankan,
kaku, tidak natural



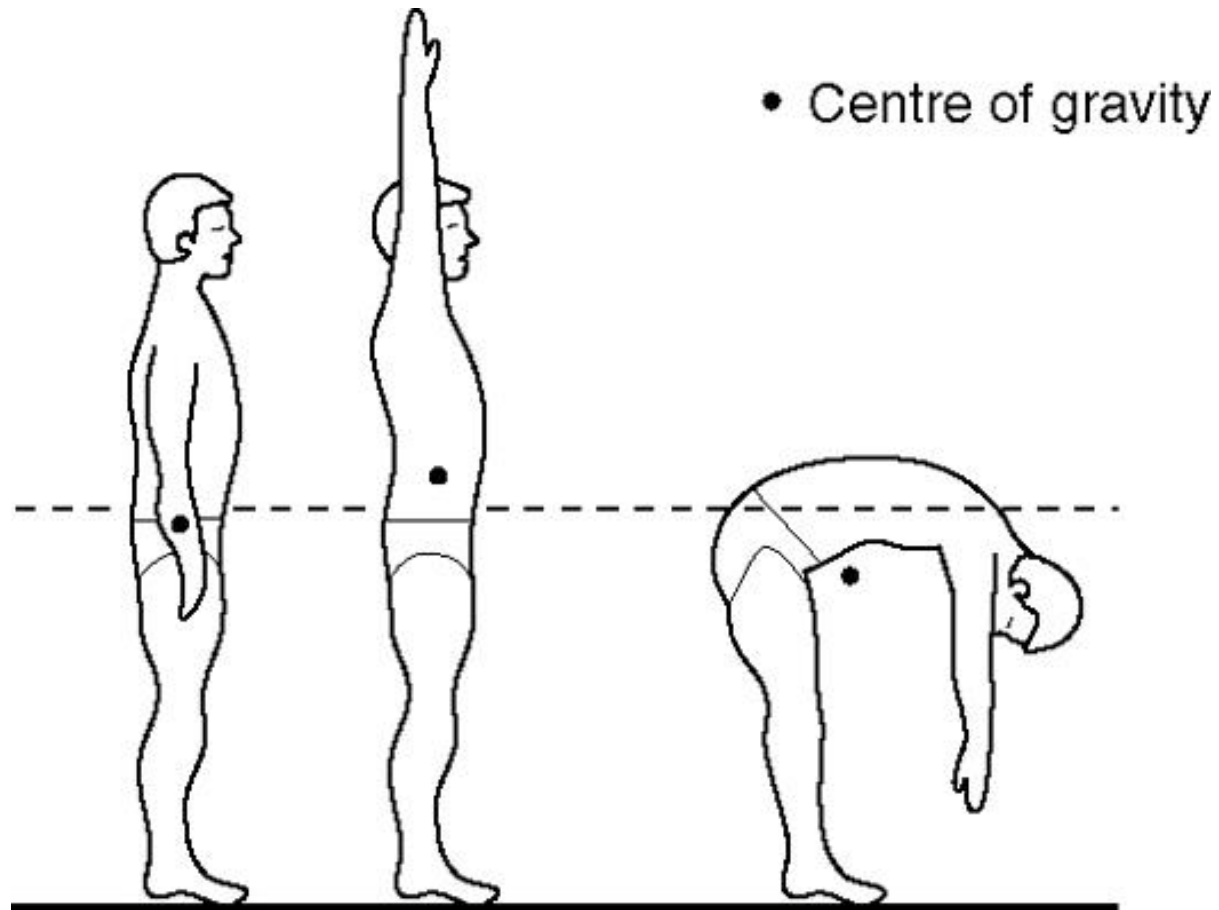


5. Center Of Gravity, Balance and Weight



Center Of Gravity (COG)

Titik lokasi rata-rata dari berat suatu benda

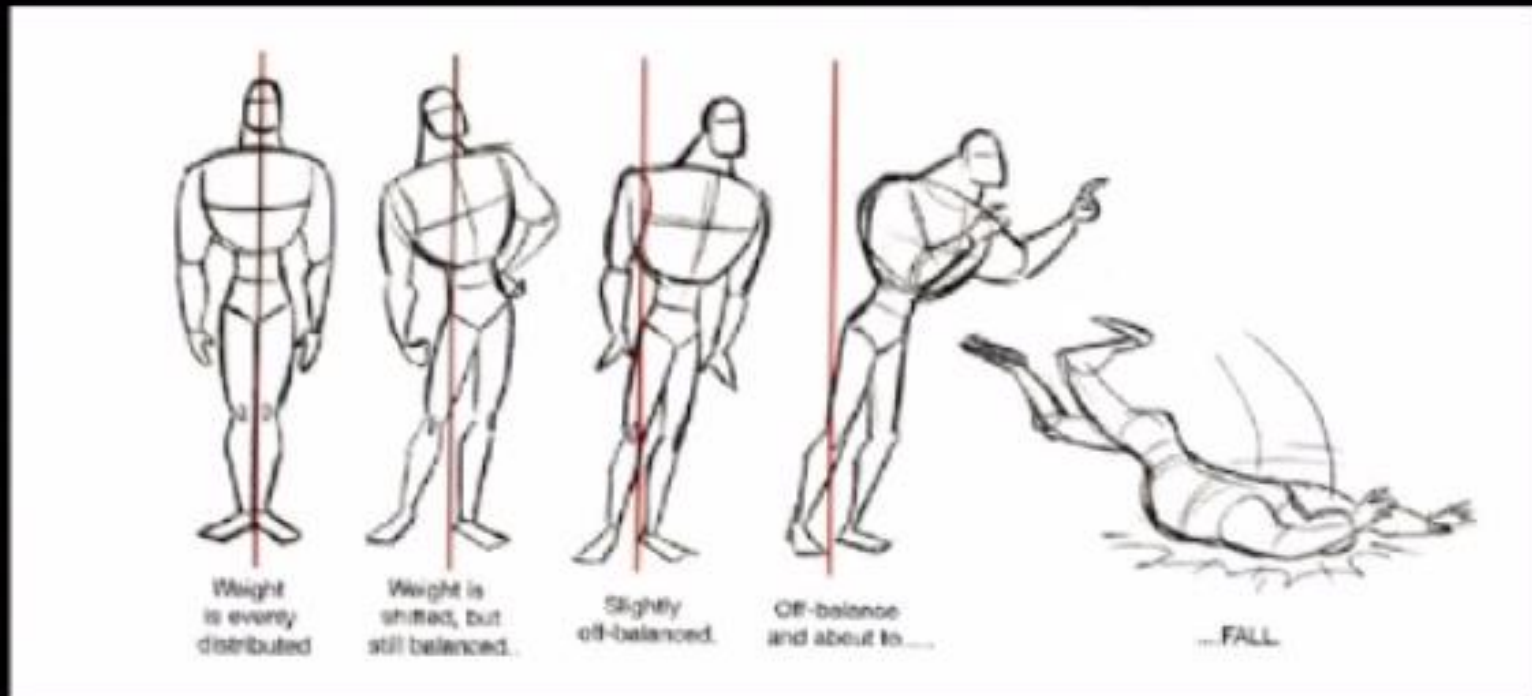


Lokasi COG akan selalu berpindah bila kita membungkuk, menggerakkan kaki, menggerakkan tangan, dll.

BALANCE & WEIGHT

Balance memungkinkan tubuh manusia mempertahankan untuk tidak terjatuh pada saat bergerak atau diam berdiri.

Balance bisa terjadi disebabkan karena berat dari karakter terdistribusi secara merata dan tersupport tepat di Center Of Gravity dari karakter.



BALANCED POSE

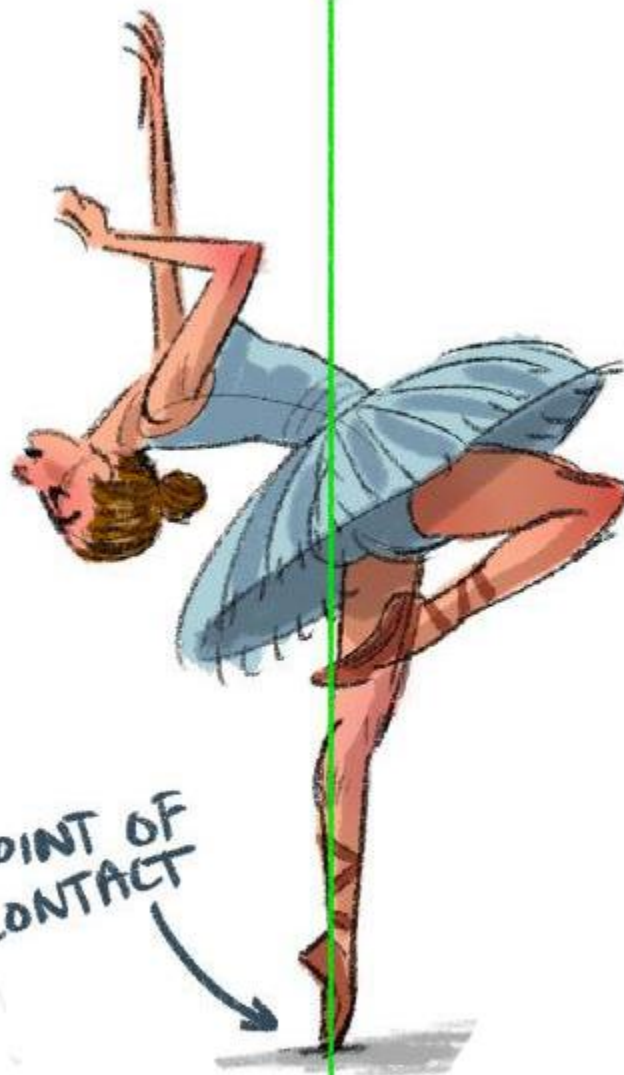


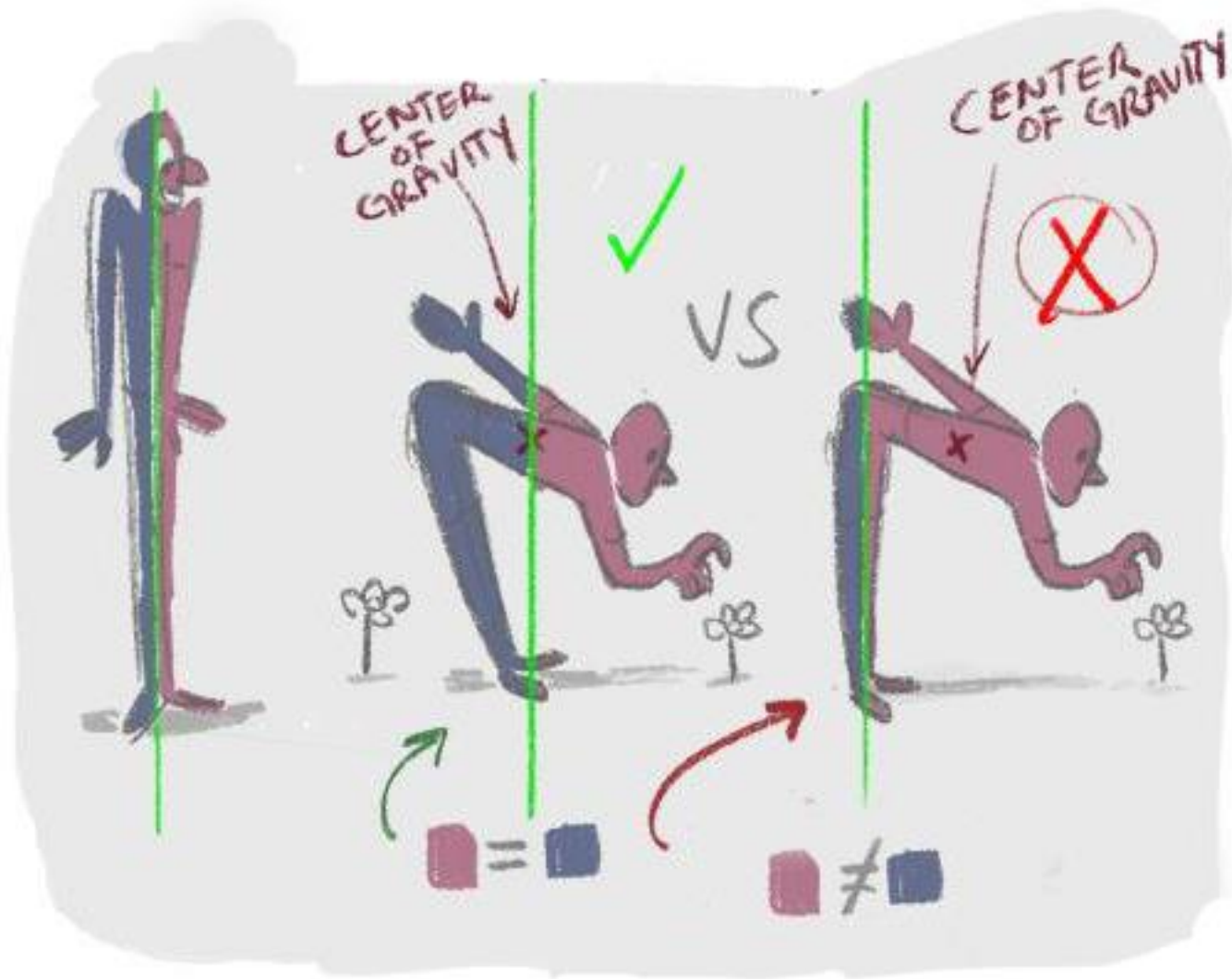
MASSSES ARE
EVENLY
DISTRIBUTED



CENTER OF
GRAVITY

POINT OF
CONTACT





Obyek akan **BALANCE** bila COG segaris dengan support base dari obyek

Salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh animator adalah memberikan benda atau karakter mempunyai “sense of weight”

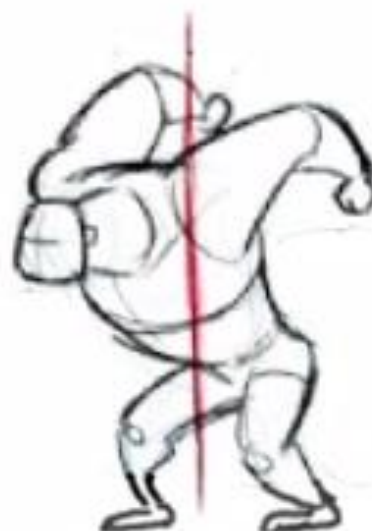
Pemahaman mengenai “**balance**” dan “**perpindahan berat**” sangat diperlukan agar pose dan pergerakan bisa terlihat wajar (believable)



CONTRAPPOSTO
(counterpose)







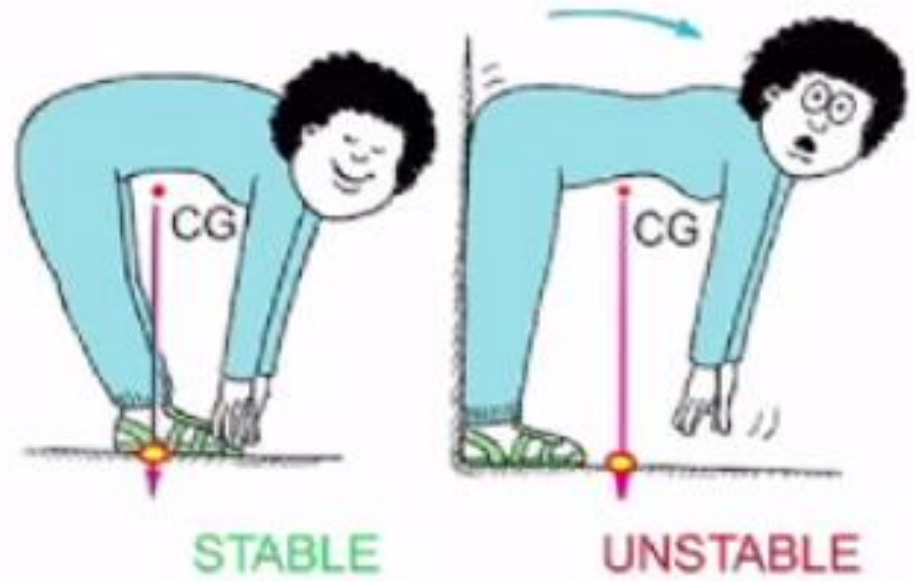
Secara otomatis sebenarnya badan manusia selalu mencari balance, baik dalam kondisi diam atau bergerak. Jadi bila pose tidak mempunyai kondisi balance yang benar maka animasi tidak terlihat natural atau believable.

Kondisi balance dari karakter bisa ditunjukkan dengan melakukan identifikasi posisi Center Of Gravity dan melakukan “spreading” kaki atau bagian tubuh lain bila diperlukan.

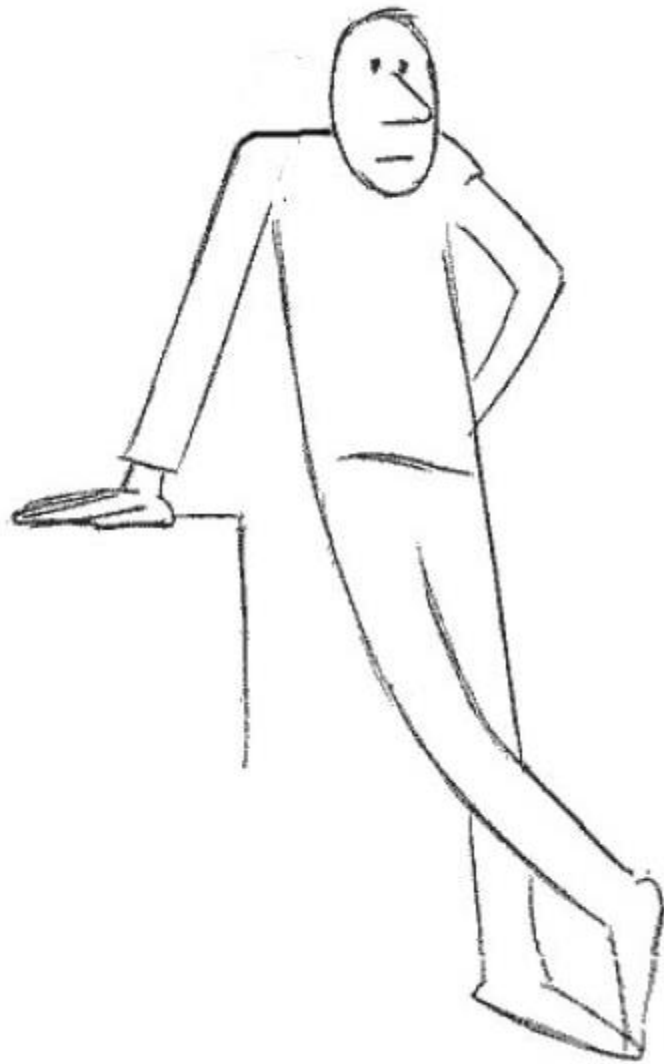


Line of Gravity

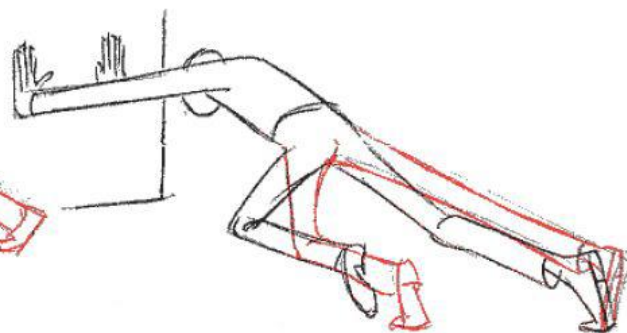
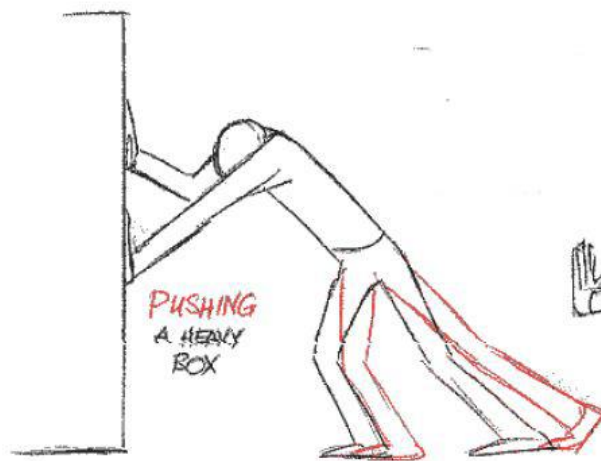
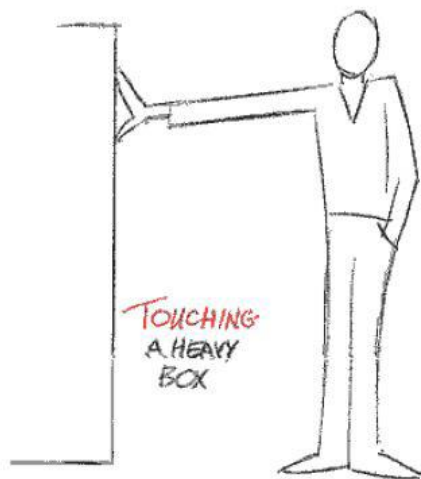












6. Push The Pose (Exaggeration)



Brooke & Derek
1-800-868-3405







RINGKASAN

1. Staging
2. Line of Action
3. Siluet & Negative Space
4. Break Symmetric/Tweening
5. Balance, Weight, Gravity & Center of Gravity
6. Push the Pose (Exaggerate)

TERIMA KASIH