

LAPORAN PROYEK AKHIR

**RANCANG BANGUN STORYBOARD, CONCEPT ART, DAN
PENERAPAN MODELING PADA VIDEO ANIMASI 3D TENTANG ILMU
BELA DIRI KARATE (STUDI KASUS: DOJO IKIGAI PEKANBARU)**

Aqil Fauzi

NIM. 2255301017

Pembimbing

Meilany Dewi, S.T.,M.T

**PROGRAM STUDI
TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN STORYBOARD, CONCEPT ART, DAN PENERAPAN MODELING PADA VIDEO ANIMASI 3D TENTANG ILMU BELA DIRI KARATE (STUDI KASUS: DOJO IKIGAI PEKANBARU)

Aqil Fauzi

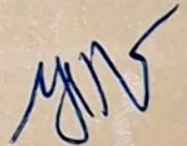
NIM. 2255301017

Laporan Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)
di Politeknik Caltex Riau

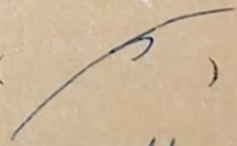
Pekanbaru, 05 Agustus 2026

Disetujui oleh:

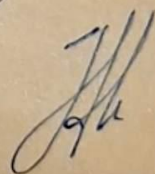
Pembimbing 1 : Meilany Dewi, S.T., M.T.
NIP. 048009

()

Penguji 1 : Ir Rahmat Suhatman, S.T., M.T.
NIP. 048110

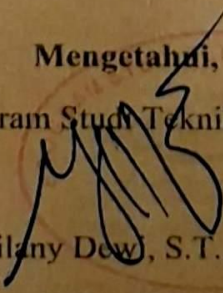
()

Penguji 2 : Jan Alif Kreshna, S.S.T., M.Sc.
NIP. 159007

()

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


Meilany Dewi, S.T., M.T.

NIP. 048009

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian yang berjudul:

RANCANG BANGUN STORYBOARD, CONCEPT ART, DAN PENERAPAN MODELING PADA VIDEO ANIMASI 3D TENTANG ILMU BELA DIRI KARATE (STUDI KASUS: DOJO IKIGAI PEKANBARU)

Menggunakan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam penyusunan dokumen ini sebatas pada hal-hal berikut:

- 1) Memperbaiki struktur kalimat pada draf laporan serta skenario agar sesuai standar penulisan akademis.
- 2) Membantu menyusun kalimat deskripsi untuk istilah gerakan karate. Daftar istilah bersumber dari materi instruktur, dan hasil deskripsinya telah divalidasi oleh Ahli Karate.
- 3) Merapikan penyusunan naskah ke dalam format tabel storyboard agar lebih sistematis.

Penggunaan tersebut **tidak menyangkut substansi utama penelitian**, seperti analisis, penyusunan ide pokok, perumusan konsep ilmiah, atau penentuan hasil penelitian. Seluruh substansi utama dalam dokumen ini merupakan hasil pemikiran dan karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima konsekuensi sesuai ketentuan yang berlaku.

Pekanbaru, 05 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Aqil Fauzi

NIM. 2255301017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian yang berjudul:

**RANCANG BANGUN STORYBOARD, CONCEPT ART, DAN
PENERAPAN MODELING PADA VIDEO ANIMASI 3D
TENTANG ILMU BELA DIRI KARATE (STUDI KASUS:
DOJO IKIGAI PEKANBARU)**

Adalah benar hasil karya saya, dan tidak mengandung karya ilmiah atau tulisan yang pernah diajukan di suatu Perguruan Tinggi

Setiap kata yang dituliskan tidak mengandung plagiat, pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam dokumen ini dan disebutkan pada daftar pustaka. Saya siap menanggung seluruh akibat apabila terbukti melakukan plagiat.

Pekanbaru, 05 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Aqil Fauzi

NIM. 2255301017

KESEPAKATAN PUBLIKASI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyatakan:

1. Memberikan persetujuan kepada Politeknik Caltex Riau untuk menyimpan, mengolah dalam bentuk pangkalan data, merawat, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan **Proyek Akhir** ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Tidak melakukan alih media/format dan publikasi dalam bentuk makalah ilmiah dari bagian atau keseluruhan **Proyek Akhir** ini ke suatu publikasi ilmiah, pada seminar ataupun jurnal, skala nasional maupun internasional, kecuali ada persetujuan dari saya dan Dosen Pembimbing Utama, dan mencantumkan nama saya, Dosen Pembimbing Utama dan nama-nama lain (jika ada) yang berkontribusi pada makalah.

Pekanbaru, 05 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Aqil Fauzi

NIM. 2255301017

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis **LAPORAN PROYEK AKHIR** dapat menyelesaikan penelitian berjudul “**RANCANG BANGUN STORYBOARD, CONCEPT ART, DAN PENERAPAN MODELING PADA VIDEO ANIMASI 3D TENTANG ILMU BELA DIRI KARATE (STUDI KASUS: DOJO IKIGAI PEKANBARU)**”. yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan **Sarjana Terapan** pada Program Studi **Teknik Informatika** Politeknik Caltex Riau.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi para pembaca, serta menjadi bahan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Pekanbaru, 05 Agustus 2026

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Dadang Syarif Sihabudin Sahid S.Si., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Caltex Riau yang telah mendedikasikan waktunya untuk meningkatkan perkembangan institusi Pendidikan Politeknik Caltex Riau.
3. Ibu Meilany Dewi, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika sekaligus Dosen Pembimbing Proyek Akhir. Terima kasih atas segala waktu, tenaga, arahan, serta kesabaran Ibu dalam membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dari awal hingga selesainya penelitian ini.
4. Bapak Ir Rahmat Suhatman, S.T., M.T. dan Bapak Jan Alif Kreshna, S.ST., M.Sc. selaku Dosen Penguji pada seminar proposal dan sidang akhir, atas segala evaluasi dan sarannya demi pengembangan proyek akhir ini.
5. Ibu Rika Perdana Sari, S.T., M.Eng. selaku dosen wali G22 TI A, yang memberikan nasihat kepada penulis untuk menyelesaikan proyek akhir ini.
6. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian.
7. Keluarga Penulis, khususnya Ayah Surwahidi, Ibu Isnaniar, Abang Azmi Kurniawan, Abang Fadhiil Izzuwardi, dan Adik Daffa Lingga Mahardika, yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberi nasihat kepada penulis agar tetap semangat selama mengerjakan proyek akhir.
8. Rekan satu tim Proyek Akhir, Muhammad Afif Jumardi dan Natasa Fitri Wulandari, atas kerja sama, diskusi, serta perjuangan bersama dalam menyelesaikan setiap tahapan video animasi 3D ini dari awal hingga akhir.
9. Pihak Dojo Ikigai Pekanbaru, yang telah memberikan izin pelaksanaan studi kasus, memberikan bantuan, serta meluangkan waktu untuk memberikan saran demi perancangan video animasi ini.
10. Teman-teman seperjuangan dari G22 Teknik Informatika A yang saling mendukung, diskusi, dan menciptakan momen-momen berkesan selama masa perkuliahan.

ABSTRAK

Karate adalah seni bela diri yang melatih teknik dasar seperti pukulan, tendangan, dan tangkisan. Di Dojo Ikigai Pekanbaru, pelatihan sering terkendala oleh sulitnya menjaga konsistensi latihan karateka akibat keterbatasan waktu, jarak menuju dojo, dan durasi latihan yang kurang optimal. Hal ini menyebabkan karateka tidak memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari gerakan secara mendalam, terutama tanpa media pembelajaran yang mendukung. Selain itu, metode pengajaran yang masih bergantung pada pelatih langsung membuat karateka kesulitan memahami gerakan secara mandiri, terutama saat mereka tidak dapat menghadiri latihan. Sebagai solusi, proyek ini bertujuan untuk merancang video animasi 3D sebagai media pembelajaran alternatif yang mencakup perancangan *Concept Art*, *Storyboard*, dan *Modeling*. *Concept art* dirancang untuk memvisualisasikan karakter dan lingkungan dojo, *Storyboard* menyusun alur cerita dan adegan secara terstruktur, kemudian *modeling* menggunakan teknik *primitive* dan *polygonal modeling* untuk menghasilkan elemen visual yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil pengujian oleh ahli karate, rancangan *concept art* dan *storyboard* telah divalidasi dan sesuai dengan teknik aliran Shitoryu. Selanjutnya, berdasarkan pengujian oleh pakar *modeling* 3D, aset karakter dan lingkungan yang dibuat dinilai telah proporsional dengan jumlah poligon yang efisien. Dengan demikian, hasil perancangan visual pada proyek ini telah memenuhi kriteria dan siap digunakan sebagai acuan untuk tahap penganimasian.

Kata kunci : *Concept Art, Karate, Modeling, Storyboard*

ABSTRACT

Karate is a martial art that trains basic techniques such as punches, kicks, and blocks. At the Ikigai Dojo in Pekanbaru, training is often hampered by the difficulty of maintaining consistent training due to time constraints, the distance to the dojo, and less than optimal training duration. This results in karate athletes not having enough time to study the movements in depth, especially without supporting learning media. Furthermore, the teaching method that still relies on direct instructors makes it difficult for karate athletes to understand the movements independently, especially when they cannot attend training. As a solution, this project aims to design a 3D animated video as an alternative learning medium that includes Concept Art, Storyboard, and Modeling design. Concept art is designed to visualize the characters and the dojo environment, Storyboard structured storyline and scenes, then modeling using primitive and polygonal modeling techniques to produce visual elements that are accurate and appropriate to the needs. Based on the results of testing by karate experts, the concept art and storyboard designs have been validated and are in accordance with the Shitoryu style techniques. Furthermore, based on testing by 3D modeling experts, the character and environment assets created are deemed proportional to the efficient number of polygons. Thus, the visual design results for this project have met the criteria and are ready to be used as a reference for the animation stage.

Keywords : *Concept Art, Karate, Modeling, Storyboard*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KESEPAKATAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Karate	6
2.1.2 Tahapan Pembuatan Video Animasi 3D	7
2.1.3 Blender	12
2.1.4 Validasi Concept art kepada ahli karate	13
2.1.5 Validasi Storyboard kepada ahli karate	13
2.1.6 Validasi kepada Ahli Modeling.....	13
2.2 Penelitian Terdahulu	14
BAB 3 PERANCANGAN	18
3.1 Tahapan Pembuatan Video Animasi 3D.....	18

3.2 Tahap Pra-Produksi.....	19
3.2.1 Ide Cerita	20
3.2.2 Skenario.....	21
3.2.3 Brainstorming & Concept Art	21
3.2.4 Storyboard	22
3.3 Tahap Produksi	23
3.3.1 Modeling.....	23
3.4 Metode Pengujian	24
3.4.1 Validasi Concept Art kepada ahli karate	24
3.4.2 Validasi Storyboard kepada ahli karate.....	25
3.4.3 Validasi Modeling kepada Ahli Modeling	25
BAB 4 HASIL DAN ANALISIS	27
4.1 Hasil Implementasi	27
4.1.1 Concept Art	27
4.1.2 Storyboard	28
4.1.3 Modeling.....	36
4.2 Hasil Pengujian	40
4.2.1 Validasi Concept Art	40
4.2.2 Validasi Storyboard	44
4.2.3 Validasi Modeling	46
4.2.4 Validasi Gambar Jurus	51
4.3 Analisis	60
4.3.1 Analisis Hasil Concept Art.....	61
4.3.2 Analisis Hasil Storyboard.....	61
4.3.3 Analisis Hasil Modeling	62
4.3.4 Analisis Hasil Gambar Jurus	62
BAB 5 PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN A NAMA JURUS DAN GERAKAN	69
LAMPIRAN B SKENARIO.....	76

LAMPIRAN C STORYBOARD.....	90
LAMPIRAN D HASIL SURVEY	150
LAMPIRAN E DOKUMENTASI WAWANCARA	151
LAMPIRAN F PORTOFOLIO PAKAR MODELING 3D	152
LAMPIRAN G CEK PLAGIARISME	154
LAMPIRAN H HASIL PENGUJIAN PENERAPAN CONCEPT ART	155
LAMPIRAN I HASIL PENGUJIAN PENERAPAN STORYBOARD	158
LAMPIRAN J HASIL PENGUJIAN PENERAPAN MODELING.....	160
LAMPIRAN K HASIL PENGUJIAN GAMBAR JURUS (KATA)	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Concept Art	8
Gambar 2. 2 Tradisional Storyboard.....	9
Gambar 2. 3 Contoh Teknik Polygonal.....	10
Gambar 2. 4 Contoh Teknik Primitive	10
Gambar 2. 5 Contoh Texturing	11
Gambar 2.6 Software Blender.....	13
Gambar 3. 1 Tahapan Pembuatan Video Animasi	18
Gambar 4.1 Contoh <i>modeling</i> objek tiga dimensi.....	36
Gambar 4.2 Hasil Akhir Manipulasi Poligon.....	38
Gambar 4.3 Objek Dasar (<i>Primitive</i>)	39
Gambar 4.4 <i>Scalling</i> dan <i>Rotating</i>	39
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Validasi Pertama Oleh Pakar.....	41
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Concept Art Pertama	42
Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi <i>Concept Art</i> kedua.....	43
Gambar 4. 8 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Concept Art Kedua	44
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Pertanyaan/saran Pertama Storyboard.....	45
Gambar 4. 10 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Kedua dari Storyboard.....	46
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Validasi Concept Art & Modeling Pertama	48
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Modeling Pertama	49
Gambar 4. 13 Statistik Hasil Modeling karakter.....	49
Gambar 4. 14 Grafik Hasil Validasi Concept Art & Modeling Kedua.....	50
Gambar 4. 15 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Modeling Kedua	51
Gambar 4. 16 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Kihon	55
Gambar 4. 17 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Nidan	56
Gambar 4.18 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Shodan	56
Gambar 4. 19 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Sandan	57
Gambar 4. 20 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Yondan	57
Gambar 4. 21 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Godan	58
Gambar 4. 22 Grafik Hasil Validasi Pertama Gambar Gerakan Juroku	58
Gambar 4. 23 Grafik Hasil Validasi Kedua Gambar Gerakan Juroku.....	59

Gambar 4. 24 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Bassaidai	59
Gambar 4. 25 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Seienchin	60
Gambar 4. 26 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Matsamura Rohai.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan variabel penelitian	16
Tabel 3. 1 nama jurus (<i>kata</i>) dan nama gerakan	20
Tabel 3. 2 Brainstorming dan Concept art Karate.....	22
Tabel 3. 3 Storyboard video animasi 3D Bela Diri Karate	23
Tabel 3. 4 <i>Modeling</i> objek 3D dari <i>Concept Art</i>	23
Tabel 3. 5 Validasi Concept Art kepada ahli karate.....	24
Tabel 3. 6 Validasi Storyboard kepada ahli karate	25
Tabel 3. 7 Validasi Modeling kepada ahli Modeling.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Concept Art.....	27
Tabel 4.2 Proses Pembuatan Objek Dasar	37
Tabel 4.3 Proses Manipulasi Poligon.....	37
Tabel 4.4 Proses <i>Merge</i> dan <i>Split</i>	37
Tabel 4.5 Proses <i>Loop Cut</i> dan <i>Subdivision</i>	38
Tabel 4.6 Hasil Objek <i>Primitive Modeling</i>	39
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Concept Art dari Ahli Karate	40
Tabel 4. 8 Pertanyaan/Saran Concept Art Pertama.....	41
Tabel 4. 9 Hasil Validasi <i>Concept Art</i> Kedua	43
Tabel 4. 10 Pertanyaan/Saran Concept Art Kedua.....	43
Tabel 4. 11 Pertanyaan/Saran Storyboard dari ahli karate	44
Tabel 4. 12 Hasil Revisi Pertanyaan/Saran Kedua dari Storyboard.....	46
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Pertama Modeling dari Ahli 3D modeling.....	47
Tabel 4. 14 Pertanyaan/Saran <i>Concept Art & Modeling</i> dari ahli 3D <i>Modeling</i> ..	48
Tabel 4. 15 Hasil Validasi <i>Concept Art & Modeling</i> Kedua.....	50
Tabel 4. 16 Pertanyaan/Saran <i>Concept Art & Modeling</i> dari ahli 3D <i>Modeling</i> ..	51
Tabel 4. 17 Hasil Validasi Gerakan Kihon	52

DAFTAR ISTILAH

<i>Concept Art</i>	: Ilustrasi rancangan awal yang digunakan untuk memvisualisasikan karakter dan lingkungan <i>dojo</i> sebelum dibuat menjadi 3D.
<i>Dachi</i>	: Kuda-kuda atau posisi kaki dalam karate
<i>Enbusen</i>	: Arah langkah yang menjadi panduan pijakan karateka saat melakukan pergerakan jurus.
<i>Karateka</i>	: Sebutan untuk seseorang yang sedang berlatih atau mempraktikkan seni bela diri karate.
<i>Kata</i>	: Rangkaian jurus atau pola gerakan terstruktur dalam bela diri karate.
<i>Kihon</i>	: Teknik dasar dalam bela diri karate, meliputi pukulan, tendangan, tangkisan, dan kuda-kuda.
<i>Mesh / Polygon</i>	: Bidang datar (terdiri dari titik dan garis) yang membentuk permukaan sebuah model 3D.
<i>Polygonal Modeling</i>	: Teknik pemodelan 3D yang dilakukan dengan cara memanipulasi titik, garis, dan bidang pada sebuah objek.
<i>Primitive Modeling</i>	: Teknik pemodelan 3D menggunakan bentuk-bentuk geometris dasar bawaan perangkat lunak (seperti kubus atau silinder).
<i>Rei</i>	: Gerakan penghormatan yang dilakukan sebelum dan sesudah mengeksekusi jurus.
<i>Shitoryu</i>	: Aliran karate yang difokuskan pada penelitian ini, yang menitikberatkan pada teknik pernapasan, mengalir, serta kombinasi gerakan keras dan lembut.
<i>Storyboard</i>	: Papan cerita atau sekumpulan sketsa yang memvisualisasikan alur adegan.
<i>Topologi</i>	: Struktur susunan jaring-jaring poligon pada permukaan model 3D.
<i>Tsuki</i>	: Teknik pukulan lurus dalam karate.
<i>Uke</i>	: Teknik tangkisan dalam karate.
<i>Yoi</i>	: Posisi siap sedia sebelum memulai gerakan jurus.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Dahlan & Muslim, 2023), karate merupakan seni bela diri yang menuntut suatu keterampilan serta teknik-teknik dan rasa percaya diri yang tinggi. Seni bela diri ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pertahanan diri, tetapi juga membangun karakter, pengendalian diri, dan penghormatan. Salah satu aliran dalam karate adalah Shitoryu. Dalam olahraga beladiri karate terdapat tiga teknik utama, yaitu teknik dasar (*kihon*), jurus (*kata*), dan pertarungan (*kumite*).

Teknik dasar (*kihon*) merupakan fondasi utama yang harus dikuasai oleh setiap mereka yang berlatih karate sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Namun, pembelajaran *kihon* sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa (*karateka*). Menurut (Purba, 2015), berlatih *kata* tanpa penguasaan *kihon* adalah pemborosan waktu, karena *kihon* adalah inti dari semua gerakan dalam karate. Teknik dasar yang digunakan dalam *kumite* maupun *kata* meliputi kuda-kuda (*dhaci*), tangkisan (*uke*), tendangan (*geri*), pukulan (*tsuki*), dan berbagai gerakan lainnya. Teknik-teknik ini mempersiapkan *karateka* untuk memahami dan menguasai gerakan yang lebih kompleks, menjadikannya fondasi penting dalam latihan karate.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 september 2024 dengan pemilik Dojo Ikigai Pekanbaru, Bapak Handre Duriana, *karateka* kesulitan dalam menjaga konsistensi latihan akibat keterbatasan waktu dan jarak menuju dojo. Selain itu, durasi latihan yang kurang efisien, yang mana dihabiskan untuk pemanasan dan aktivitas yang kurang produktif menyebabkan *karateka* tidak memiliki waktu yang cukup banyak untuk mempelajari gerakan secara mendalam. Metode pengajaran yang bergantung pada pelatih langsung yang mewajibkan *karateka* datang langsung ke lokasi pelatihan hal ini membuat metode pengajaran menjadi kurang fleksibel.

Karateka yang tidak dapat mengikuti pelatihan secara langsung dari pelatih berpengalaman akan ketinggalan materi dan kesulitan dalam memahami dan

menerapkan teknik dengan benar. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya efektivitas latihan sehingga butuh waktu yang lama untuk sekedar memperbaiki satu sampai dua teknik dasar, tanpa adanya pelatih yang mampu menjelaskan setiap teknik dengan detail dan terperinci. Oleh karena itu, diperlukan adanya teknologi yang dapat menggantikan atau melengkapi peran pelatih untuk memastikan kualitas latihan tetap terjaga.

Teknologi pembelajaran yang dapat mendukung latihan karate mandiri belum banyak dimanfaatkan. Materi yang tersedia di platform seperti Youtube atau media sosial sering kali bersifat hiburan atau inspirasi, dan kurang mendalam sebagai media edukasi. Oleh karena itu, pemilik dojo merasa perlu menyediakan video animasi 3D sebagai media pembelajaran alternatif yang menyajikan teknik dasar karate sehingga dapat membantu karateka dalam memahami teknik dasar karate dengan lebih efektif agar dapat ditonton dan dipelajari oleh karateka kapanpun dan dimanapun sehingga tidak khawatir ketinggalan materi saat tidak dapat hadir secara langsung di lokasi latihan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka proyek ini berfokus pada perancangan video animasi 3D yang mencakup pengembangan concept art, storyboard, dan modeling. Menurut (Wibowo & Darwin, 2021), concept art merupakan gambaran ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide yang biasanya digunakan dalam pembuatan proyek seperti film, animasi, komik, video game, dan media lainnya. Concept art memungkinkan representasi awal karakter dan lingkungan, sehingga menjaga konsistensi desain selama proses produksi. Selanjutnya, storyboard berfungsi untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain (Abdilah dkk., 2021).

Pada tahap modeling, teknik seperti primitive modeling dan polygonal modeling akan diterapkan untuk menghasilkan elemen karakter dan lingkungan dojo dengan tepat. Dengan menggunakan beberapa teknik yang berbeda, modeler dapat dengan bebas memilih metode yang paling sesuai untuk kebutuhan masing-masing objek, sehingga mendukung proses pembuatan objek menjadi lebih fleksibel dan efisien. Penerapan berbagai teknik tersebut memungkinkan modeler

untuk menciptakan aset yang tidak hanya sesuai dengan concept art tetapi juga memiliki tampilan visual yang nyata dari segi bentuk maupun ukuran, sehingga aset yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan berkualitas (Fikarda, 2023).

Proyek ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang tidak hanya berfungsi sebagai solusi alternatif untuk menggantikan atau melengkapi peran pelatih profesional, tetapi juga dapat memudahkan karateka dalam mempelajari, menganalisis dan memperbaiki gerakan karate secara mandiri. Dengan adanya video ini, karateka dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa khawatir tertinggal materi, serta tetap mempertahankan kualitas latihan mereka.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghadirkan alternatif pembelajaran yang dapat membantu karateka di Dojo Ikigai Pekanbaru mengatasi kendala keterbatasan waktu, jarak, dan konsistensi latihan?
2. Bagaimana memvisualisasikan karakter dan lingkungan dojo secara konsisten dan mendukung proses pembuatan model yang akurat sesuai dengan tema karate aliran shitoryu?
3. Bagaimana menyusun alur cerita yang terstruktur dan menarik untuk mendukung pembuatan video animasi 3D tentang teknik karate?
4. Bagaimana penerapan teknik modeling sehingga dapat menghasilkan objek 3D yang akurat, dan siap dianimasikan, sehingga dapat mendukung visualisasi gerakan karate secara efektif?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi terbatas pada pembuatan video animasi untuk kebutuhan pembelajaran gerakan dasar bela diri karate (*kihon*), serta 9 jurus (*kata*) diantaranya yaitu (*Pinan Nidan, Pinan Shodan, Pinan Sandan, Pinan Yondan,*

Pinan Godan, Jyuroku, Bassai Dai, Seienchin, Matsumura Rohai). Teknik yang ditampilkan diperuntukkan bagi tingkatan sabuk kuning hingga sabuk hitam, tanpa mencakup teknik lainnya.

2. Perancangan *concept art*, *storyboard*, dan *modeling* yang dilakukan terbatas pada lingkup visualisasi karakter, kostum dan lingkungan dojo berdasarkan studi kasus Dojo Ikigai Pekanbaru.
3. Teknik yang diterapkan dalam proses *modeling* mencakup *primitive modeling* dan *polygonal modeling* menggunakan software Blender.
4. *Modeling* karakter hanya dibuat untuk 1 orang.
5. Studi kasus hanya berfokus pada dojo karate dengan aliran Shitoryu, tanpa memasukkan elemen dari aliran karate lainnya.
6. Penelitian berfokus pada siswa dojo usia 6-17 tahun, terdiri dari pelajar SD hingga SMA.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *concept art* yang menggambarkan karakter, lingkungan dojo, serta elemen visual lainnya secara konsisten.
2. Membuat *storyboard* yang menyusun alur cerita dan adegan secara terstruktur untuk memastikan narasi video animasi 3D mudah dipahami dan menarik.
3. Membuat *modeling* dengan menggunakan teknik *primitive* dan *polygonal modeling*.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan *concept art* yang dapat memvisualisasikan karakter, tata letak lingkungan dojo, dan elemen visual lainnya secara konsisten untuk mendukung perancangan *modeling*.
2. Menghasilkan rancangan *storyboard* yang menyusun alur cerita secara terstruktur dan menjadi panduan visual dalam menggambarkan gerakan karate

dasar, sehingga mempermudah animator dalam proses pembuatan video animasi 3D tentang bela diri karate.

3. Menghasilkan objek *modeling 3D* yang sesuai dengan *concept art* menggunakan teknik *primitive modeling* dan *polygonal modeling* serta siap untuk dianimasikan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori dan konsep dasar yang menjadi pedoman dalam perancangan proyek akhir. Topik yang dibahas meliputi seni bela diri karate, animasi 3D, *concept art*, *storyboard*, dan pemodelan 3D (*modeling*). Teori-teori ini digunakan sebagai acuan ilmiah agar tahapan pra-produksi hingga pembuatan aset visual berjalan secara terstruktur.

2.1.1 Karate

Karate merupakan seni bela diri yang tidak hanya bertujuan melatih fisik, tetapi juga mental dan karakter seseorang. Menurut Dahlan & Muslim (2023), karate adalah olahraga yang menuntut keterampilan teknis, kekuatan mental, dan rasa percaya diri yang tinggi. Seni bela diri ini juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun pengendalian emosi serta penghormatan terhadap sesama. Dalam karate, terdapat tiga teknik utama yang menjadi inti dari setiap latihan, yaitu kihon (teknik dasar), *kata* (jurus), dan *kumite* (pertarungan). Kihon merupakan dasar yang harus dikuasai oleh setiap karateka sebelum ke tahap selanjutnya. Teknik ini mencakup gerakan dasar seperti kuda-kuda (*dhaci*), tangkisan (*uke*), pukulan (*tsuki*), dan tendangan (*geri*). Menurut Dahlan & Muslim (2023), penguasaan kihon sangat penting karena menjadi dasar bagi pelaksanaan teknik *kata* dan *kumite*.

Dojo Ikigai Pekanbaru merupakan pusat pelatihan karate yang mengikuti aliran Shitoryu. Dojo ini melatih peserta didik berusia 6 hingga 17 tahun, mencakup siswa dari jenjang SD hingga SMA. Latihan yang berlangsung hari Selasa, Jum'at, Sabtu, dan Minggu dari pukul 14.00 hingga 21.00 WIB, kecuali hari Rabu itu libur. Sesi latihan untuk pelajar SD berlangsung dari pukul 14.00 hingga 16.30 WIB, sementara pelajar SMA berlatih pada pukul 19.00 hingga 21.00 WIB.

Selain menekankan penguasaan teknik dasar dan kedisiplinan melalui latihan rutin, Dojo Ikigai Pekanbaru juga aktif mengikuti berbagai turnamen karate, baik di tingkat lokal maupun internasional. Partisipasi serta prestasi yang diraih dalam kompetisi tersebut mencerminkan dedikasi dojo dalam melahirkan karateka yang

terampil dan kompetitif.

2.1.2 Tahapan Pembuatan Video Animasi 3D

Menurut (Zanita & Sari, 2022) perancangan video animasi 3D terbagi dari tiga tahapan utama, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahapan ini memiliki peran penting dalam membangun video animasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2.1.2.1 Tahap Pra-Produksi

Tahap ini merupakan tahap awal dan mendasar dalam proses pembuatan video animasi. Pada tahap ini, berbagai elemen konsep dirancang untuk memastikan kelancaran proses produksi.

1) Ide Cerita

Proses ini dimulai dengan menentukan konsep cerita yang akan diangkat dalam animasi. Menurut (Ashshiddiqie dkk., 2022) Ide dan konsep merupakan fondasi utama dalam perancangan animasi 3D. Dengan adanya ide dan konsep yang jelas, cerita dan visual dalam animasi dapat terbentuk secara terstruktur sesuai dengan tujuan proyek. Ide yang baik harus menarik dan memiliki struktur narasi yang jelas. Ide cerita dan konsep dapat berasal dari berbagai sumber, seperti kisah fiksi, nonfiksi, dongeng, legenda, dan lain-lain.

2) Skenario

Setelah mendapatkan ide dan konsep cerita, langkah selanjutnya adalah membuat skenario. Skenario ini merupakan pengembangan dari ide yang sudah dipilih dan akan digunakan dalam proses produksi. Dalam penyusunannya, skenario harus memiliki skrip yang jelas dan imajinatif agar mempermudah pembuatan storyboard untuk animasi 3D. Selain itu, skenario juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan video animasi 3D yang dibuat.

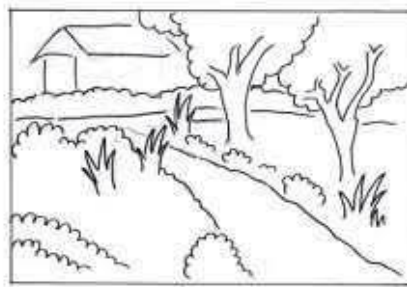
3) Brainstorming

Selanjutnya yaitu tahap brainstorming, yang merupakan teknik untuk mendorong munculnya gagasan atau ide kreatif dalam upaya penyelesaian masalah (Caesaria et al., 2020). Pada tahap ini, dilakukan pencarian

referensi terkait karakter dan lingkungan yang akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan concept art.

4) Concept Art

Concept art adalah tahap awal dalam produksi animasi yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide dan konsep sebelum memasuki tahap produksi lebih lanjut. Menurut Suwasono (2017), concept art merupakan ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan representasi desain, ide, atau perasaan yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi. Implementasi concept art yang baik dapat membantu dalam pembuatan objek 3D yang sesuai dengan kebutuhan proyek animasi. Gambar 2. 1 Concept Art merupakan contoh penerapan dari Concept Art.



Gambar 2. 1 Concept Art

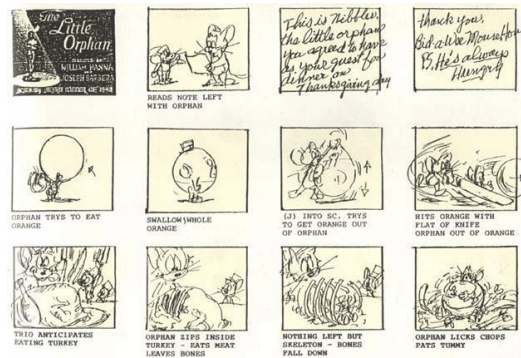
(Sumber: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6519/11901>)

5) Storyboard

Storyboard merupakan serangkaian sketsa yang memvisualisasikan naskah cerita dan menjadi panduan utama dalam produksi animasi. Menurut (Ramdhani dkk., 2023), storyboard memiliki peran penting dalam menciptakan visualisasi awal sebelum animasi digunakan sebagai media edukasi. Sehingga storyboard tidak hanya berfungsi sebagai pedoman teknis, tetapi juga memastikan bahwa alur animasi dapat tersusun dengan baik sebelum masuk ke tahap produksi lebih lanjut. Terdapat teknik penggambaran yang digunakan dalam pembuatan storyboard untuk menghasilkan desain yang interaktif (Ekhi Syahreza Fadli, 2023), yaitu:

a) Tradisional Storyboard

Tradisional storyboard adalah teknik visualisasi ide cerita melalui gambar yang digambar menggunakan pensil di atas kertas sebelum proses pembuatan film dimulai. Keunggulan dari teknik ini adalah kemudahan dalam mengedit gambar. Meskipun sederhana dan mampu memberikan detail pada adegan, storyboard tradisional kurang menunjukkan background kejadian dengan jelas saat adegan berlangsung. Gambar 2. 2 Tradisional Storyboard merupakan contoh dari Tradisional Storyboard.



Gambar 2. 2 Tradisional Storyboard

(Sumber: <https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-storyboard-dan-bagaimana-cara-membuatnya-untuk-sebuah-video/>)

2.1.2.2 Produksi

Tahap produksi adalah fase di mana konsep yang telah dirancang pada tahap pra-produksi mulai di realisasikan ke dalam bentuk animasi. Proses ini mencakup berbagai aspek teknis dalam pembuatan animasi 3D.

1) Modeling

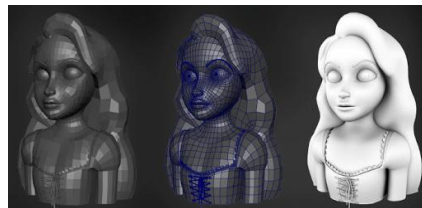
Modeling adalah proses pembuatan objek tiga dimensi (3D) secara digital yang merepresentasikan bentuk, tekstur, dan ukuran objek secara visual. Menurut (Catur Tama, 2022), *modeling* 3D memungkinkan penciptaan objek yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, maupun ukuran objeknya.

a) Teknik Modeling

Berikut ini merupakan beberapa teknik yang digunakan saat modeling, yaitu:

- *Polygonal Modeling (Sculpt Modeling)*

Dalam produksi film animasi, teknik polygonal modeling sering digunakan sebagai dasar pembuatan objek 3D. Teknik ini populer karena kesederhanaannya dan pengaplikasiannya yang cukup mudah (Ramadhan, 2021). Polygonal modeling melibatkan pembentukan objek melalui kombinasi faces, edges, dan vertices yang disusun dan dimodifikasi untuk membentuk model sesuai kebutuhan. Gambar 2. 3 Contoh Teknik Polygonal merupakan contoh dari penerapan teknik polygonal modeling.

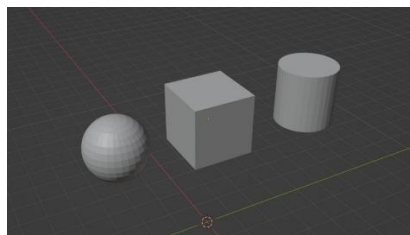


Gambar 2. 3 Contoh Teknik Polygonal

(Sumber: <https://idseducation.com/3-teknik-modeling-animasi/>)

- *Primitive Modeling (Solid Geometry Modeling)*

Primitive Modeling merupakan teknik dasar pemodelan 3D dengan menggunakan obyek-obyek solid yang sudah ada pada standar geometri seperti cube, plane, circle, cylinder, dan lain-lain (Prihartini dkk., 2022). Gambar 2. 4 Contoh Teknik Primitivemerupakan contoh dari penerapan primitive modeling.

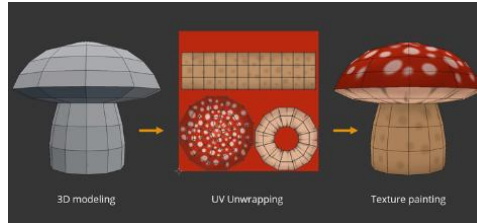


Gambar 2. 4 Contoh Teknik Primitive

(Sumber: <https://idseducation.com/3-teknik-modeling-animasi/>)

2) *Texturing*

Setelah model 3D selesai dibuat, tahap berikutnya adalah menambahkan tekstur dan warna pada objek tersebut agar terlihat lebih realistis dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Gambar 2. 5 Contoh Texturing merupakan contoh *texturing*.



Gambar 2. 5 Contoh Texturing

(Sumber: <https://www.blendernation.com/2017/04/22/tutorial-modeling-uv-unwrapping-texturing-mushroom/>)

3) *Animating*

Tahap animasi dimulai setelah objek diberikan material dan tekstur. Pada tahap ini, dilakukan proses texturing, rigging, dan morphing. Objek akan dilengkapi dengan struktur tulang agar dapat digerakkan, serta dapat digerakkan menggunakan teknologi motion capture.

4) *Lighting*

Menurut (Rahayu & Syafrizal, 2022), proses lighting dibutuhkan dalam pembuatan film animasi agar saat rendering objek tidak terlalu gelap atau terlalu terang. Dengan pencahayaan yang tepat, animator dapat mengontrol tampilan objek dan memastikan bahwa setiap elemen dalam adegan terlihat jelas sesuai dengan kebutuhan visual.

5) *Sinematografi*

Menurut Surasa dkk., (2022), sinematografi merupakan teknik dalam memposisikan sebuah kamera pada posisi yang paling menarik dan dapat meningkatkan sisi storytelling pada sebuah film. Dengan pengaturan kamera yang tepat, sebuah film animasi dapat menyampaikan cerita secara lebih efektif dan menarik perhatian penonton.

6) *Rendering*

Rendering adalah tahap akhir dalam produksi, dimana semua elemen visual yang telah dibuat diproses menjadi gambar atau video akhir yang siap diedit dan diproses lebih lanjut.

2.1.2.3 *Pasca-Produksi*

Pasca-produksi adalah tahap penyempurnaan sebelum animasi siap untuk ditayangkan. Proses ini memastikan bahwa animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang maksimal.

1) Editing

Pada tahap ini, seluruh adegan yang telah dirender disusun dan disesuaikan agar alur cerita dapat berjalan dengan baik. Proses editing juga mencakup pemotongan dan penggabungan adegan.

2) Audio Editing

Efek suara, dialog, dan musik latar ditambahkan dan disesuaikan agar mendukung suasana dalam animasi. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman audiovisual penonton.

3) Effect

Efek visual seperti partikel, cahaya, dan elemen tambahan lainnya diterapkan untuk memperkaya tampilan animasi dan menambah kesan dramatis pada adegan.

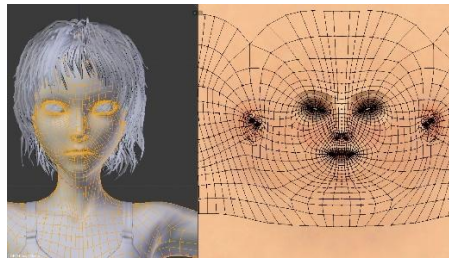
4) Final Rendering

Setelah semua elemen selesai diproses, tahap final rendering dilakukan untuk menghasilkan video animasi dalam format yang siap untuk dipublikasikan.

2.1.3 Blender

Blender adalah perangkat lunak open-source yang dirancang untuk mendukung pembuatan dan pengembangan konten 3D. Blender menyediakan fitur lengkap, seperti *modeling*, *texturing*, *rigging*, animasi, dan rendering, yang menjadikannya solusi multifungsi untuk kebutuhan produksi animasi 3D. Keunggulan utama Blender adalah sifatnya yang gratis dan komunitas global yang aktif mendukung pengembangan berkelanjutan, sehingga pengguna dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia tanpa tambahan biaya. Blender dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, termasuk windows, macOS, dan linux, membuatnya fleksibel bagi berbagai pengguna. Selain itu, Blender sering digunakan dalam pembuatan film, video game, dan simulasi, karena mendukung alur kerja yang

efisien dan hasil visual yang berkualitas tinggi (Cahyani, 2024). Gambar 2.6 Software Blender merupakan contoh penggunaan *software blender*.



Gambar 2.6 Software Blender

(Sumber: <https://www.blender.org/features/modeling/>)

2.1.4 Validasi Concept art kepada ahli karate

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap concept art yang dirancang untuk pembuatan video animasi 3D Beladiri Karate. Uji validasi ini dilakukan dengan mengirimkan lembar evaluasi dan gambar concept art kepada ahli karate. Ahli karate akan diminta memberikan masukan terkait kesesuaian *concept art* yang dirancang.

2.1.5 Validasi Storyboard kepada ahli karate

Pada pengujian ini, dilakukan evaluasi terhadap *storyboard* yang digunakan dalam pembuatan video animasi 3D Beladiri Karate. Uji validasi ini dilakukan dengan mengirimkan lembar evaluasi dan rancangan *storyboard* kepada ahli di bidang karate. Ahli akan memberikan masukan terkait kesesuaian alur cerita, visualisasi gerakan, dan adegan. Masukan akan digunakan untuk memperbaiki *storyboard* agar lebih sesuai dengan standar gerakan karate.

2.1.6 Validasi kepada Ahli Modeling

Pengujian akan dilakukan dengan mengirimkan lembar pengujian terhadap *modeling* yang dihasilkan. Pengujian pada teknik modeling ini adalah untuk memastikan bahwa teknik *modeling* untuk pemodelan 3D pada objek karakter, lingkungan dojo, dan elemen visual lainnya yang diterapkan pada video animasi 3D Beladiri Karate sudah sesuai dengan *concept art* dan teknik yang digunakan. Pengujian ini akan melibatkan seseorang yang ahli di bidang modeling objek 3D untuk memberikan masukan dan evaluasi.

2.2 Penelitian Terdahulu

Dalam membangun proyek ini, terdapat beberapa referensi penelitian terdahulu yang akan menjadi acuan dalam penulisan laporan proyek akhir ini diantaranya: Pertama, penelitian dilakukan oleh (Fikarda, 2023) melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Concept Art Background Environment, Modeling Object Background Environment dan Rendering Pada Pembuatan Film Animasi 3D Pacu Jalur”. Penelitian ini membahas perancangan *concept art* untuk menggambarkan suasana tata letak environment secara menyeluruh, yang bertujuan memastikan visualisasi yang konsisten dan sesuai dengan tema tradisional Pacu Jalur. Proses pembuatan *concept art* dilakukan dengan menggambar secara manual menggunakan teknik pewarnaan untuk mempertegas elemen visual dan estetika lingkungan tradisional. Selain itu, penelitian ini juga mencakup proses modeling untuk menciptakan objek background environment menggunakan teknik *primitive* dan *polygonal modeling* serta penerapan rendering dengan software Blender untuk menghasilkan visual yang realistis. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah film animasi 3D yang memperkenalkan tradisi Pacu Jalur, yaitu perlombaan mendayung perahu di Kuantan Singingi, Riau.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Rantung dkk., 2021) yang berjudul “Penerapan Motion Capture Dalam Pembuatan Animasi 3D Gerakan Dasar Kempo”. Penelitian ini berfokus pada penggunaan teknologi motion capture dengan perangkat Kinect Xbox 360 dan *software* iPi Soft untuk merekam gerakan seni bela diri Shorinji Kempo. Penelitian ini menggunakan metode MDLC, dengan pengaplikasian storyboard sebagai acuan dalam membuat interface dari animasi 3D gerakan dasar Shorinji Kempo, membantu mengatur alur cerita secara terstruktur dan memastikan bahwa setiap elemen visual mendukung tujuan pembelajaran.

Ketiga, penelitian oleh (Ramadhan dkk., 2026) yang berjudul “Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Visualisasi Animasi 2D Seni Bela Diri Karate”. Penelitian ini menerapkan teknik animasi 2D rotoscoping untuk memvisualisasikan enam gerakan dasar karate menggunakan metode pengembangan ADDIE. Secara teknis, proses rotoscoping dilakukan dengan menjiplak (*tracing*) rekaman video referensi secara manual dari frame ke frame. Agar pembuatan animasi lebih efisien

dan tidak kaku, peneliti melakukan pengurangan jumlah gambar dengan hanya mempertahankan pose-pose utama (*key pose*) dan menambahkan efek visual distorsi (*smear*) pada gerakan yang cepat. Hasil penelitian membuktikan bahwa teknik ini sangat efektif dalam menghasilkan animasi gerakan karate yang dinamis, akurat, dan sesuai dengan ritme aslinya.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh (Zanitra & Sari, 2022) dengan judul “Pembuatan Video Animasi 3D Company Profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low Poly”. Penelitian ini membahas penerapan teknik low poly modeling dalam pembuatan animasi 3D sebagai media promosi dan pengenalan program studi serta fasilitas di Politeknik Caltex Riau. Proses pembuatan animasi melalui tiga tahap utama: pra-produksi, yang mencakup pembuatan ide cerita, skenario, serta *brainstorming*, dilanjutkan dengan pengumpulan data dan referensi terkait video animasi. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan *concept art*, pembuatan *storyboard*, serta *voice casting* untuk menentukan pengisi suara yang sesuai. Tahap produksi melibatkan proses *modeling low poly*, *texturing*, *animating*, serta *rendering* menggunakan software Blender. Kemudian, pada tahap pasca-produksi, dilakukan *compositing*, *editing video* dari proses *rendering*, serta final *rendering* menjadi sebuah film animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi 3D yang dibuat berhasil digunakan sebagai media promosi yang efektif. Pengujian responden terhadap video menunjukkan tingkat kesetujuan sebesar 91,99%, dimana mayoritas menyatakan bahwa animasi ini mampu memberikan informasi yang jelas dan menarik tentang program studi serta fasilitas kampus.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh (Nur Insan dkk., 2022) yang berjudul “Perancangan Animasi Petualangan Marta melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mempertahankan makna Bhinneka Tunggal Ika dengan menggunakan media animasi sebagai sarana edukasi bagi anak sekolah dasar untuk memahami keberagaman budaya di Indonesia. Proses perancangan animasi ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi (sinopsis, naskah, *concept art*, *storyboard*, desain karakter, dan *dubbing*), produksi (*modelling*, *texturing*, *rigging*, *environmenting*, *animating*, dan *lighting*), dan pasca-produksi (*3D rendering*,

compositing, editing, final preview, dan uploading). Hasil penelitian ini berupa film animasi 3D yang dipublikasikan di platform media sosial sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak untuk memahami keberagaman.

Sementara itu, penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan judul “Rancang Bangun Storyboard, Concept Art, dan Penerapan Modeling pada Video Animasi 3D Tentang Ilmu Bela Diri Karate (Studi Kasus: Dojo Ikigai Pekanbaru)”. Penelitian ini membahas pembuatan *concept art* yang mampu menghasilkan desain karakter, kostum, serta lingkungan dojo dengan konsisten sesuai Dojo Ikigai Pekanbaru. Selanjutnya, *storyboard* yang dibuat telah menyusun alur cerita secara terstruktur sehingga memudahkan dalam proses produksi animasi.

Kemudian, *modeling* yang dihasilkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan perancangan *concept art* dan dengan menggunakan teknik *primitive modeling* dan *polygonal modeling*, sehingga aset karakter dan lingkungan dojo yang dihasilkan memiliki tampilan visual yang akurat dari segi bentuk, ukuran, dan proporsi. Dengan hasil tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran alternatif yang mendukung proses latihan teknik dasar (*kihon*) dan jurus (*kata*) dalam karate.

Tabel 2. 1 Perbandingan variabel penelitian

Kategori	(Fikarda, 2023)	(Rantung dkk., 2021)	(Ramadhan dkk., 2026)	(Zanita & Sari, 2022)	(Nur Insan dkk., 2022)	Penulis (Penelitian Ini)
Topik	Tradisi Pacu Jalur	Dasar Shorinji Kempo	Seni Bela Diri Karate	Company Profile Kampus	Edukasi Budaya Anak	Ilmu Bela Diri Karate
Bentuk Visual & Teknik	Animasi 3D (Primitive, Polygonal)	Animasi 3D (Motion Capture)	Animasi 2D (Rotoscoping)	Animasi 3D (Low Poly)	Animasi 3D (Standard Modeling)	Animasi 3D (Primitive & Polygonal)
Fokus Perancangan	Concept Art	Storyboard	Rotoscoping, Storyboard,	Concept Art, Storyboard, Modeling	Concept Art, Storyboard, Modeling	Storyboard, Concept Art, Modeling
Metode Pengembangan	MDLC	MDLC	ADDIE	Praproduksi, produksi, dan pasca produksi	Praproduksi, produksi, dan pasca produksi	Praproduksi, produksi, dan pasca produksi

Kategori	(Fikarda, 2023)	(Rantung dkk., 2021)	(Ramadhan dkk., 2026)	(Zanita & Sari, 2022)	(Nur Insan dkk., 2022)	Penulis (Penelitian Ini)
Hasil / Output Akhir	Film Animasi Budaya	Video Edukasi Beladiri Kempo	Video Animasi 2D Karate	Video Promosi Kampus	Film Animasi Edukasi	Video Animasi 3D Karate

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu pada Tabel 2. 1 Perbandingan variabel penelitian diketahui bahwa penelitian-penelitian tersebut telah membahas topik yang relevan mengenai perancangan visual maupun animasi seni bela diri. Namun, penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti visualisasi yang masih menggunakan teknik 2D (rotoscoping), belum adanya tahapan pra-produksi yang mengintegrasikan concept art dan storyboard secara spesifik untuk materi karate, serta belum adanya pemodelan aset 3D manual yang mendetail untuk karakter maupun lingkungan dojo.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan karena merupakan bagian dari proyek pengembangan media pembelajaran terintegrasi untuk Dojo Ikigai Pekanbaru yang dikerjakan secara berkelompok. Pada lingkup penelitian ini, fokus pengerjaan dibatasi pada tahap pra-produksi dan pembuatan aset visual 3D. Perancangan concept art dibuat sebagai acuan utama dalam pembuatan modeling 3D untuk karakter dan lingkungan dojo, sedangkan penyusunan storyboard berfungsi sebagai panduan adegan dan alur cerita. Aset 3D tersebut dibangun menggunakan teknik *polygonal* dan *primitive modeling* dengan proporsi yang disesuaikan untuk peragaan teknik dasar (*kihon*) maupun jurus (*kata*).

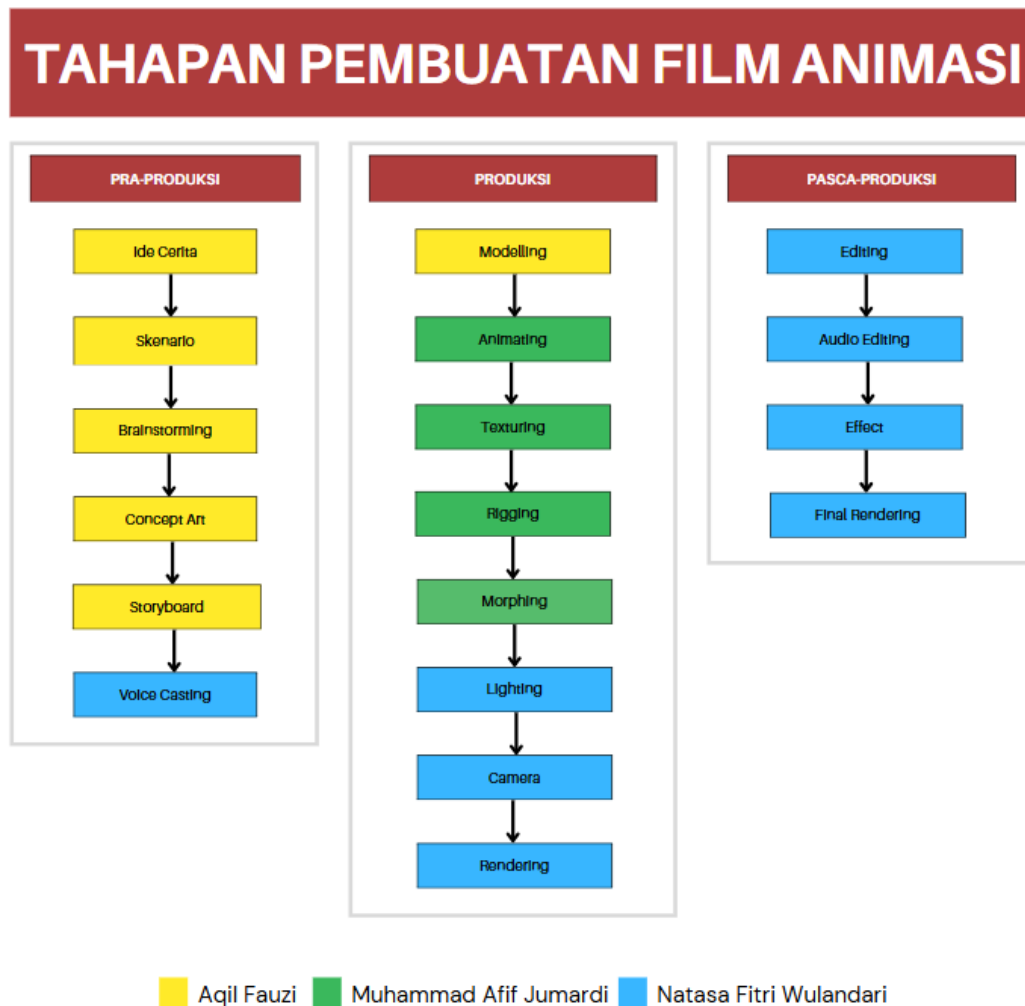
Hasil rancangan *storyboard* dan pemodelan aset 3D dari penelitian ini selanjutnya akan diintegrasikan dan digunakan oleh rekan peneliti lain pada tahap produksi animasi, dan diteruskan pada tahap pasca-produksi oleh rekan lainnya yang meliputi *rendering*, *sinematografi*, penambahan suara, hingga *video editing*. Dengan skema pembagian kerja tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa fondasi perancangan visual dan penyediaan aset 3D yang akurat, guna mendukung terciptanya media pembelajaran alternatif karate.

BAB 3

PERANCANGAN

3.1 Tahapan Pembuatan Video Animasi 3D

Pembuatan video animasi 3D Bela Diri Karate dilakukan secara berkelompok melalui beberapa tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Mengingat banyaknya tahapan yang harus dilalui, dilakukan pembagian tugas dalam kelompok. Pembagian ini mengacu pada model manajemen produksi dalam pembuatan video animasi 3D. Berikut rincian pembagian tugas dapat dilihat pada Gambar 3. 1 Tahapan Pembuatan Video Animasi.



Gambar 3. 1 Tahapan Pembuatan Video Animasi

Dalam pembuatan video animasi 3D Beladiri Karate akan dikerjakan dalam bentuk tim. Pada penelitian yang dilakukan oleh Aqil Fauzi, penulis akan berfokus

pada tahapan pra-produksi dengan menentukan ide cerita, skenario, *brainstorming*, *concept art*, dan *storyboard*. Pada tahap *concept art*, penulis akan merancang elemen visual seperti karakter, lingkungan dojo, dan elemen lainnya untuk menciptakan visualisasi yang konsisten. Sementara itu, *Storyboard* akan disusun untuk menyusun alur cerita dan adegan secara terstruktur, sehingga menjadi panduan visual yang jelas dalam proses produksi animasi. Penulis juga terlibat dalam proses produksi pada proses *modeling*, di mana teknik *primitive modeling* dan *polygonal modeling* akan diterapkan untuk menghasilkan elemen karakter dan lingkungan dojo dengan tepat dan siap dianimasikan. Penerapan teknik ini memberikan fleksibilitas dalam memilih metode yang paling sesuai untuk menciptakan objek 3D.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afif Jumardi akan mengerjakan bagian *texturing*, *rigging*, *morphing*, perekaman adegan, dan animasi. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Natasa Fitri Wulandari akan melalui beberapa tahapan. Pada tahap pra-produksi akan melakukan perancangan *storyboard* secara detail serta pengaturan sinematografi, yang bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas terkait pencahayaan dan komposisi visual. Selain itu, mengumpulkan narasi, efek suara, dan voice casting. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi dengan menerapkan teknik *lighting*, pengaturan kamera, dan *rendering*. Lalu tahap pasca-produksi dimana dilakukan proses editing video dan audio.

3.2 Tahap Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi ini untuk video animasi 3D Beladiri Karate akan mencakup pembuatan ide cerita, Skenario, *Brainstorming*, *Concept art*, dan *Storyboard*. Pembuatan ide cerita berperan sebagai elemen utama yang membentuk alur dan tujuan dari video animasi yang dikembangkan. Skenario berfungsi untuk merinci setiap adegan, termasuk dialog, gerakan karakter, dan transisi. *Brainstorming* untuk menghasilkan acuan dalam menggambar *concept art* untuk karakter dan lingkungan dojo. *Concept art* akan menggambarkan desain visual karakter dan lingkungan secara lebih rinci. *Storyboard* untuk merencanakan urutan adegan dan gerakan dalam video dan transisi adegan

3.2.1 Ide Cerita

Studi kasus yang diangkat dalam proyek akhir ini adalah pembuatan video animasi 3D yang digunakan untuk media pembelajaran alternatif bagi karateka di Dojo Ikigai Pekanbaru, khususnya dalam memahami dan menghafal rangkaian gerakan dalam kata dari karate aliran *Shitoryu*. Setiap video akan membahas satu kata secara terpisah, dimulai dari *kihon*, lalu pinan pertama sampai kelima, kemudian dilanjutkan dengan kata tingkat lanjut seperti *Jyuroku*, *Bassai Dai*, *Seienchin*, dan *Matsumura Rohai*.

Latar tempat dan suasana di Dojo Ikigai Pekanbaru, yang mana merupakan tempat studi kasus. Gerakan karakter dalam animasi ini ditangkap menggunakan teknologi *motion capture*, dengan sumber data langsung dari ahli karate. Hal ini memastikan bahwa setiap teknik yang diperagakan dalam video sesuai dengan standar teknik yang benar, baik dalam posisi kuda-kuda, tangkisan, pukulan, tendangan, maupun transisi antar gerakan. Tabel 3. 1 nama jurus (*kata*) dan nama gerakan. berisi urutan dari nama jurus (*kata*) beserta nomor dan gerakannya. Setiap jurus terdiri dari beberapa gerakan yang dieksekusi secara berurutan.

Tabel 3. 1 nama jurus (*kata*) dan nama gerakan

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Kihon	1	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>
Kihon	2	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>
Kihon	3	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>
Kihon	4	<i>Chudan zuki Moto dachi</i>
Kihon	5	<i>Chudan zuki Moto dachi</i>
Kihon	6	<i>Ageuke Motodachi</i>
Kihon	7	<i>Ageuke Motodachi</i>
Kihon	8	<i>Uchi uke motodachi</i>
Kihon	9	<i>Uchi uke motodachi</i>
Kihon	10	<i>Yoko uke motodachi</i>
Kihon	11	<i>Yoko uke motodachi</i>
Kihon	12	<i>Shutouke Neko-ashi dachi</i>
Kihon	13	<i>Shutouke Neko-ashi dachi</i>
Kihon	14	<i>Ageuke motodachi</i>
Kihon	15	<i>Ageuke motodachi</i>

Untuk tabel nama jurus (*kata*) dan nama gerakan lainnya dapat dilihat pada **Lampiran A**

3.2.2 Skenario

Skenario pada video animasi 3D teknik disusun berdasarkan referensi gerakan dari aliran *Shitoryu*, yang diajarkan di Dojo Ikigai Pekanbaru. Gerakan dalam animasi ini mengacu pada standar teknik yang digunakan dalam pembelajaran karate serta diperagakan oleh ahli karate melalui teknologi *motion capture*.

Adapun detail dari rangkaian gerakan yang ditampilkan dalam video ini dijelaskan sebagai berikut. Berikut ini merupakan beberapa skenario sebagai gambaran dalam pembuatan animasi ini.

Skenario Gerakan Dasar (*kihon*)

SCENE 1.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | **Fx:** Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Salam Pembuka): "*rei, musubi dachi*", (**Gerakan 1, 2, 3**) "*Gedan barai Zenkutsu dachi*", (**Gerakan 4,5**) "*Chudan zuki Moto dachi*", (**Gerakan 6, 7**) "*Ageuke Motodachi*", (**Gerakan 8, 9**) "*Uchi uke motodachi*", (**Gerakan 10, 11**) "*Yoko uke motodachi*", (**Gerakan 12, 13**) "*Shutouke Neko-ashi dachi*", (**Gerakan 14, 15**) "*Ageuke motodachi*", (**Salam Penutup**): "*rei, musubi dachi*".

Deskripsi: Pada scene ini, karakter memperagakan 15 rangkaian gerakan dasar (*Kihon*) secara berurutan. Adegan diawali dengan salam pembuka pada posisi *Musubi Dachi*. Setelah itu, karakter secara berturut-turut mengeksekusi teknik tangkisan bawah (*Gedan Barai*), pukulan lurus (*Chudan Zuki*), serta berbagai variasi tangkisan ke arah atas dan tengah (*Age Uke*, *Uchi Uke*, *Yoko Uke*, dan *Shuto Uke*). Setiap gerakan diiringi dengan transisi kuda-kuda yang sesuai (*Zenkutsu*, *Moto*, dan *Neko-ashi Dachi*). Rangkaian diakhiri dengan tangkisan atas (*Age Uke*) dan ditutup kembali dengan sikap sempurna untuk salam penutup (*Rei*).

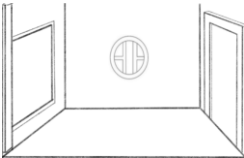
Untuk Skenario cerita selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran B**.

3.2.3 Brainstorming & Concept Art

Pada tahap *brainstorming*, mengumpulkan referensi gambar dan cerita yang membentuk konsep yang telah dikembangkan dalam tahap pra-produksi. Kemudian

pada tahap *concept art*, penulis merancang gambar dari objek, dan karakter yang akan digunakan dalam cerita tersebut. Tabel 3. 2 merupakan hasil perancangan *concept art*

Tabel 3. 2 Brainstorming dan Concept art Karate

Nama Objek	Brainstorming	Concept Art	Sumber
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			https://www.facebook.com/photo/?fbid=1956971361039845&set=ecnf.100065519378466
Cermin			Dokumen Pribadi
Karakter Tampak samping			https://ntb.genpi.co/ntb-terkini/4446/kisah-zigi-zaresta-karateka-peraih-emas-sea-games-vietnam
Karakter tampak depan			https://suarantb.com/2024/08/31/raih-medali-emas-di-tiga-kali-sea-games-ahmad-zigi-zaresta-yuda-bertekad-sumbang-emas-di-pon/
Ruangan Dojo			Dokumen Pribadi

3.2.4 Storyboard

Pada tahap ini, proses memvisualisasikan ide cerita ke dalam animasi dilakukan, dengan beberapa adegan yang digambarkan dalam *storyboard*. Penggambaran *storyboard* dari video animasi 3D tentang ilmu bela diri karate dapat dilihat pada Tabel 3. 3 Storyboard video animasi 3D Bela Diri Karate

Tabel 3. 3 Storyboard video animasi 3D Bela Diri Karate

Scene 1, Gerakan dasar (kihon)		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 1.1		Scene: 1.1 Durasi: 15-25 detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Salam Pembuka): "rei, musubi dachi", (Gerakan 1, 2, 3) "Gedan barai Zenkutsu dachi", (Gerakan 4,5) "Chudan zuki Moto dachi", (Gerakan 6, 7) "Ageuke Motodachi", (Gerakan 8, 9) "Uchi uke motodachi", (Gerakan 10, 11) "Yoko uke motodachi", (Gerakan 12, 13) "Shutouke Neko-ashi dachi", (Gerakan 14, 15) "Ageuke motodachi", (Salam Penutup): "rei, musubi dachi" Deskripsi: Pada scene ini, karakter berada di tengah frame menghadap kamera. Karakter mengawali adegan dengan salam pembuka, kemudian memperagakan 15 rangkaian gerakan dasar (Kihon) secara berurutan, dan diakhiri dengan sikap salam penutup.		

Storyboard adegan yang lainnya ada di **Lampiran C**.

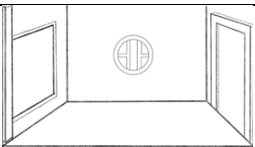
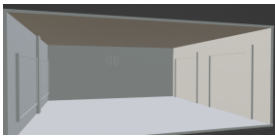
3.3 Tahap Produksi

3.3.1 Modeling

Pada tahap produksi, akan dilakukan penerapan *modeling* untuk membuat objek 3D berdasarkan *concept art*. Berikut ini adalah objek 3D yang sudah dilakukan *modeling*, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3. 4 *Modeling* objek 3D dari *Concept Art*

Tabel 3. 4 *Modeling* objek 3D dari *Concept Art*

Nama Objek	Concept Art	Modeling	Teknik Modeling
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			<i>Polygonal Modeling</i>

Nama Objek	Concept Art	Modeling	Teknik Modeling
Cermin			<i>Primitive modeling, Polygonal Modeling</i>
Karakter & Kostum			<i>Polygonal Modeling</i>
Ruangan Dojo			<i>Primitive Modeling, Polygonal Modeling</i>

3.4 Metode Pengujian

3.4.1 Validasi Concept Art kepada ahli karate

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa concept art, termasuk desain karakter, lingkungan dojo, telah sesuai dengan prinsip desain yang baik dan mendukung tema karate aliran *Shitoryu*. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar evaluasi kepada ahli karate. Untuk pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3. 5 Validasi Concept Art kepada ahli karate

Tabel 3. 5 Validasi Concept Art kepada ahli karate

No	Pertanyaan	Saran
1	Apakah desain karakter sesuai dengan standar karate shitoryu?	
2	Apakah desain lingkungan dojo merepresentasikan dojo secara tepat?	
3	Apakah detail kostum dan atribut karakter sesuai dengan standar karate?	

No	Pertanyaan	Saran
4	Apakah desain dojo mencerminkan suasana latihan yang sesungguhnya?	
5	Apakah concept art dapat digunakan sebagai panduan modeling secara efektif?	

3.4.2 Validasi Storyboard kepada ahli karate

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa alur cerita dan adegan dalam storyboard tersusun dengan baik, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan gerakan karate dengan standar dojo. Uji dilakukan dengan memberikan lembar evaluasi kepada ahli karate. Untuk pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3. 6

Tabel 3. 6 Validasi Storyboard kepada ahli karate

No	Pertanyaan	Saran
1	Apakah urutan adegan dalam storyboard sudah terstruktur dengan baik?	
2	Apakah pergerakan karakter dalam setiap adegan sesuai dengan teknik karate yang benar?	
3	Apakah storyboard dapat menggambarkan transisi antar adegan secara jelas?	
4	Apakah setiap adegan dalam storyboard merepresentasikan gerakan dengan akurat?	
5	Apakah storyboard cukup jelas untuk dijadikan panduan dalam produksi animasi?	
6	Apakah storyboard telah sesuai dengan tujuan pembelajaran karate yang ingin disampaikan?	

3.4.3 Validasi Modeling kepada Ahli Modeling

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa modeling karakter, lingkungan dojo, dan elemen lainnya telah dibuat dengan akurat dan sesuai dengan konsep yang dirancang. Validasi dilakukan oleh ahli modeling 3D. Untuk pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3. 7 Validasi Modeling kepada ahli Modeling

Tabel 3. 7 Validasi Modeling kepada ahli Modeling

No	Pertanyaan	Saran
1	Apakah bentuk dan detail model sudah sesuai dengan konsep desain atau referensi yang digunakan?	

No	Pertanyaan	Saran
2	Apakah model terlihat proporsional dan enak dilihat dari berbagai sudut pandang?	
3	Apakah model memiliki jumlah polygon yang efisien tanpa mengorbankan kualitas visual?	
4	Apakah teknik primitive modeling dan polygonal modeling digunakan untuk membuat objek 3D sudah optimal?	

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

Pada bab ini membahas proses pengujian dan analisis terhadap hasil yang telah dibuat pada proyek pembuatan video animasi 3D tentang ilmu bela diri karate berdasarkan studi kasus Dojo Ikigai Pekanbaru. Pengujian dilakukan setelah seluruh tahapan pra-produksi yaitu ide cerita, skenario, *brainstorming & concept art*, *storyboard* dan tahap produksi yaitu *modeling* selesai dilakukan, maka akan dilakukan pengujian kepada ahli karate, dan juga pakar *modeling*.

4.1 Hasil Implementasi

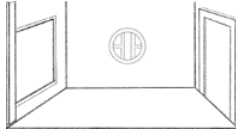
Pada tahapan ini, dipaparkan hasil akhir implementasi rancangan *concept art*, *storyboard*, dan *modeling 3D*. Seluruh hasil implementasi yang ditampilkan pada subbab ini merupakan versi final yang telah diperbaiki berdasarkan masukan serta saran dari pengujian pakar.

4.1.1 Concept Art

Pada implementasi *concept art*, telah dilakukan perbaikan pada desain karakter sesuai dengan masukan dari pakar. Perbaikan tersebut meliputi penambahan gambar detail pada jari tangan dan jari kaki karakter, serta menghilangkan detail pinggiran baju. Adapun hasil rancangan *concept art* yang sudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4. 1 berikut.

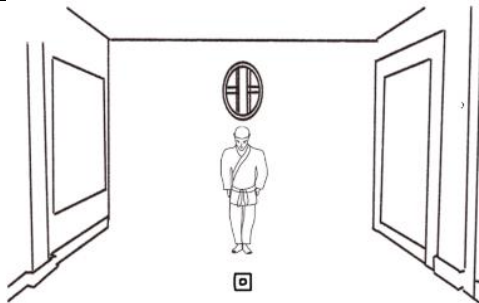
Tabel 4. 1 Hasil Concept Art

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art
Lambang Dojo Aliran Shitoryu		
Cermin		

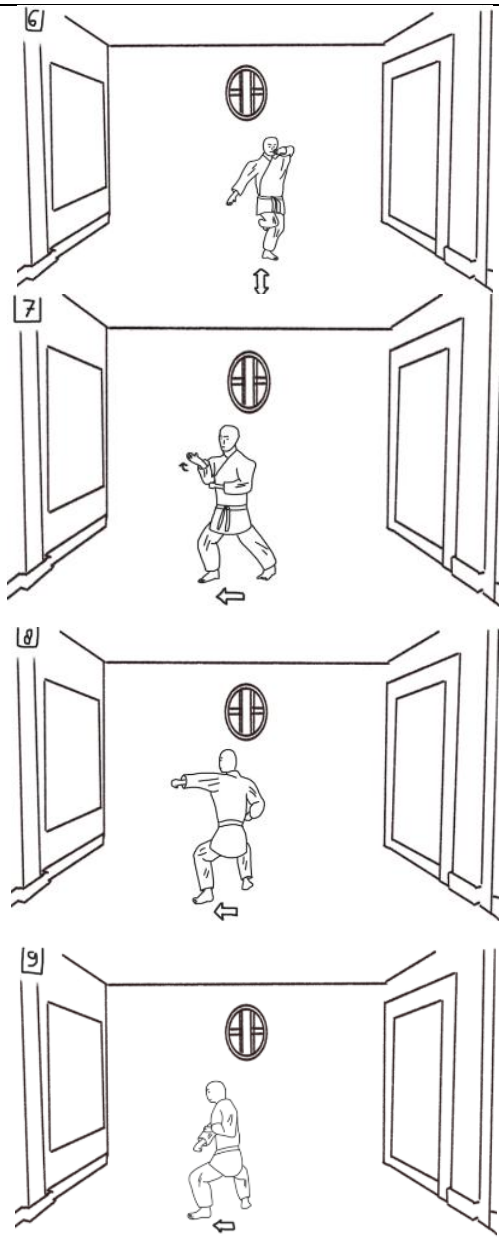
Deskripsi	Brainstorming	Concept Art
Karakter Tampak samping		
Karakter tampak depan		
Ruangan Dojo		

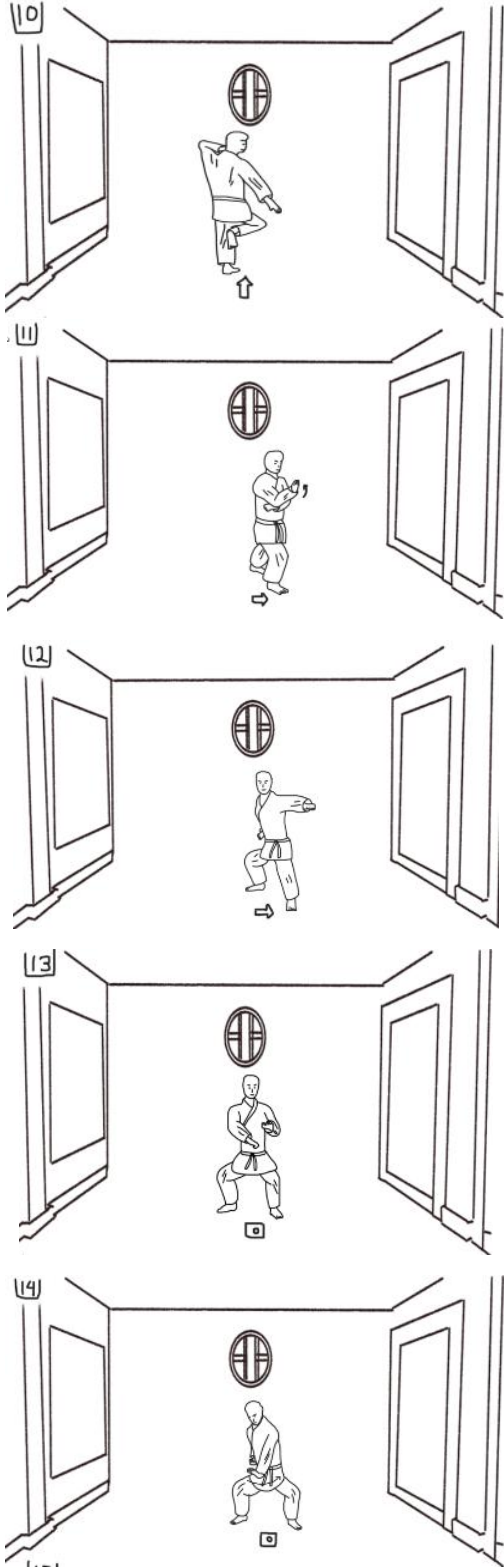
4.1.2 Storyboard

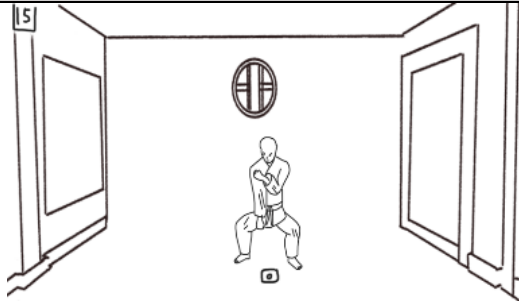
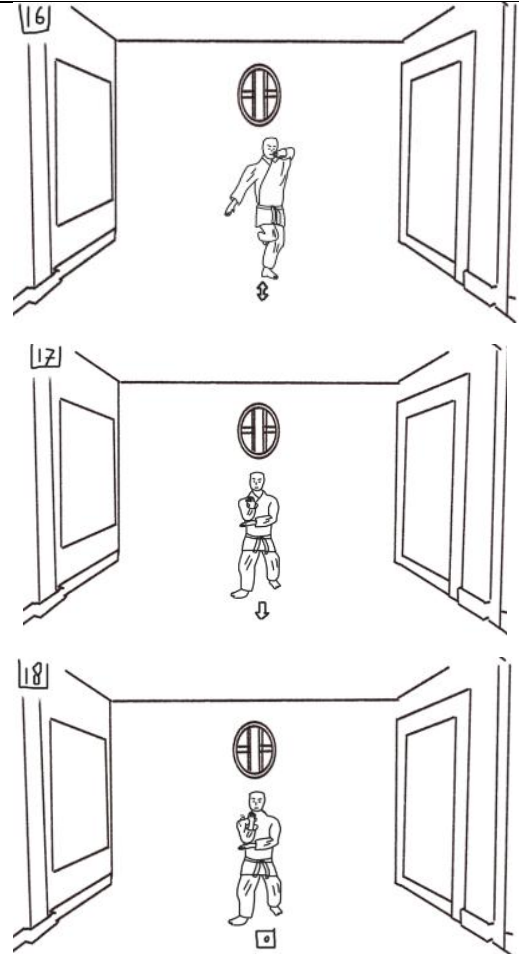
Pada implementasi storyboard, telah dilakukan revisi berupa penambahan indikator arah langkah (Enbusen) pada gambar adegan, serta perbaikan urutan dan penambahan gerakan pada jurus Matsumura Rohai. Berikut adalah hasil *storyboard* jurus Matsumura Rohai yang sudah diperbaiki:

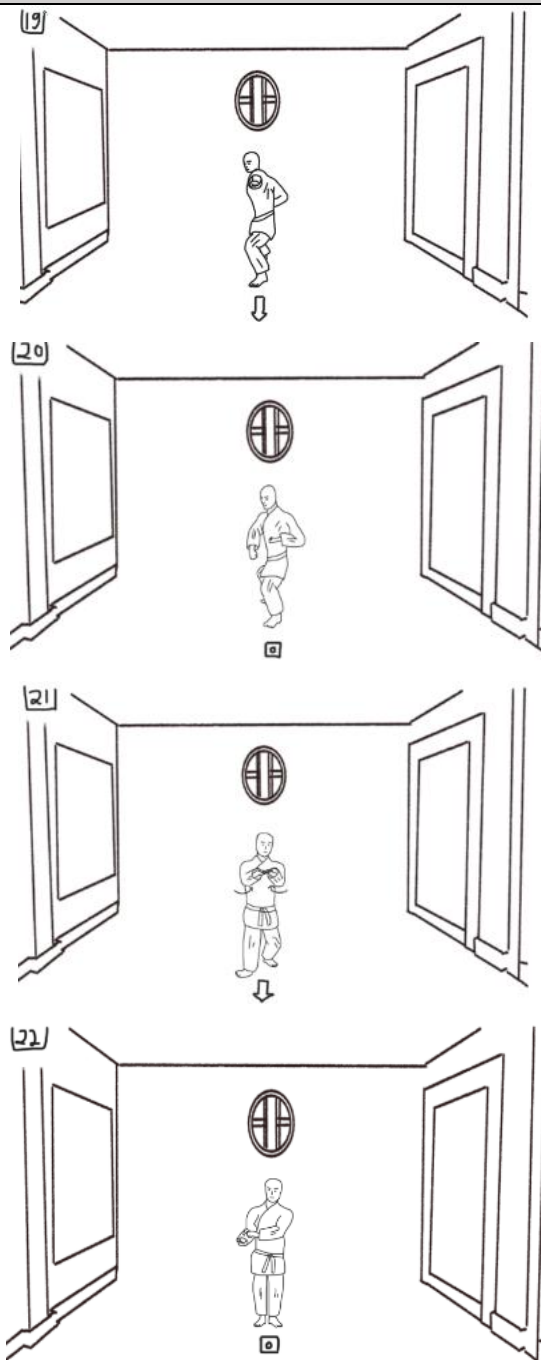
Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 10.1		Scene: 10.1 Durasi: 8-10 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard consists of five panels, each showing a karate practitioner in a hallway. The practitioner is wearing a white gi and a black belt. The hallway has a circular window at the end and two doors on the sides. The panels are numbered 1 through 5 in the top left corner. - Panel 1: The practitioner is in a ready stance (Shizen-tai) with hands near the chest. - Panel 2: The practitioner is in a crouched stance (Kamae-tai) with hands extended forward. - Panel 3: The practitioner is in a crouched stance with hands extended forward, slightly different from panel 2. - Panel 4: The practitioner is in a crouched stance with hands extended forward, slightly different from panel 3. - Panel 5: The practitioner is in a ready stance (Shizen-tai) with hands near the chest.	

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Salam Pembuka) "rei, musubi dachi, (Gerakan 1) "Kamae, Sotohachiji dachi", (Gerakan 2) "Gedan shuto-barai, siko dachi", (Gerakan 3) "Kakete Uke, Nekoashi dachi", (Gerakan 4) "Kage zuki Siko dachi", (Gerakan 5) "Kamae, Musubi dachi" Karakter: "Matsumura Rohai." Deskripsi: Karakter melakukan salam pembuka, menyebutkan nama Kata, lalu melakukan persiapan awal (gerakan 1-5).		
Scene 10.2	 The storyboard for Scene 10.2 consists of four frames, each showing a character in a dojo setting. The character is performing a series of movements. In frame 6, the character is in a wide stance with arms raised. In frame 7, the character is in a wide stance with arms raised. In frame 8, the character is in a wide stance with arms raised. In frame 9, the character is in a wide stance with arms raised.	Scene: 10.2 Durasi: 15-20 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

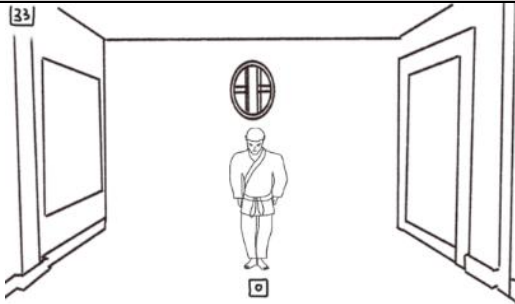
Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	 The storyboard consists of five panels, each showing a karateka in a hallway. The panels are numbered 10, 11, 12, 13, and 14. In each panel, the karateka is performing a different movement. Panel 10 shows the karateka in a back stance, looking back over their right shoulder. Panel 11 shows the karateka in a front stance, holding a small object in their hands. Panel 12 shows the karateka in a front stance, performing a side block. Panel 13 shows the karateka in a front stance, holding a small object in their hands. Panel 14 shows the karateka in a front stance, holding a small object in their hands.	

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 6) "Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi", (Gerakan 7) "Kaishu Uke, Zenkutsu dachi", (Gerakan 8) "Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi", (Gerakan 9) "Kage zuki, Siko dachi", (Gerakan 10) "Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi", (Gerakan 11) "Kaishu Uke, Zenkutsu dachi", (Gerakan 12) "Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi", (Gerakan 13) "Kage zuki, Siko dachi", (Gerakan 14) "Gedan Osae, siko dachi", (Gerakan 15) "Ipponken Gedan Zuki, Siko dachi". Deskripsi: Kamera sedikit mendekat menjadi Full Shot, pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 6-15		
Scene 10.3		Scene: 10.3 Durasi: 1-2 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 16) "Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi", (Gerakan 17) "Kote gaeshi, Zenkutsu dachi", (Gerakan 18) "Kote gaeshi, Zenkutsu dachi", (Gerakan 19) "Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi", (Gerakan 20) "Kage zuki, Siko dachi", (Gerakan 21) "Chudan Shotei Osae Uke with ibuki, Zenkutsu dachi", (Gerakan 22) "Kamae, Musubi Dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 16-22.		

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 10.4	The storyboard consists of five frames, numbered 23 to 27, showing a character in a hallway. The character is standing in the center of the hallway, facing forward. The hallway has a circular window at the end. The character is wearing a white shirt and dark pants. The frames show the character in different poses, suggesting movement or a sequence of actions.	Scene: 10.4 Durasi: 15-20 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 10, Kata Matsumura Rohai, consists of five panels showing a character in a hallway. The panels are numbered 28, 29, 30, 31, and 32. Each panel shows the character in a different pose, with arrows indicating movement or direction. - Panel 28: Character in a ready stance, facing forward. A downward arrow is below the character. - Panel 29: Character in a dynamic pose, facing forward. A square icon is below the character. - Panel 30: Character in a ready stance, facing forward. A downward arrow is below the character. - Panel 31: Character in a ready stance, facing forward. An upward arrow is below the character. - Panel 32: Character in a ready stance, facing forward. A square icon is below the character.	

Scene 10, Kata Matsumura Rohai		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 23, 25, 27) "<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>", (Gerakan 24, 26) "<i>Kamae, Musubi dachi</i>", (Gerakan 28, 30, 31) "<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>", (Gerakan 29) "<i>Mikazuki geri, Sagiashi dachi</i>", (Gerakan 32) "<i>Kamae, Musubi dachi</i>", (Salam Penutup) "<i>Rei, musubi dachi</i>". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 23-32.		

Adapun hasil *storyboard* yang sudah direvisi secara keseluruhan dapat dilihat pada **LAMPIRAN C**.

4.1.3 Modeling

Tahap ini merupakan kelanjutan dari proses *concept art* di mana rancangan yang telah disusun diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi sesuai dengan konsep yang telah direncanakan. Aset yang dihasilkan memiliki visual yang menyerupai objek nyata dari segi bentuk maupun ukuran sesuai dengan proporsi yang ditetapkan pada tahap perancangan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan teknik *polygonal modeling* dan *primitive modeling*. Contoh hasil modeling objek tiga dimensi dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Contoh *modeling* objek tiga dimensi

a) *Polygonal Modeling*

Teknik ini diawali dengan pembuatan bentuk dasar model menggunakan poligon sederhana, seperti kotak (*box*), silinder (*cylinder*), bola (*sphere*), dan

lainnya. Bentuk bentuk ini berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan model menjadi bentuk yang lebih kompleks. Hasil pembuatan objek dasar dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Proses Pembuatan Objek Dasar

Pembuatan Objek Dasar	

Manipulasi bentuk dasar dilakukan dengan memanfaatkan alat seperti *Extrude*, *Move*, *Scale*, dan *Rotate*. Teknik *Extrude* digunakan untuk menambahkan ketebalan atau detail pada poligon, sedangkan *Move*, *Scale*, dan *Rotate* digunakan untuk mengubah posisi, ukuran, serta orientasi objek. Proses manipulasi poligon ini dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Proses Manipulasi Poligon

Contoh Manipulasi Poligon	

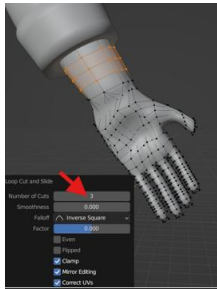
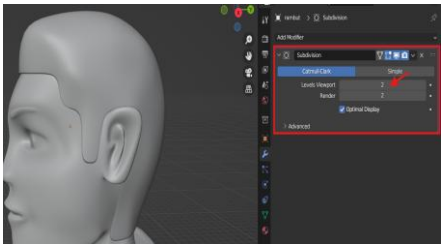
Poligon dapat digabung atau dipisahkan sesuai dengan kebutuhan untuk membentuk objek dengan struktur yang lebih kompleks. Proses penggabungan (*merge*) dilakukan untuk menyatukan beberapa poligon menjadi satu kesatuan, sedangkan proses pemisahan (*split*) digunakan untuk memisahkan bagian tertentu dari model. Tahapan *merge* dan *split* dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Proses *Merge* dan *Split*

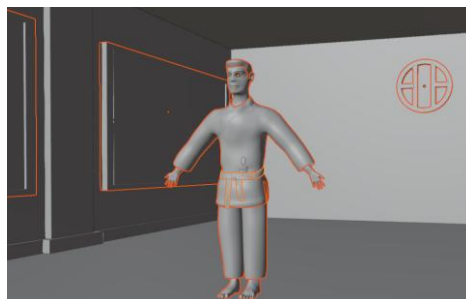
<i>Merge</i>	<i>Split</i>

Tahap selanjutnya adalah menambahkan detail pada model. Menggunakan alat yaitu Loop Cut untuk membagi poligon dalam bentuk loop, agar penyesuaian bentuk dapat dilakukan secara presisi. Subdivision untuk memperhalus permukaan objek dengan menambah jumlah poligon. Proses *loop cut* dan *subdivision* dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Proses *Loop Cut* dan *Subdivision*

<i>Loop Cut</i>	<i>Subdivision</i>
	

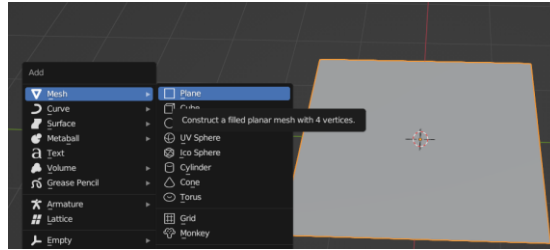
Penambahan detail dilakukan secara bertahap, meliputi elemen seperti lekukan garis dan permukaan tekstur. Tahapan ini dapat dilakukan dengan menambahkan poligon baru atau memodifikasi poligon yang telah ada. Hasil penambahan detail ditampilkan pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Hasil Akhir Manipulasi Poligon

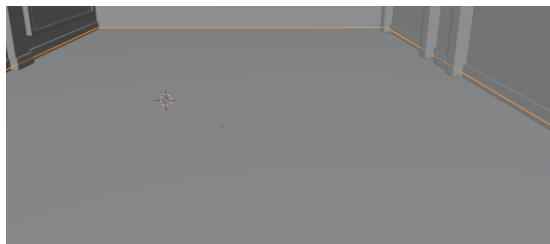
b) *Primitive Modeling*

Memilih bentuk dasar (*primitive*) disesuaikan dengan bentuk model yang akan dibuat. Bentuk dasar yang umum digunakan antara lain kotak (*box*), bola (*sphere*), kerucut (*cone*), dan lainnya. Bentuk yang dipilih merupakan bentuk yang paling mendekati wujud akhir objek yang diinginkan. Contoh pembuatan objek *primitive* dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Objek Dasar (*Primitive*)

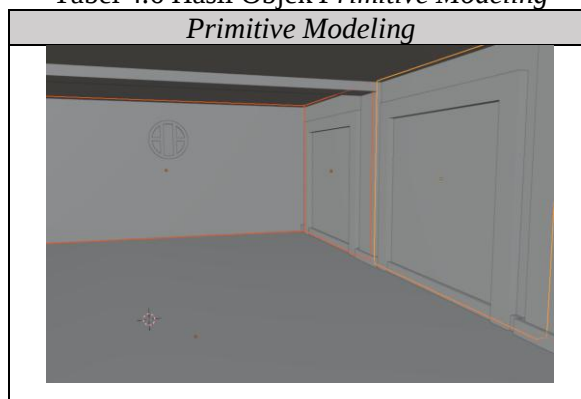
Ukuran dan skala objek primitive disesuaikan dengan proporsi yang diinginkan untuk model akhir. Selanjutnya, bentuk primitive dimodifikasi menggunakan alat transformasi dasar, yaitu *Move* untuk memindahkan posisi objek, *Scale* untuk mengubah dimensi ukuran, dan *Rotate* untuk mengatur orientasi atau kemiringan sudut. Penyesuaian ini dilakukan agar bentuk dan proporsi objek sesuai dengan rancangan. Hasil proses scaling dan rotating dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 *Scaling* dan *Rotating*

Tahapan ini merupakan hasil objek-objek *primitive* yang telah digabungkan kedalam rancangan lingkungan pada video animasi 3D pembelajaran karate. Hasil pemodelan menggunakan teknik *primitive modeling* ditampilkan pada Tabel 4.6 Hasil Objek *Primitive Modeling*

Tabel 4.6 Hasil Objek *Primitive Modeling*



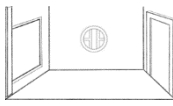
4.2 Hasil Pengujian

4.2.1 Validasi Concept Art

Pengujian dilakukan dengan cara mengirimkan potongan hasil *concept art* dari karakter, dan tata letak lingkungan Dojo Ikigai Pekanbaru, beserta lembar pengujian kepada ahli bela diri karate yaitu Dhea Pahlewi. Terdapat beberapa validasi dan catatan saran perbaikan yang diberikan oleh pakar tersebut untuk menyempurnakan desain karakter. Hasil validasi *concept art* dapat dilihat pada Tabel 4. 7 Hasil Validasi Concept Art dari Ahli Karate

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Concept Art dari Ahli Karate

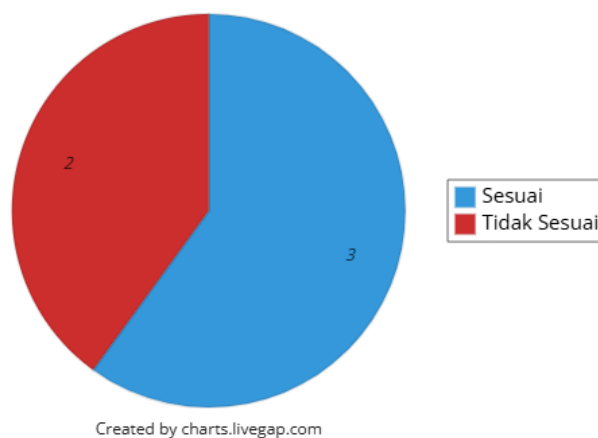
Deskripsi	Brainstorming	Concept Art	Hasil Validasi	Catatan
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			Sesuai	-
Cermin			Sesuai	-
Karakter Tampak samping			Tidak Sesuai	Detail pinggiran karategi harus tidak berwarna. Bagian modelling harus diperhatikan mengenai detail posisi telapak tangan, apakah mengepal atau terbuka.
Karakter tampak depan			Tidak Sesuai	Detail pinggiran karategi harus tidak berwarna. Bagian modelling harus diperhatikan mengenai detail posisi telapak tangan, apakah mengepal atau terbuka.

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art	Hasil Validasi	Catatan
Ruangan Dojo			Sesuai	-

Hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap *concept art* dapat dilihat pada Gambar 4. 5 berikut.

Hasil Validasi Pertama Brainstorming & Concept Art

Video Animasi 3D Bela Diri Karate



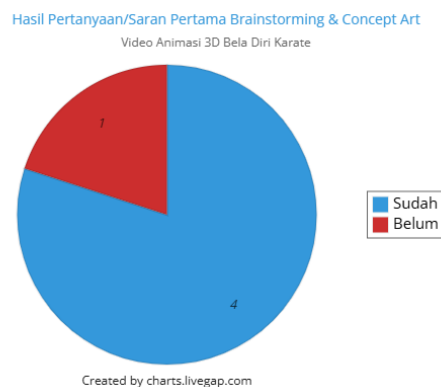
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Validasi Pertama Oleh Pakar

Tabel 4. 8 Pertanyaan/Saran Concept Art Pertama

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah desain karakter sesuai dengan standar karate shitoryu?	Belum	untuk gerakan shitoryu perlu detail bagian jari tangan dan kaki serta wajah untuk detailing gerakan dan pernafasan, karena jika modelling ini digunakan untuk media pembelajaran, maka model ini selain menampilkan teknik gerakan juga harus bisa menampilkan teknik pernafasan melalui ekspresi wajah. Karena terdapat beberapa

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
			gerakan yang perlu eksekusi cepat dan keras, dan juga gerakan halus dan mengalir yang merupakan ciri khas dalam aliran shitoryu.
2.	Apakah desain lingkungan dojo merepresentasikan dojo secara tepat?	Sudah	-
3.	Apakah detail kostum dan atribut karakter sesuai dengan standar karate?	Sudah	-
4.	Apakah desain dojo mencerminkan suasana latihan yang sesungguhnya?	Sudah	-
5.	Apakah concept art dapat digunakan sebagai panduan modeling secara efektif?	Sudah	-

Hasil persentase penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *concept art* dapat dilihat pada Gambar 4. 6 berikut.



Gambar 4. 6 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Concept Art Pertama

Selanjutnya, penulis melakukan perbaikan pada draf *concept art* dengan menambah gambar jari tangan, jari kaki, serta menghapus detail pinggiran baju. Setelah Proses revisi selesai, selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli karate. Tabel 4. 9 merupakan hasil validasi *concept art* kedua oleh ahli karate.

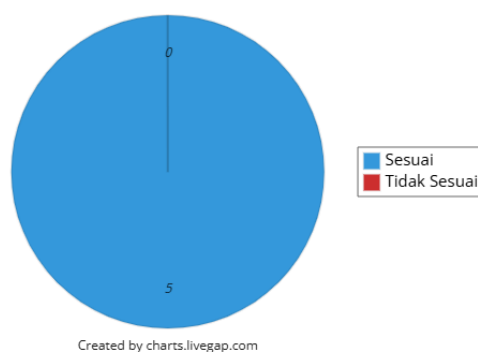
Tabel 4. 9 Hasil Validasi *Concept Art* Kedua

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art Pertama	Concept Art	Hasil Revisi Kedua	Catatan
Karakter Tampak samping				Sudah	-
Karakter tampak depan				Sudah	-

Tahap ini merupakan hasil dari perhitungan dari nilai yang didapat pada validasi kedua oleh ahli karate pada validasi *concept art*. Gambar 4.7 Merupakan hasil validasi *concept art* kedua.

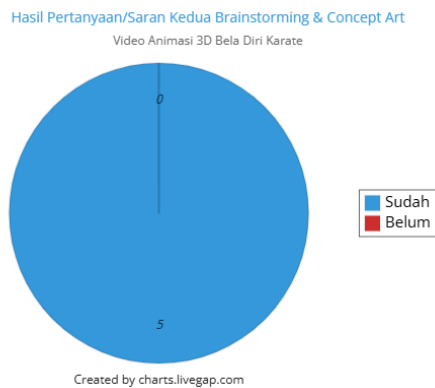
Hasil Validasi Kedua Brainstorming & Concept Art

Video Animasi 3D Bela Diri Karate

Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi *Concept Art* keduaTabel 4. 10 Pertanyaan/Saran *Concept Art* Kedua

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah desain karakter sesuai dengan standar karate shitoryu?	Sudah	-

Hasil persentase penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *concept art* dapat dilihat pada Gambar 4. 8 berikut.



Gambar 4. 8 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Concept Art Kedua

Dari grafik yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli karate dapat disimpulkan bahwa hasil concept art sudah sesuai dengan perancangan concept art, dimana concept art telah membangun thumbnail suasana tata letak yang sejalan dengan environment dojo ikigai pekanbaru.

4.2.2 Validasi Storyboard

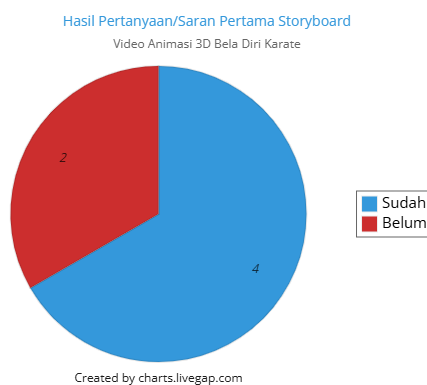
Pengujian dilakukan dengan cara mengirimkan potongan hasil Storyboard yang sudah dibuat. Validasi terhadap rancangan *storyboard* juga dilakukan oleh ahli bela diri karate yang sama, yaitu Dhea Pahlewi. Pengujian ini untuk menilai sejauh mana alur adegan, kesesuaian urutan gerakan *kihon* dan *kata/jurus*. Hasil beserta catatan saran yang diberikan oleh ahli karate terhadap *storyboard* dapat dilihat pada Tabel 4. 11

Tabel 4. 11 Pertanyaan/Saran Storyboard dari ahli karate

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah urutan adegan dalam storyboard sudah terstruktur dengan baik?	Sudah	-
2.	Apakah pergerakan karakter dalam setiap adegan sesuai dengan teknik karate yang benar?	Belum	Pada Matsumura Rohai, setelah gerakan ke-3 seharusnya “Kage zuki Siko dachi” terlebih dahulu baru kemudian ke Kamae Musubi dachi

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
3.	Apakah storyboard dapat menggambarkan transisi antar adegan secara jelas?	Belum	akan lebih baik jika disertai bantuan arah mata angin untuk mempermudah memahami posisi dan arah menghadap karena terdapat perputaran-perputaran arah sehingga dapat dipahami juga mengenai “Enbusen” dari kata yang ditampilkan.
4.	Apakah setiap adegan dalam storyboard merepresentasikan gerakan dengan akurat?	Sudah	-
5.	Apakah storyboard cukup jelas untuk dijadikan panduan dalam produksi animasi?	Sudah	-
6.	Apakah storyboard telah sesuai dengan tujuan pembelajaran karate yang ingin disampaikan?	Sudah	-

Hasil persentase penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *Storyboard* dapat dilihat pada Gambar 4. 9 berikut.

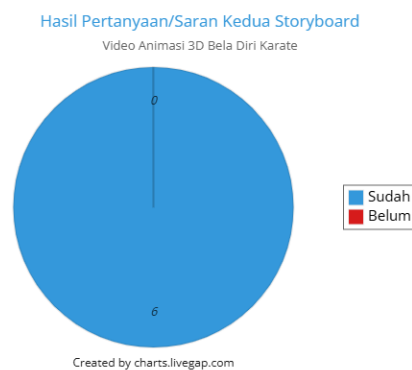


Gambar 4. 9 Grafik Hasil Pertanyaan/saran Pertama Storyboard

Tabel 4. 12 Hasil Revisi Pertanyaan/Saran Kedua dari Storyboard

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
2.	Apakah pergerakan karakter dalam setiap adegan sesuai dengan teknik karate yang benar?	Sudah	-
3.	Apakah storyboard dapat menggambarkan transisi antar adegan secara jelas?	Sudah	-

Hasil persentase dari revisi penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *Storyboard* dapat dilihat pada Gambar 4. 10 berikut.



Gambar 4. 10 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Kedua dari Storyboard

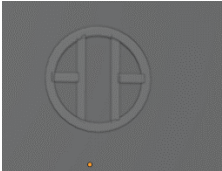
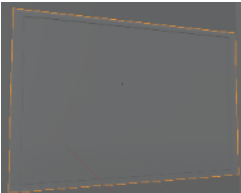
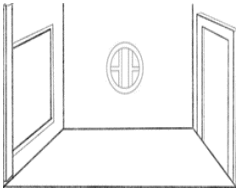
Menindaklanjuti saran perbaikan dari validasi pertama, penulis melakukan revisi pada *storyboard* dengan menambahkan *Enbusen* pada kolom keterangan di setiap gambar adegan, serta memperbaiki dan menambahkan gerakan pada jurus *Matsumura Rohai*. *Storyboard* yang telah diperbaiki kemudian diserahkan kembali kepada pakar untuk dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi kedua menunjukkan bahwa seluruh urutan adegan dan penunjuk arah pergerakan telah diperbaiki dan dinyatakan valid.

4.2.3 Validasi Modeling

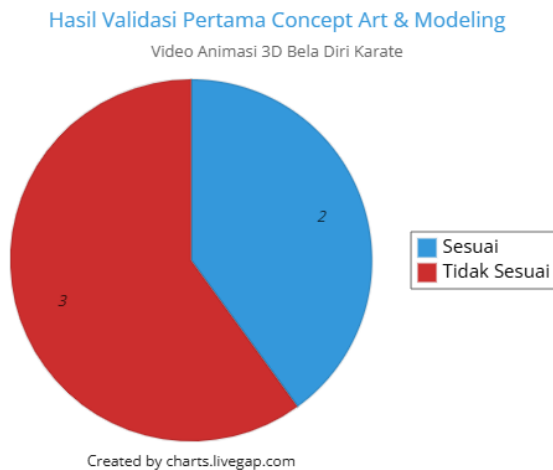
Validasi terhadap hasil *modeling* objek 3D dilakukan oleh pakar yang ahli di bidang pemodelan 3D, yaitu R. Ng Arya Bagas P. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana bentuk, ukuran, dan proporsi objek karakter beserta tata letak lingkungan Dojo Ikigai Pekanbaru sesuai dengan *concept art*. Selain itu, pengujian ini juga penerapan teknik *primitive modeling* serta *polygonal modeling*

pada aset yang dihasilkan. Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli *modeling* dapat dilihat pada Tabel 4. 13.

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Pertama Modeling dari Ahli 3D modeling

Deskripsi	Concept Art	Modeling	Hasil Validasi	Catatan
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			Sesuai	-
Cermin			Sesuai	-
Karakter Tampak samping			Tidak Sesuai	Kurang detail dibagian baju dan celana
Karakter tampak depan			Tidak Sesuai	Baju terlihat menyatu dengan badan karena kurang detailing
Ruangan Dojo			Tidak Sesuai	Sudah sesuai dengan konsep namun kurang lambang

Hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap *Modeling* dapat dilihat pada Gambar 4. 11 berikut.

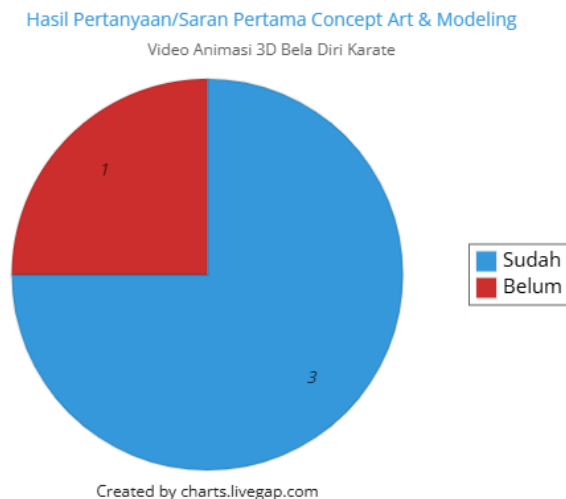


Gambar 4. 11 Grafik Hasil Validasi Concept Art & Modeling Pertama

Tabel 4. 14 Pertanyaan/Saran *Concept Art & Modeling* dari ahli 3D *Modeling*

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah bentuk dan detail model sudah sesuai dengan konsep desain atau referensi yang digunakan?	Belum	beberapa objek kurang diberi detail agar terlihat lebih baik
2.	Apakah model terlihat proporsional dan enak dilihat dari berbagai sudut pandang?	Sudah	-
3.	Apakah model memiliki jumlah polygon yang efisien tanpa mengorbankan kualitas visual?	Sudah	-
4.	Apakah teknik primitive modeling dan polygonal modeling digunakan untuk membuat objek 3D sudah optimal?	Sudah	-

Hasil persentase penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *modeling* dapat dilihat pada Gambar 4. 12 berikut.



Gambar 4. 12 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran Modeling Pertama

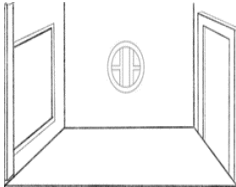
Berdasarkan poin pertanyaan nomor 3 pada Tabel 4. 14 mengenai efisiensi jumlah poligon, pakar menilai jumlah poligon pada model sudah bagus. Efisiensi jumlah *mesh* atau poligon tersebut dibuktikan dari data *scene statistics* langsung pada aplikasi Blender yang ditampilkan pada Gambar 4. 13. Jumlah topologi ini tergolong pas untuk kebutuhan produksi video animasi karena cukup untuk kelancaran pergerakan objek karakter saat diproses penganimasian nanti.

User Perspective (1) Collection baju	
Objects	9 / 9
Vertices	83,266
Edges	165,958
Faces	82,713
Triangles	165,426

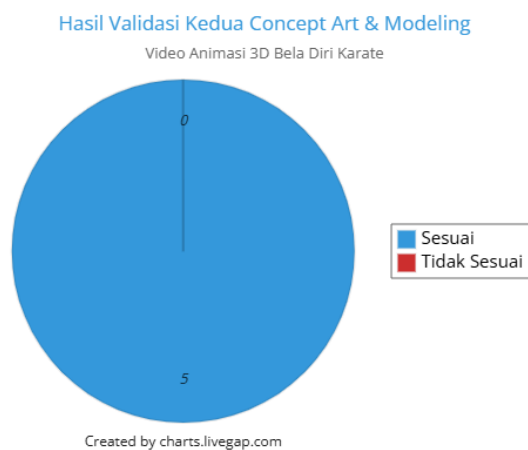
Gambar 4. 13 Statistik Hasil Modeling karakter

Berdasarkan saran pada validasi pertama, penulis melakukan perbaikan objek 3D dengan memberikan detail pada area kostum karakter agar tidak terlihat menyatu rata dengan kulit. Objek 3D yang telah diperbaiki kemudian diperiksa kembali pada validasi tahap kedua bersama ahli *modeling*.

Tabel 4. 15 Hasil Validasi *Concept Art & Modeling* Kedua

Deskripsi	Concept Art	Modeling Pertama	Modeling Kedua	Hasil Validasi	Catatan
Karakter Tampak samping				Sesuai	-
Karakter tampak depan				Sesuai	-
Ruangan Dojo				Sesuai	-

Hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap *Modeling* dapat dilihat pada Gambar 4. 14 berikut.

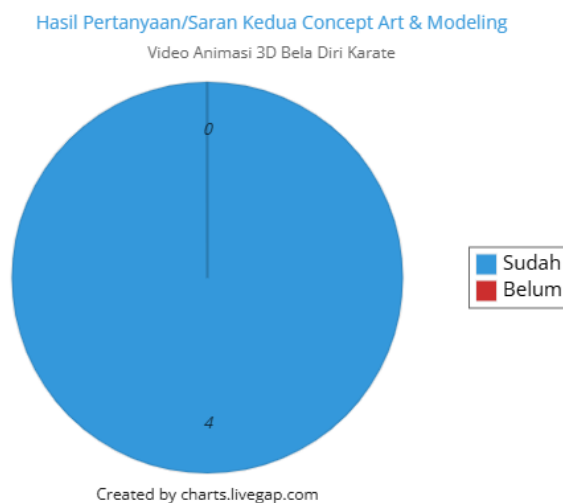


Gambar 4. 14 Grafik Hasil Validasi *Concept Art & Modeling* Kedua

Tabel 4. 16 Pertanyaan/Saran *Concept Art & Modeling* dari ahli 3D *Modeling*

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah bentuk dan detail model sudah sesuai dengan konsep desain atau referensi yang digunakan?	Sudah	-

Hasil persentase penilaian pertanyaan/saran dari pakar terhadap *modeling* dapat dilihat pada Gambar 4. 15 berikut.



Gambar 4. 15 Grafik Hasil Pertanyaan/Saran *Modeling* Kedua

Hasil validasi kedua menyatakan bahwa model objek 3D telah memenuhi standar detail yang diinginkan dan dapat digunakan pada tahap penganimasian (*animating*).

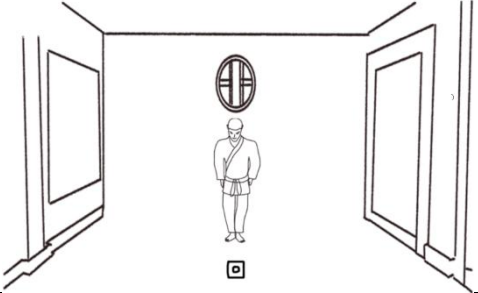
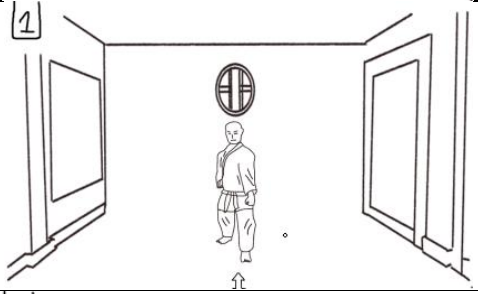
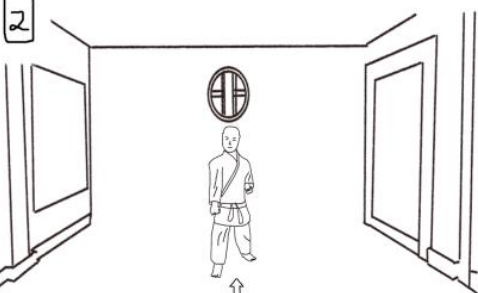
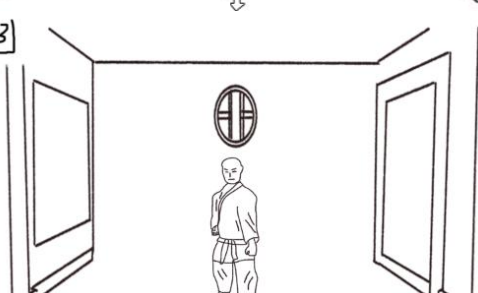
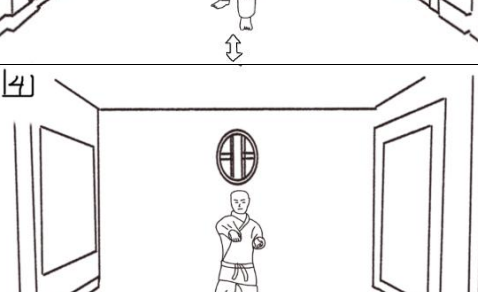
4.2.4 Validasi Gambar Jurus

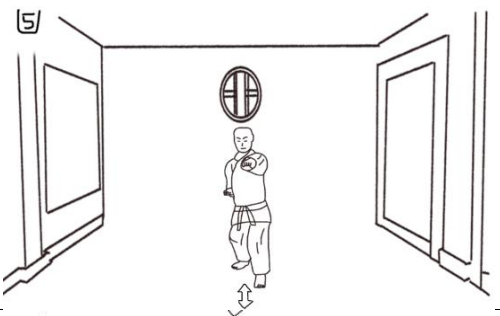
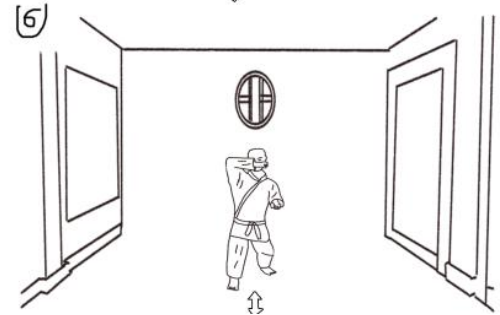
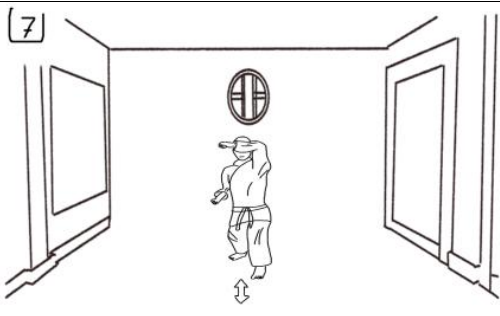
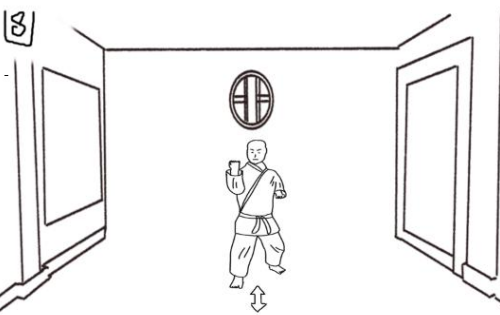
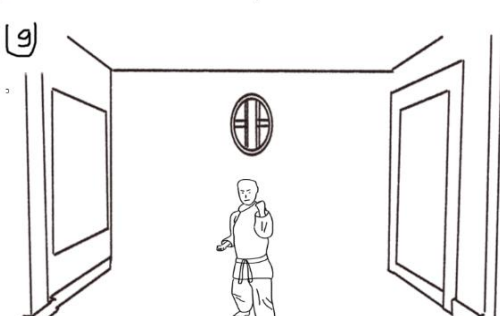
Validasi terhadap rancangan gambar storyboard keseluruhan jurus dilakukan oleh pakar ahli di bidang bela diri karate, yaitu Dhea Pahlewi. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan gambar gerakan sudah sesuai dengan standar. Proses pengujian dibagi menjadi 10 jurus dengan rincian hasil sebagai berikut:

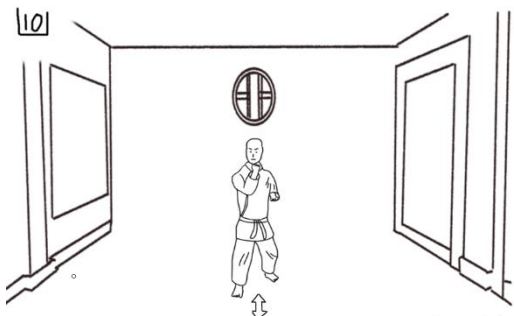
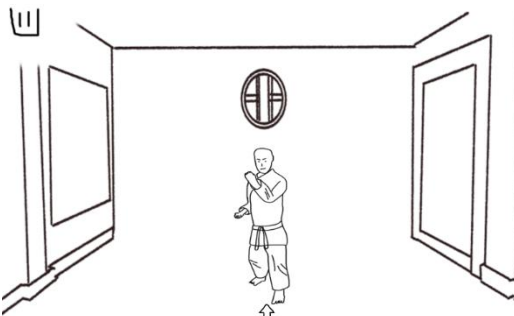
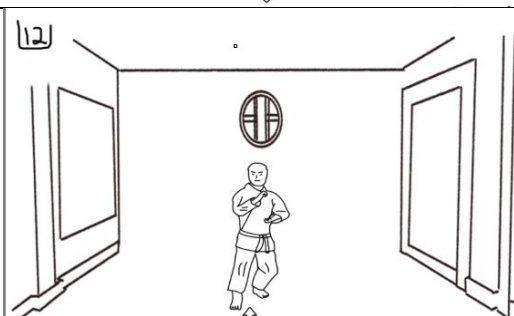
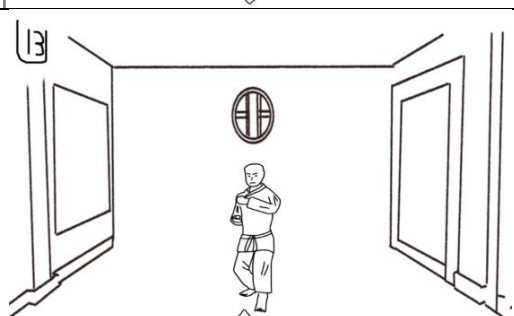
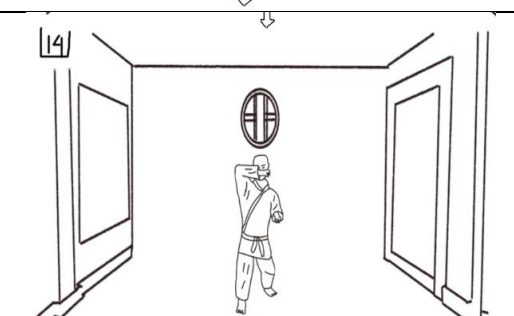
1) Kihon

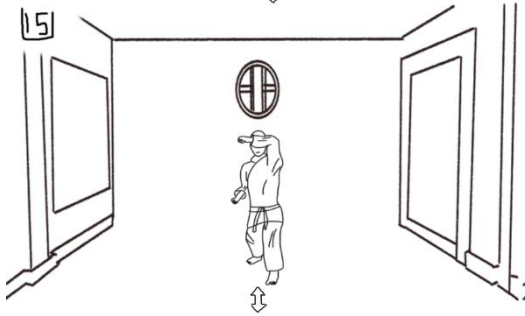
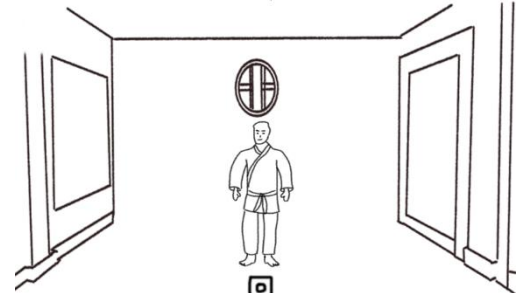
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli *modeling* dapat dilihat pada Tabel 4. 17.

Tabel 4. 17 Hasil Validasi Gerakan Kihon

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Kihon		Rei		Sesuai	-
Kihon	1	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	2	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	3	<i>Gedan barai Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	4	<i>Chudan zuki Moto dachi</i>		Sesuai	-

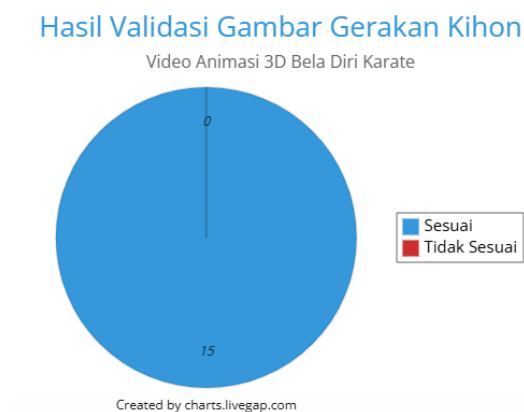
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Kihon	5	<i>Chudan zuki Moto dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	6	<i>Ageuke Motodachi</i>		Sesuai	-
Kihon	7	<i>Ageuke Motodachi</i>		Sesuai	-
Kihon	8	<i>Uchi uke motodachi</i>		Sesuai	-
Kihon	9	<i>Uchi uke motodachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Kihon	10	<i>Yoko uke motodachi</i>		Sesuai	-
Kihon	11	<i>Yoko uke motodachi</i>		Sesuai	-
Kihon	12	<i>Shutouke Neko-ashi dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	13	<i>Shutouke Neko-ashi dachi</i>		Sesuai	-
Kihon	14	<i>Ageuke motodachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Kihon	15	<i>Ageuke motodachi</i>	 A line drawing of a person in a karate gi performing a movement in a dojo. The person is in a dynamic pose, with one leg forward and arms extended. A circular target symbol is above their head, and a double-headed vertical arrow is below their feet, indicating a vertical range of motion.	Sesuai	-
Kihon		<i>Yoi</i>	 A line drawing of a person in a karate gi in a ready stance (Yoi) in a dojo. A circular target symbol is above their head, and a small square target symbol is on the floor directly in front of their feet.	Sesuai	-

Adapun hasil pengujian gambar jurus tiap gerakan secara keseluruhan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**.

Hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan kihon dapat dilihat pada Gambar 4. 16 berikut.

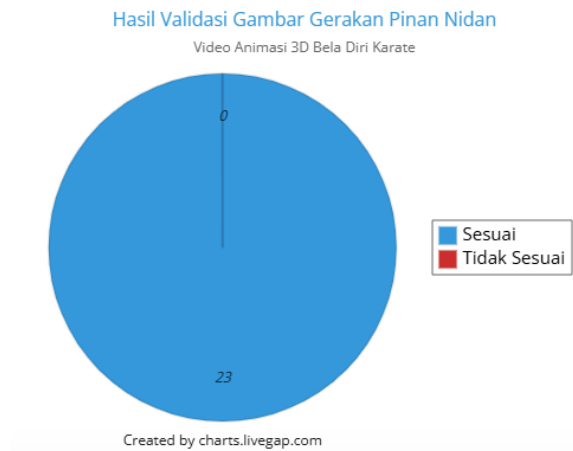


Gambar 4. 16 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Kihon

2) Pinan Nidan

Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Pinan Nidan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil

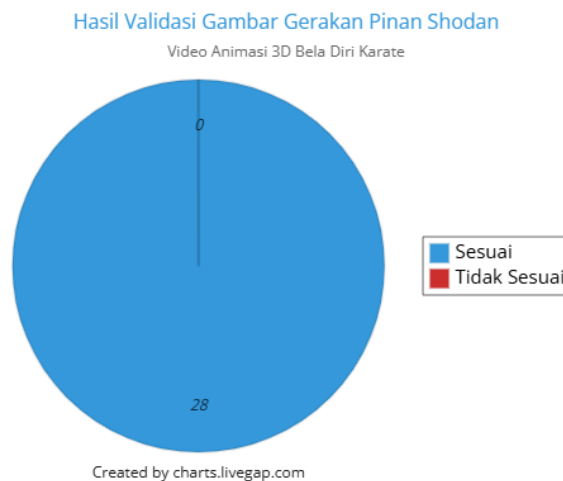
persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Pinan Nidan dapat dilihat pada Gambar 4. 17 berikut..



Gambar 4. 17 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Nidan

3) Pinan Shodan

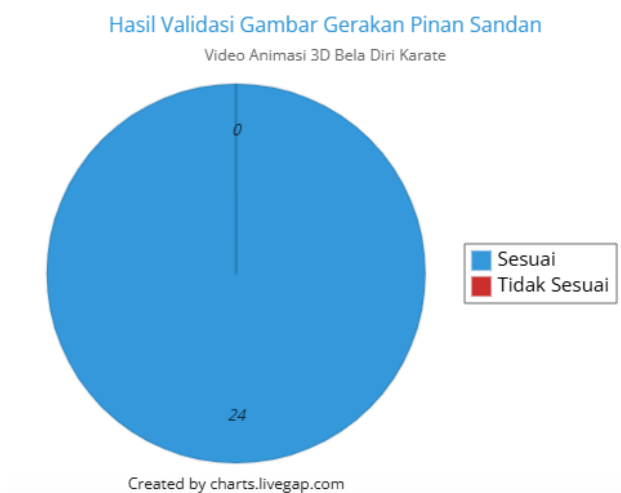
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Pinan Shodan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Pinan Shodan dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut.



Gambar 4.18 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Shodan

4) Pinan Sandan

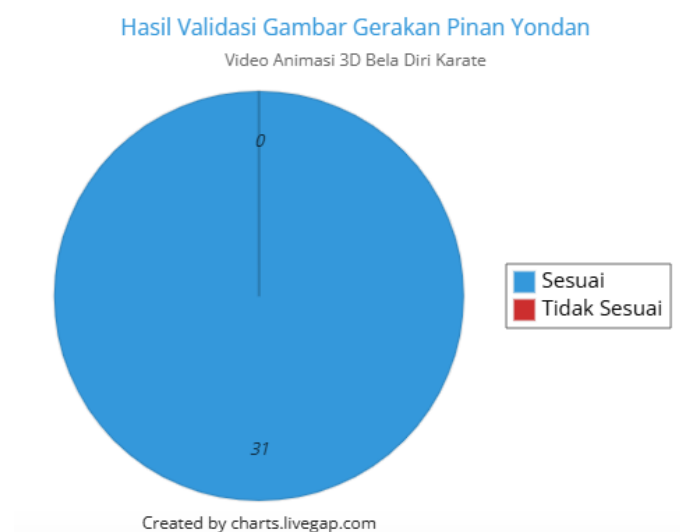
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Pinan Sandan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Pinan Sandan dapat dilihat pada Gambar 4. 19 berikut.



Gambar 4. 19 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Sandan

5) Pinan Yondan

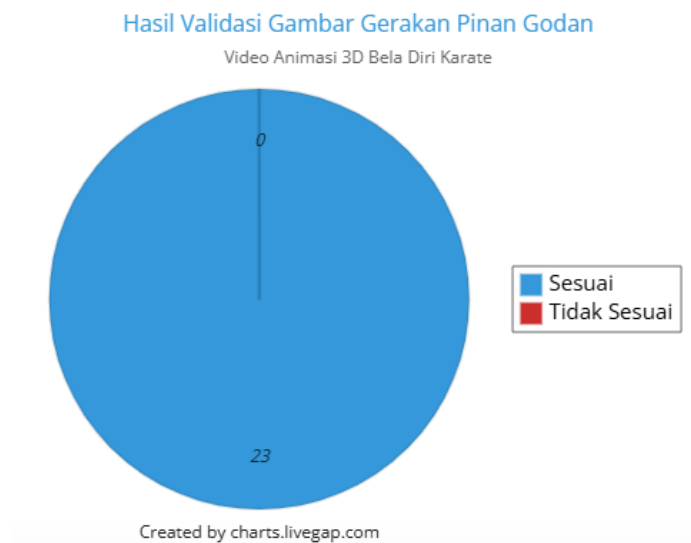
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Pinan Yondan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Pinan Yondan dapat dilihat pada Gambar 4. 20 berikut.



Gambar 4. 20 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Yondan

6) Pinan Godan

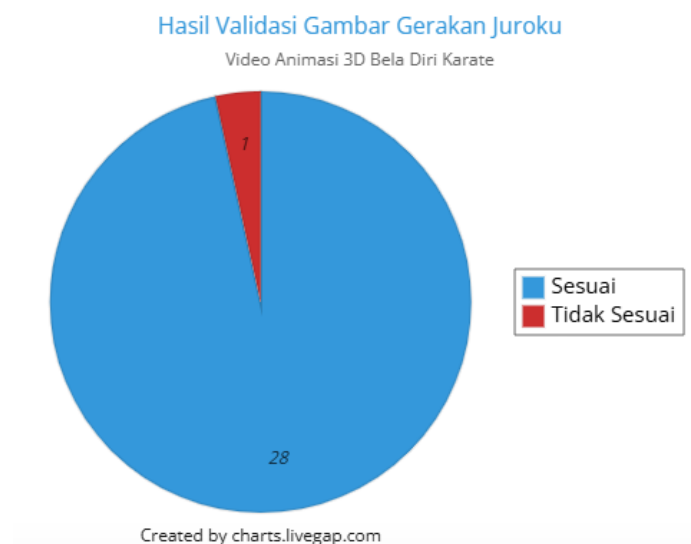
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Pinan Godan dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Pinan Godan dapat dilihat pada Gambar 4. 21 berikut.



Gambar 4. 21 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Pinan Godan

7) Juroku

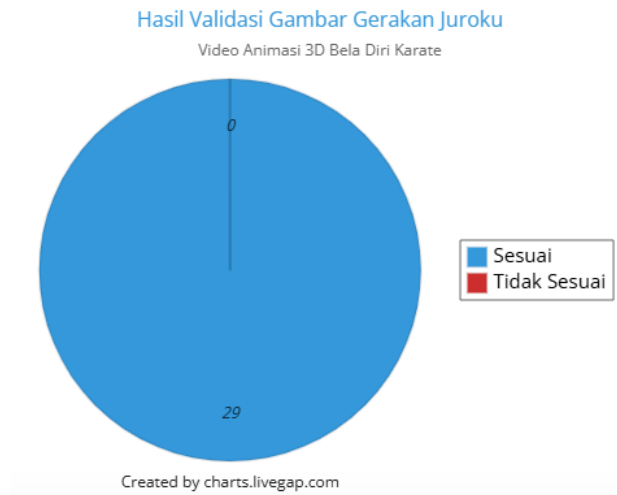
Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Juroku dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Hasil persentase penilaian kesesuaian tahap pertama dari pakar terhadap gambar gerakan Juroku dapat dilihat pada Gambar 4. 22.



Gambar 4. 22 Grafik Hasil Validasi Pertama Gambar Gerakan Juroku

Berdasarkan catatan pada validasi pertama, penulis melakukan perbaikan terhadap rancangan gambar gerakan Juroku. Hasil evaluasi beserta catatan perbaikan secara rinci dari ahli karate tersebut dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Setelah perbaikan selesai dilakukan, rancangan gambar divalidasi kembali untuk

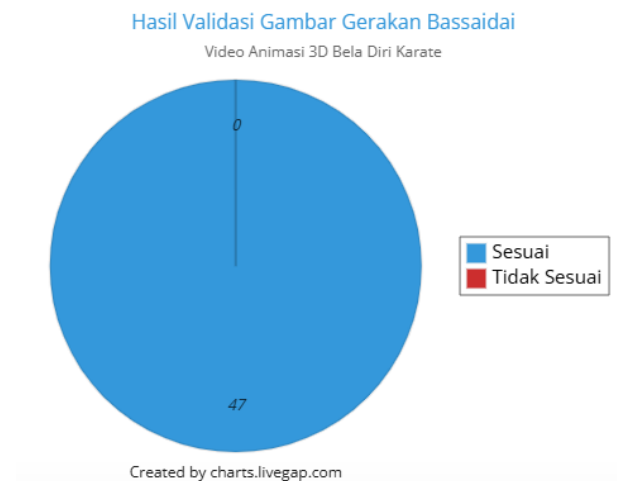
memastikan kesesuaiannya. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar pada validasi kedua dapat dilihat pada Gambar 4. 23 berikut.



Gambar 4. 23 Grafik Hasil Validasi Kedua Gambar Gerakan Juroku

8) Bassaidai

Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Bassaidai dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Bassaidai dapat dilihat pada Gambar 4. 24 berikut.

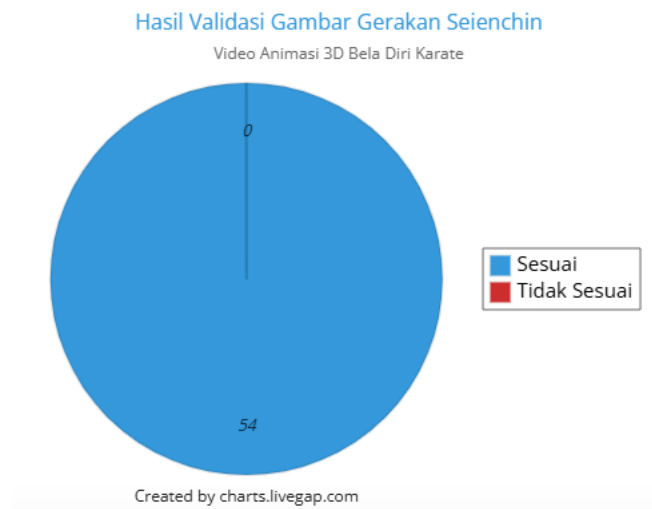


Gambar 4. 24 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Bassaidai

9) Seienchin

Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Seienchin dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil

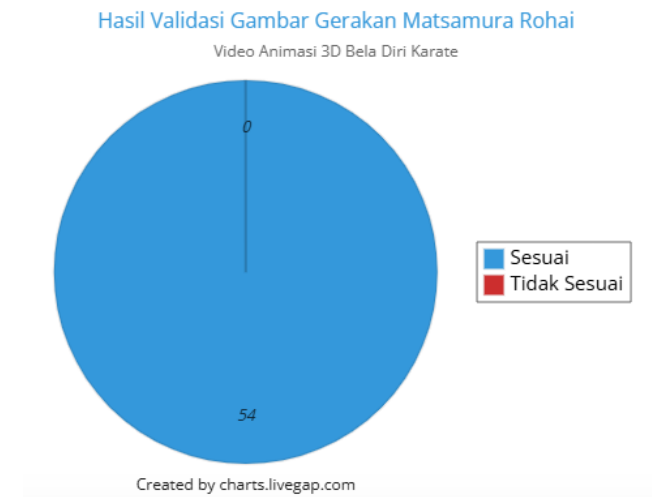
persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Seienchin dapat dilihat pada Gambar 4. 25 berikut.



Gambar 4. 25 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Seienchin

10) Matsamura Rohai

Hasil evaluasi beserta catatan saran perbaikan secara rinci dari ahli karate terhadap gerakan Matsamura Rohai dapat dilihat pada **LAMPIRAN K**. Adapun hasil persentase penilaian kesesuaian dari pakar terhadap gambar gerakan Matsamura Rohai dapat dilihat pada Gambar 4. 26 berikut.



Gambar 4. 26 Grafik Hasil Validasi Gambar Gerakan Matsamura Rohai

4.3 Analisis

Setelah melakukan validasi kepada para ahli, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil yang telah diberikan dalam bentuk saran dan masukan. Analisis

ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana luaran yang dikembangkan telah memenuhi standar dan kebutuhan media pembelajaran.

4.3.1 Analisis Hasil Concept Art

Berdasarkan validasi awal yang dilakukan kepada pakar bela diri karate, yaitu Dhea Pahlewi, secara keseluruhan concept art dinilai sudah sesuai dengan standar karate di Dojo Ikigai Pekanbaru, di mana desain karakter, detail kostum, dan desain dojo telah mencerminkan suasana latihan. Meskipun demikian, pakar memberikan saran perbaikan berupa penambahan detail pada bagian jari tangan dan kaki, serta menyarankan untuk menghilangkan detail pada pinggiran kostum. Penulis telah menindaklanjuti masukan tersebut dengan menambahkan gambar tangan dan kaki, serta memperbaiki detail pinggiran pada desain kostum.

Selain itu, pakar juga memberikan catatan tambahan mengenai teknik pernapasan melalui ekspresi wajah yang menjadi ciri khas karate aliran *Shitoryu*. Karena batasan pengerjaan proyek akhir saat ini belum mencakup pembuatan kerangka wajah yang kompleks, masukan tersebut belum dapat diterapkan pada model saat ini dan dijadikan sebagai saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Setelah dilakukan pemeriksaan kembali melalui validasi tahap kedua, pakar menyatakan bahwa seluruh desain concept art yang diperbaiki sudah sesuai dengan arahan dan dinyatakan valid.

4.3.2 Analisis Hasil Storyboard

Berdasarkan validasi pertama yang dilakukan oleh pakar bela diri karate, secara garis besar urutan adegan dalam *storyboard* sudah terstruktur dan cukup jelas untuk dijadikan panduan produksi animasi. Namun, terdapat bagian adegan gerakan wajib yang harus diperbaiki, yaitu ketepatan urutan gerakan pada jurus *Matsumura Rohai*, di mana setelah gerakan ke-3 seharusnya karakter memperagakan "*Kage zuki Siko dachi*" terlebih dahulu sebelum beralih ke gerakan "*Kamae Musubi dachi*". Selain perbaikan urutan tersebut, pakar juga memberikan masukan untuk menambahkan elemen pembantu berupa arah mata angin (*Enbusen*) guna mempermudah pemahaman posisi dan perputaran arah karakter pada setiap gambar adegan. Penulis telah menindaklanjuti catatan tersebut dengan memperbaiki urutan gerakan jurus *Matsumura Rohai* serta menyisipkan teks penunjuk arah *Enbusen* pada kolom keterangan. Setelah seluruh perbaikan disesuaikan dan diuji kembali

pada validasi tahap kedua, pakar menilai urutan adegan dan arah langkah karakter sudah dinyatakan valid untuk digunakan sebagai pedoman pada tahap penganimasian.

4.3.3 Analisis Hasil Modeling

Berdasarkan validasi awal yang dilakukan kepada pakar di bidang *modeling* 3D, yaitu R. Ng Arya Bagus P., objek tiga dimensi yang dihasilkan secara keseluruhan sudah sesuai dengan konsep desain dan referensi yang digunakan. Model dinilai sudah proporsional dari berbagai sudut pandang serta memiliki jumlah poligon yang efisien untuk kebutuhan produksi animasi. Pakar tidak menyarankan adanya perubahan pada bentuk dasar objek karakter maupun lingkungan dojo yang telah dibangun.

Meskipun demikian, pakar memberikan catatan saran untuk meningkatkan pemberian detail (*detailing*) pada area pakaian agar objek kostum tidak terlihat menyatu rata dengan kulit karakter. Penulis telah menindaklanjuti masukan tersebut dengan memodifikasi geometri *polygon* untuk menambahkan detail lekukan dan lipatan kain pada kostum karakter di aplikasi Blender. Setelah dilakukan perbaikan dan diperiksa kembali pada validasi tahap kedua, pakar menyimpulkan bahwa modeling sudah sesuai dan dinyatakan valid untuk digunakan pada tahap produksi animasi

4.3.4 Analisis Hasil Gambar Jurus

Berdasarkan validasi pertama yang dilakukan oleh pakar ahli di bidang bela diri karate, yaitu Dhea Pahlewi, rancangan gambar gerakan secara keseluruhan telah sesuai dengan teknik aliran Shitoryu. Meskipun demikian, berdasarkan hasil pengujian, terdapat 1 (satu) pose gerakan yang dinilai Tidak Sesuai dan memerlukan perbaikan. Ketidaksesuaian tersebut terdapat pada Jurus Juroku gerakan ke-21 (*Morote ura uchi jodan, Yoriashi Nekoashi dachi*).

Pakar memberikan catatan bahwa pada gambar pose tersebut, visualisasi tangan karakter kurang tampak mengepal dengan sempurna. Menindaklanjuti masukan tersebut, perbaikan telah dilakukan dengan menggambar dan menyesuaikan ulang detail bagian jari-jari karakter agar mengepal sesuai catatan pakar. Setelah direvisi, gambar gerakan tersebut divalidasi ulang dan kini

dinyatakan Sesuai. Dengan demikian, keseluruhan hasil gambar gerakan pada jurus ini telah dinyatakan valid.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis pada tahapan perancangan video animasi 3D tentang ilmu bela diri karate, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *Concept art* untuk karakter, kostum, dan lingkungan Dojo Ikigai Pekanbaru yang telah dibuat, dapat digunakan sebagai acuan yang sesuai dengan standar karate aliran *Shitoryu* dalam membuat *modeling*.
- 2) Storyboard untuk gerakan dasar (*kihon*) dan 9 jurus (*kata*) lanjutan yang telah dilengkapi dengan penunjuk arah langkah (Enbusen) serta urutan adegan, dapat digunakan sebagai pedoman saat pembuatan animasi.
- 3) Model 3D karakter dan dojo yang telah dibuat sudah proporsional serta jumlah poligon yang efisien, dapat digunakan dengan lancar saat diproses pada tahap penganimasian.

5.2 Saran

Berdasarkan pembuatan proyek akhir ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

- 1) Perlu adanya eksplorasi lebih lanjut dalam menghasilkan konsep gambar (*concept art*) yang lebih mendetailkan ekspresi wajah serta detail jari tangan dan kaki. Sehingga penelitian selanjutnya dapat menghasilkan desain gambar yang menampilkan teknik pernapasan dengan ekspresi wajah, serta mampu merepresentasikan eksekusi gerakan cepat dan keras, maupun halus dan mengalir yang menjadi ciri khas karate aliran *Shitoryu*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Al Latif Ramadhan, Dani Arifudin, & Deus Nur Astrida. (2026). IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING PADA VISUALISASI ANIMASI 2D SENI BELA DIRI KARATE. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 11(1), 597–611. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.7082>
- Anggara, O. D., Amin, M., & Laila, E. (2024). STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS ANIMASI 4MPERA. 100–109.
- Antasena, A., Bustomi, T., & Metandi, F. (2022). Perancangan Film Animasi 3 Dimensi Berjudul “Jangan Menyerah” dengan Metode Pose to Pose. *Jurnal Teknik Indonesia*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.58860/jti.v1i1.3>.
- Ashshiddiqie, M. F., Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). PERANCANGAN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI UPAYA PENGEDUKASIAN MASYARAKAT MENGENAI PENTINGNYA MENCINTAI RUPIAH SEBAGAI MATA UANG NEGARA INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 159–172. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1689>.
- Blender Foundation. (n.d.). Blender: The free and open source 3D creation suite. Retrieved from <https://www.blender.org/>
- Caesaria, C., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41-57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>

- Cahyani, A. (2024). Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. Universitas Sumatera Utara. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/385101345>.
- Catur Tama, E. (2022). Pembuatan Asset Base Modelling 3D Pada Environment Interior Dan Eksterior Hanggar Film “Volcanid: Rise of Garudha.”
- Dahlan, D., & Muslim, M. (2023). Minat Latihan Karate Atlet Inkanas Kabupaten Pangkep pada Masa Pandemi. Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice"), 14(2), 383–386. <http://forikes-ejournal.com/ojs-2.4.6/index.php/SF/article/view/sf14228>.
- Fadli, Ekhi Syahreza (2023). *RANCANG BANGUN ANIMASI 3D MENGGUNAKAN TEKNIK STORYBOARD, LIGHTING, SINEMATOGRAFI KAMERA DAN COMPOSITING PADA PEMBUATAN FILM PACU JALUR*.
- Fikarda, A. A. (2023). Rancang Bangun Concept Art Background Environment, Modeling Object Background Environment dan Rendering Pada Pembuatan Film Animasi 3D Pacu Jalur.
- Lazuardy, M. B., Suwasono, A. A., & Utama, A. (2023). Perancangan video animasi tentang pencegahan konsumsi daging anjing di masyarakat perkotaan. EKSPRESI: Indonesian Art Journal, 12(2), 89-94. <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i2.11531>.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 5(1), 54.
- Maya. (2018). Bab II Landasan Teori 2.1 Pemodelan 3d.
- Nur Insan, R., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2022). Perancangan Animasi Petualangan Marta melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p49-66>.

- Prihartini, N., Marselia, M., & Firdania, M. S. (2022). Kajian Visualisasi 3D Environment Modeling Sentra Kopi Berkonsep Teaching Factory di Kabupaten Sambas. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, 8(1), 436–445.
- Purba, P. H. (2015). Pembelajaran Kihon Dalam Olahraga Beladiri Karate. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 38–44.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/6115>.
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>.
- Ramadhan, M. S. (2021). Pembuatan Desain Karakter Dan Aset Dalam Film Animasi 3d Bergenre Horor.
- Ramdhani, R. D., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). Perancangan Animatic Storyboard 2D Dalam Pentingnya Konsumsi Sayur-Sayuran Bagi Anak-Anak. *EProceedings of Art & Design*, 10(6), 8279–8300.
- Rantung, B. J. R., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2021). Penerapan Motion Capture Dalam Pembuatan Animasi 3D Gerakan Dasar Kempo. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(2), 119–126.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom>.
- SURASA, S., SUDARMAN, S., SUPARNA, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 261–269.
<https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>.
- Wibowo, T., & Darwin. (2021). Desain Character Concept Dengan Menggunakan Bitmap Graphic, Case Study Mobile Legends. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1, 885–891.

- Yenni, H. (2022). Pengenalan Model Perumahan Menggunakan Metode Polygonal Modeling Dengan Teknik Extrude Face Berbasis Virtual Reality. JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi), 9(2), 864–875. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.1518>.
- Zanitra, R. L., & Sari, J. N. (2022). Pembuatan Video Animasi 3D Company profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low poly. 7(2).

LAMPIRAN A

NAMA JURUS DAN GERAKAN

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Nidan	1	<i>Yoi, Soto Hachiji Dachi</i>
Pinan Nidan	2	<i>Chudan Uchi Otoshi Uke Nekoashi Dachi</i>
Pinan Nidan	3	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	4	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	5	<i>Chudan Uchi Otoshi Uke Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	6	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	7	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	8	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	9	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	10	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	11	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	12	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	13	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	14	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	15	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>
Pinan Nidan	16	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	17	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	18	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>
Pinan Nidan	19	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>
Pinan Nidan	20	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>
Pinan Nidan	21	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>
Pinan Nidan	22	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>
Pinan Nidan	23	<i>Yoi, Soto Hachiji Dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Shodan	1	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Shodan	2	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	3	<i>Gedan kentsui uchi, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	4	<i>Yoko barai, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Shodan	5	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	6	<i>Gedan kentsui uchi, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	7	<i>Yoko barai, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Shodan	8	<i>Yoko uke + Maegeri, Ippon dachi</i>
Pinan Shodan	9	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	10	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	11	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	12	<i>Yonhon nukite, Moto dachi</i>
Pinan Shodan	13	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	14	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	15	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	16	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Shodan	17	<i>Gyaku yoko uke, Moto dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Shodan	18	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>
Pinan Shodan	19	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>
Pinan Shodan	20	<i>Gyaku yoko uke, Moto dachi</i>
Pinan Shodan	21	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>
Pinan Shodan	22	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>
Pinan Shodan	23	<i>Hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Shodan	24	<i>Gedan barai, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Shodan	25	<i>Age uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Shodan	26	<i>Gedan barai, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Shodan	27	<i>Age uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Shodan	28	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Sandan	1	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Sandan	2	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Sandan	3	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>
Pinan Sandan	4	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>
Pinan Sandan	5	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Sandan	6	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>
Pinan Sandan	7	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>
Pinan Sandan	8	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Sandan	9	<i>Yonhon nukite, Moto dachi</i>
Pinan Sandan	10	<i>Tarik telapak tangan ke pinggul, Kokutsu dachi</i>
Pinan Sandan	11	<i>Yoko barai, Siko dachi</i>
Pinan Sandan	12	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>
Pinan Sandan	13	<i>Ryoken koshi gamae, Musubi dachi</i>
Pinan Sandan	14	<i>Hiji uke</i>
Pinan Sandan	15	<i>Chudan zuki, Siko dachi</i>
Pinan Sandan	16	<i>Hiji uke</i>
Pinan Sandan	17	<i>Chudan zuki, Siko dachi</i>
Pinan Sandan	18	<i>Hiji uke</i>
Pinan Sandan	19	<i>Yoko barai, Siko dachi</i>
Pinan Sandan	20	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>
Pinan Sandan	21	<i>Chudan zuki gamae, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Sandan	22	<i>Yori ashi kiri, Ushiro furi zuki kanan, Ushiro hiji ate kiri, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Sandan	23	<i>Yori ashi kanan, Ushiro furi zuki kiri, Ushiro hiji ate kanan, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Sandan	24	<i>Yoriashi kiri yoi, Soto hachiji dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Yondan	1	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Yondan	2	<i>Kote uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	3	<i>Kote uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	4	<i>Kote uke, Zenkutsu dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Yondan	5	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	6	<i>Migi waki gamae, Heisoku dachi</i>
Pinan Yondan	7	<i>Maegeri + Yoko barai, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	8	<i>Hiji ate, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Yondan	9	<i>Hidari waki gamae, Heisoku dachi</i>
Pinan Yondan	10	<i>Maegeri + Yoko barai, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	11	<i>Hiji ate, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Yondan	12	<i>Sukui uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Yondan	13	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	14	<i>Gedan barai, Kosa dachi</i>
Pinan Yondan	15	<i>Ura uchi, Kosa dachi</i>
Pinan Yondan	16	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	17	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	18	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>
Pinan Yondan	19	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>
Pinan Yondan	20	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	21	<i>Maegeri chudan, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	22	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>
Pinan Yondan	23	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>
Pinan Yondan	24	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	25	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	26	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	27	<i>Morote kaishu yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	28	<i>Migi hiza geri, Ippon dachi</i>
Pinan Yondan	29	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	30	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Yondan	31	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Godan	1	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Godan	2	<i>Chudan yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Godan	3	<i>Chudan gyaku zuki, Nekoashi dachi</i>
Pinan Godan	4	<i>Chudan kagi zuki, Musubi dachi</i>
Pinan Godan	5	<i>Chudan yoko uke, Nekoashi dachi</i>
Pinan Godan	6	<i>Chudan gyaku zuki, Nekoashi dachi</i>
Pinan Godan	7	<i>Chudan kagi zuki, Musubi dachi</i>
Pinan Godan	8	<i>Chudan hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Godan	9	<i>Gedan kosa uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Godan	10	<i>Jodan kaishu kosa uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Godan	11	<i>Chudan yoko barai, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Godan	12	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>
Pinan Godan	13	<i>Gedan barai, Siko dachi</i>
Pinan Godan	14	<i>Chudan yoko barai, Moto dachi</i>
Pinan Godan	15	<i>Chudan hiji ate, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Godan	16	<i>Chudan yoko uke, Kosa dachi</i>
Pinan Godan	17	<i>Jodan yoko uke gamae, Uki ashi dachi</i>
Pinan Godan	18	<i>Gedan kosa uke, Kosa dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Pinan Godan	19	<i>Chudan hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>
Pinan Godan	20	<i>Manji uke (Jodan yoko uke + Gedan barai), Kokutsu dachi</i>
Pinan Godan	21	<i>Manji uke gamae, Soto hachiji dachi</i>
Pinan Godan	22	<i>Manji uke, Kokutsu dachi</i>
Pinan Godan	23	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Juroku	1	<i>Morote hikite gamae - Zenkutsu dachi</i>
Juroku	2	<i>Morote hikite - Siko dachi</i>
Juroku	3	<i>Migi chudan zuki - Siko dachi</i>
Juroku	4	<i>Hidari chudan zuki - Siko dachi</i>
Juroku	5	<i>Migi gyaku zuki chudan, Hidari suki uke - Zenkutsu dachi</i>
Juroku	6	<i>Age uke - Zenkutsu dachi</i>
Juroku	7	<i>Morote shotei uchi - Zenkutsu dachi</i>
Juroku	8	<i>Migi gedan shotei barai - Zenkutsu dachi</i>
Juroku	9	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	10	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	11	<i>Morote shotei uchi - Yoriashi Moto dachi</i>
Juroku	12	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	13	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	14	<i>Morote shotei uchi - Yoriashi Moto dachi</i>
Juroku	15	<i>Chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>
Juroku	16	<i>Maegeri chudan - Ippon dachi</i>
Juroku	17	<i>Chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>
Juroku	18	<i>Maegeri chudan - Ippon dachi</i>
Juroku	19	<i>Gyaku zuki chudan - Moto dachi</i>
Juroku	20	<i>Morote yoko uke chudan - Nekoashi dachi</i>
Juroku	21	<i>Morote ura uchi jodan - Yoriashi Nekoashi dachi</i>
Juroku	22	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	23	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	24	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	25	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	26	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>
Juroku	27	<i>Chudan yuko uchi uke - Sagi ashi dachi</i>
Juroku	28	<i>Migi chudan maete zuki - Moto dachi</i>
Juroku	29	<i>Hidari chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Bassaidai	1	<i>Bassai Gamae - Heisoku Dachi</i>
Bassaidai	2	<i>Chudan Yoko Ken Sasae Uke - Kosa Dachi</i>
Bassaidai	3	<i>Chudan Yoko Uke - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	4	<i>Chudan Gyaku Yoko Uke - Moto Dachi</i>
Bassaidai	5	<i>Chudan Gyaku Yoko Uchi - Zenkutsu Dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Bassaidai	6	<i>Chudan Yoko Uke - Moto Dachi</i>
Bassaidai	7	<i>Sukui Dome - Siko Dachi</i>
Bassaidai	8	<i>Sukui Dome - Soto Hachiji Dachi</i>
Bassaidai	9	<i>Chudan Yoko Uchi - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	10	<i>Chudan Gyaku Yoko Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	11	<i>Migi Waki Gamae - Soto Hachiji Dachi</i>
Bassaidai	12	<i>Chudan Yoko Barai - Han Konkutsu Dachi</i>
Bassaidai	13	<i>Chudan Zuki - Soto Hachiji Dachi</i>
Bassaidai	14	<i>Chudan Yoko Uke - Han Konkutsu Dachi</i>
Bassaidai	15	<i>Chudan Zuki - Soto Hachiji Dachi</i>
Bassaidai	16	<i>Chudan Yoko Uke - Han Konkutsu Dachi</i>
Bassaidai	17	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	18	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	19	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	20	<i>Chudan Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	21	<i>Migi Chudan Shotei Nagashi Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	22	<i>Gedan Sokuto Geri - Soto Hachiji Dachi</i>
Bassaidai	23	<i>Shuto Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	24	<i>Shuto Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	25	<i>Jodan Wa Uke - Heisoku Dachi</i>
Bassaidai	26	<i>Chudan Morote Kenstui Uchi - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	27	<i>Chudan Zuki Yori Ashi - Siko Dachi</i>
Bassaidai	28	<i>Manji Uke - Heisoku Dachi</i>
Bassaidai	29	<i>Gedan Barai - Siko Dachi</i>
Bassaidai	30	<i>Chudan Yoko Barai - Moto Dachi</i>
Bassaidai	31	<i>Mikazuki Geri - Ippon Dachi</i>
Bassaidai	32	<i>Chudan Hiji Ate - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	33	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	34	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	35	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	36	<i>Hidari Waki Gamae - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	37	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	38	<i>Migi Waki Gamae - Heisoku Dachi</i>
Bassaidai	39	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	40	<i>Hidari Waki Gamae - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	41	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>
Bassaidai	42	<i>Furisute - Kokutsu Dachi</i>
Bassaidai	43	<i>Furisute - Kokutsu Dachi</i>
Bassaidai	44	<i>Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	45	<i>Ushiro Kakete Uke Gamae</i>
Bassaidai	46	<i>Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>
Bassaidai	47	<i>Bassai Gamae - Heisoku Dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Seienchin	1	<i>Yoi (punggung tinju hadap samping) Heiko dachi</i>
Seienchin	2	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>
Seienchin	3	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Seienchin	4	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	5	<i>Chudan kaishu yoko uke Siko dachi</i>
Seienchin	6	<i>Kakete Siko dachi</i>
Seienchin	7	<i>Yonhon nukite Siko dachi</i>
Seienchin	8	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>
Seienchin	9	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>
Seienchin	10	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	11	<i>Kaishu yoko uke Siko dachi</i>
Seienchin	12	<i>Kakete Siko dachi</i>
Seienchin	13	<i>Nukite Siko dachi</i>
Seienchin	14	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>
Seienchin	15	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>
Seienchin	16	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	17	<i>Kaishu yoko uke Siko dachi</i>
Seienchin	18	<i>Kakete Siko dachi</i>
Seienchin	19	<i>Nukite Siko dachi</i>
Seienchin	20	<i>Tarik tinju kanan terlentang di atas telapak tangan kiri, di ulu hati Sagi ashi dachi</i>
Seienchin	21	<i>Migi chudan sasae zuki Moto dachi</i>
Seienchin	22	<i>Chudan kaishu yoko barai Moto dachi</i>
Seienchin	23	<i>Migi chudan tate hiji ate Moto dachi</i>
Seienchin	24	<i>Migi chudan ken sasae uke Sanchin dachi</i>
Seienchin	25	<i>Gedan kenstui uchi Siko dachi</i>
Seienchin	26	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	27	<i>Chudan hidari ken sasae uke Sanchin dachi</i>
Seienchin	28	<i>Gedan kenstui uchi Siko dachi</i>
Seienchin	29	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	30	<i>Shotei gedan uke Siko dachi</i>
Seienchin	31	<i>Shotei gedan uke Siko dachi</i>
Seienchin	32	<i>Yoko uchi Moto dachi</i>
Seienchin	33	<i>Ura uchi yoriashi Moto dachi (teriak e!!)</i>
Seienchin	34	<i>Yoko uke Sanchin dachi</i>
Seienchin	35	<i>Kakete Sanchin dachi</i>
Seienchin	36	<i>Jodan age zuki Siko dachi</i>
Seienchin	37	<i>Jodan ura uchi Siko dachi</i>
Seienchin	38	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	39	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	40	<i>Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>
Seienchin	41	<i>Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>
Seienchin	42	<i>Yoko uke Sanchin dachi</i>
Seienchin	43	<i>Kakete Sanchin dachi</i>
Seienchin	44	<i>Jodan age zuki Siko dachi</i>
Seienchin	45	<i>Jodan ura uchi Siko dachi</i>
Seienchin	46	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	47	<i>Gedan barai Siko dachi</i>
Seienchin	48	<i>Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>
Seienchin	49	<i>Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>
Seienchin	50	<i>Hidari shotei otoshi uke Nekoashi dachi</i>
Seienchin	51	<i>Jodan ura uchi yoriashi Nekoashi dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Seienchin	52	Rapatkan kedua lengan dengan telapak tangan tengadah <i>Nekoashi dachi</i>
Seienchin	53	<i>Morote hini kuri uke Nekoashi dachi</i>
Seienchin	54	<i>Kyotsuke Musube dachi</i>

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan
Matsumura Rohai	1	<i>Kamae, Sotohachiji dachi</i>
Matsumura Rohai	2	<i>Gedan shuto-barai, siko dachi</i>
Matsumura Rohai	3	<i>Kakete Uke, Nekoashi dachi</i>
Matsumura Rohai	4	<i>Kage zuki Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	5	<i>Kamae, Musubi dachi</i>
Matsumura Rohai	6	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>
Matsumura Rohai	7	<i>Kaishu Uke, Zenkutsu dachi</i>
Matsumura Rohai	8	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	9	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	10	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>
Matsumura Rohai	11	<i>Kaishu Uke, Zenkutsu dachi</i>
Matsumura Rohai	12	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	13	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	14	<i>Gedan Osae, siko dachi</i>
Matsumura Rohai	15	<i>Ipponken Gedan Zuki, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	16	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>
Matsumura Rohai	17	<i>Kote gaeshi, Zenkutsu dachi</i>
Matsumura Rohai	18	<i>Kote gaeshi, Zenkutsu dachi</i>
Matsumura Rohai	19	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	20	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>
Matsumura Rohai	21	<i>Chudan Shotei Osae Uke with ibuki, Zenkutsu dachi</i>
Matsumura Rohai	22	<i>Kamae, Musubi Dachi</i>
Matsumura Rohai	23	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>
Matsumura Rohai	24	<i>Kamae, Musubi dachi</i>
Matsumura Rohai	25	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>
Matsumura Rohai	26	<i>Kamae, Musubi dachi</i>
Matsumura Rohai	27	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>
Matsumura Rohai	28	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>
Matsumura Rohai	29	<i>Mikazuki geri, Sagiashi dachi</i>
Matsumura Rohai	30	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>
Matsumura Rohai	31	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>
Matsumura Rohai	32	<i>Kamae, Musubi dachi</i>

LAMPIRAN B

SKENARIO

Skenario Pinan Nidan

SCENE 2.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot, Zoom Out | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Salam Pembuka): "*rei, musubi dachi*", **(Gerakan 1)** "*Yoi, Soto Hachiji Dachi*" **(Gerakan 23)** "*Yoi, Soto Hachiji Dachi*" **(Salam Penutup):** "*rei, musubi dachi*"

Karakter: "Pinan Nidan!"

Deskripsi: Karakter berdiri dalam *musubi dachi*, membungkuk memberi salam (*rei*), setelah itu karakter mengucapkan nama kata, lalu melakukan *soto hachiji dachi* sebagai awal dan penutup kata Pinan Nidan.

SCENE 2.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 2) "*Chudan uchi otoshi uke nekoashi dachi*", **(Gerakan 3)** "*Chudan zuki moto dachi*", **(Gerakan 4)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 8)** "*Age uke zenkutsu dachi*", **(Gerakan 9)** "*Age uke zenkutsu dachi*", **(Gerakan 11)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 19)** "*Gedan shuto barai siko dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *chudan uchi otoshi uke nekoashi dachi* yaitu gerakan menangkis serangan lawan, *Chudan zuki, moto dachi* untuk memukul lawan. Kemudian *Gedan barai, zenkutsu dachi* untuk menangkis serangan dari arah bawah. Serta *Age uke, zenkutsu dachi* yaitu tangkisan atas.

SCENE 2.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot, Zoom In | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 5) "*Chudan uchi otoshi uke moto dachi*", **(Gerakan 6)** "*Chudan zuki moto dachi*", **(Gerakan 7)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 20)** "*Gedan shuto barai siko dachi*", **(Gerakan 21)** "*Gedan shuto barai siko dachi*", **(Gerakan 22)** "*Gedan shuto barai siko dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *chudan uchi otoshi uke moto dachi* untuk menangkis serangan tengah, lalu *chudan zuki, moto dachi* untuk menyerang dengan pukulan lurus. Selanjutnya, *gedan barai, zenkutsu dachi* untuk menangkis serangan rendah menggunakan ayunan lengan ke bawah. Setelah itu, *gedan shuto barai shiko dachi* untuk menangkis serangan rendah lawan menggunakan sisi tangan.

SCENE 2.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot, Zoom In | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 12) "*Chudan zuki moto dachi*", (Gerakan 13) "*Gedan barai zenkutsu dachi*", (Gerakan 14) "*Chudan zuki moto dachi*", (Gerakan 15) "*Gedan barai zenkutsu dachi*", (Gerakan 16) "*Chudan zuki moto dachi*", (Gerakan 17) "*Chudan zuki moto dachi*".

Deskripsi: Karakter melancarkan *chudan zuki moto dachi* yaitu pukulan lurus ke arah tubuh lawan, lalu *gedan barai, zenkutsu dachi* gerakan menangkis serangan dari bawah. Gerakan ini diulang secara bergantian sebanyak tiga kali.

SCENE 2.5 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Close-Up | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 10) "*Age uke zenkutsu dachi*", (Gerakan 18) "*Chudan zuki moto dachi*".

Karakter: "KIAI!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan *age uke* dalam *zenkutsu dachi* untuk menangkis serangan atas, lalu *chudan zuki moto dachi* untuk memukul ke arah tubuh lawan. Pada gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Pinan Shodan

SCENE 3.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Salam Pembuka) "*Rei, musubi dachi*", (Gerakan 1) "*Yoi, soto hachiji dachi*", (Gerakan 28) "*Yoi, soto hachiji dachi*", (Salam Penutup) "*Rei, musubi dachi*".

Karakter: "Pinan Shodan!!."

Deskripsi: Karakter berdiri dalam *musubi dachi*, membungkuk memberi salam (*rei*), setelah itu karakter mengucapkan nama kata, lalu melakukan *soto hachiji dachi* sebagai awal dan penutup kata Pinan Shodan.

SCENE 3.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 2) "*Yoko uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 4) "*Yoko barai - soto hachiji dachi*", (Gerakan 5) "*Yoko uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 7) "*Yoko barai - soto hachiji dachi*", (Gerakan 8) "*Yoko uke + maegeri - ippon dachi*", (Gerakan 9) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 13) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 17) "*Gyaku yoko uke - moto dachi*", (Gerakan 18) "*Maegeri - ippon dachi*", (Gerakan 19) "*Gyaku zuki - moto dachi*", (Gerakan 21) "*Maegeri, Ippon dachi*", (Gerakan 25) "*Age uke, Zenkutsu dachi*", (Gerakan 26) "*Gedan barai, Zenkutsu dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *yoko uke, nekoashi dachi* untuk menangkis serangan samping, lalu *yoko barai, soto hachiji dachi* untuk menangkis ke bawah. Kemudian *shuto uke* yaitu gerakan menangkis dengan bagian tepi tangan, lalu *gyaku yoko uke moto dachi* untuk menangkis serangan dengan lengan berlawanan. Selanjutnya, ia menyerang dengan *maegeri dalam ippon dachi* yaitu tendangan lurus kedepan, diikuti dengan *gyaku zuki* yaitu

pukulan tengah. Ia kemudian menangkis serangan bawah dengan *gedan barai* dalam *zenkutsu dachi*, dan menangkis serangan atas dengan *age uke*.

SCENE 3.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 10) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 11) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 24) "*Gedan barai - zenkutsu dachi*"

Deskripsi: Karakter melakukan *shuto uke* dalam *nekoashi dachi* untuk menangkis serangan dari samping. Selanjutnya, *zenkutsu dachi*, *hiji sasae uke* untuk bertahan dari serangan menggunakan siku. Kemudian melakukan *gedan barai*, untuk menangkis serangan bawah.

SCENE 3.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 3) "*Gedan kentsui uchi - nekoashi dachi*", (Gerakan 6) "*Gedan kentsui uchi - nekoashi dachi*", (Gerakan 14) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 15) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 16) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 20) "*Gyaku yoko uke - moto dachi*", (Gerakan 22) "*Gyaku zuki - moto dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *gedan kentsui uchi*, *nekoashi dachi*, menyerang menggunakan bagian belakang kepala tangan untuk menyerang atau menangkis serangan bawah. Selanjutnya, ia *shuto uke*, *nekoashi dachi* untuk menangkis menggunakan tepi tangan. Kemudian *gyaku yoko uke*, *moto dachi* untuk menahan serangan menggunakan lengan, Lalu *gyaku zuki*, *moto dachi* yaitu pukulan lurus untuk menyerang.

SCENE 3.5 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Close-Up | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 12) "*Yonhon nukite - moto dachi*", (Gerakan 27) "*Age Uke Zenkutsu dachi*".

Karakter: "KIAI!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan *yonhon nukite*, *moto dachi* yaitu serangan dengan ujung empat jari ke arah lawan. Kemudian *age uke*, *zenkutsu dachi* untuk menangkis serangan dari atas. Pada gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut. (Gerakan 12 dan 27)

Skenario Pinan Sandan

SCENE 4.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator:

(Salam Pembuka) "*Rei, musubi dachi*", **(Gerakan 1)** "*Yoi, soto hachiji dachi*", **(Gerakan 24)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Salam Penutup)** "*Rei, musubi dachi*".

Karakter: "Pinan Sandan!!."

Deskripsi: Karakter berdiri dalam *musubi dachi*, membungkuk memberi salam (*rei*), setelah itu karakter mengucapkan nama kata, lalu melakukan *soto hachiji dachi* sebagai awal dan penutup kata Pinan Sandan.

SCENE 4.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 2)** "*Yoko uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 3)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 5)** "*Yoko uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 8)** "*Yoko uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 9)** "*Yonhon nukite - moto dachi*", **(Gerakan 13)** "*Ryoken koshi gamae - musubi dachi*", **(Gerakan 20)** "*Chudan zuki - moto dachi*", **(Gerakan 22)** "*Yori ashi kiri, ushiro furi zuki kanan, ushiro hiji ate kiri - soto hachiji dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *yoko uke, nekoashi dachi* yaitu tangkisan samping, selanjutnya *kosa uke, musubi dachi* atau tangkisan menyilang dengan kedua tangan. Selanjutnya, *yonhon nukite, moto dachi* untuk menyerang kemudian *ryoken koshi gamae, musubi dachi* yaitu posisi persiapan dengan kedua tangan di sisi pinggang. Serta *chudan zuki, moto dachi* gerakan pukulan tengah.

SCENE 4.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 10)** "*Tarik telapak tangan ke pinggul - kokutsu dachi*", **(Gerakan 11)** "*Yoko barai - siko dachi*", **(Gerakan 14)** "*Hiji uke*", **(Gerakan 16)** "*Hiji uke*", **(Gerakan 18)** "*Hiji uke*".

Deskripsi: Karakter bersiap dalam *kokutsu dachi* atau kuda-kuda, lalu *yoko barai, shiko dachi* yaitu tangkisan menyamping. Setelah itu, gerakan *hiji uke shiko dachi* yang menggunakan siku untuk bertahan dari serangan lawan.

SCENE 4.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 4)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 6)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 7)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 15)** "*Chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 17)** "*Chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 19)** "*Yoko barai - siko dachi*", **(Gerakan 21)** "*Chudan zuki gamae - soto hachiji dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan *kose uke musubi dachi* untuk menangkis, lalu *chudan zuki shiko dachi* yaitu pukulan tengah dengan kuda-kuda terbuka. Setelah itu, gerakan *yoko barai shiko dachi*, yaitu menangkis ke arah samping Serta *chudan zuki gamae soto hachiji dachi*, yaitu sikap persiapan dengan tangan berada dalam posisi siap untuk menyerang atau bertahan.

SCENE 4.5 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 12)** "*Chudan zuki - moto dachi*", **(Gerakan 23)** "*Yori ashi kanan, ushiro furi zuki kiri, ushiro hiji ate kanan - soto hachiji dachi*".

Karakter: "KIAI!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan *chudan zuki* dalam *moto dachi* yaitu pukulan ke arah tengah lawan, lalu *yori ashi* ke kanan yaitu pergeseran kaki untuk mendekati lawan. diikuti dengan *ushiro furi zuki* kiri, yaitu pukulan melingkar ke belakang menggunakan tangan kiri. Selanjutnya menyerang dengan menggunakan siku yaitu *ushiro hiji ate kanan*, serta *soto hachiji dachi* yaitu kuda-kuda dengan kaki terbuka selebar bahu. Pada kedua gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Pinan Yondan

SCENE 5.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator:

(Gerakan 4) "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 6)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 7)** "*Kose uke - musubi dachi*", **(Gerakan 15)** "*Chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 17)** "*Chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 19)** "*Yoko barai - siko dachi*", **(Gerakan 21)** "*Chudan zuki gamae - soto hachiji dachi*".

Karakter: "Pinan Yondan!"

Deskripsi: Karakter berdiri dalam *musubi dachi*, membungkuk memberi salam (*rei*), setelah itu karakter mengucapkan nama kata, lalu melakukan *soto hachiji dachi* sebagai awal dan penutup kata. Gerakan *shuto uke nekoashi dachi* yaitu gerakan menangkis serangan dari samping menggunakan bagian tepi tangan.

SCENE 5.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 2)** "*Kote uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 3)** "*Kote uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 7)** "*Maegeri + yoko barai - ippon dachi*", **(Gerakan 8)** "*Hiji ate - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 10)** "*Maegeri + yoko barai - ippon dachi*", **(Gerakan 11)** "*Hiji ate - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 12)** "*Sukui uke - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 16)** "*Yoko uke - nekoashi dachi*", **(Gerakan 17)** "*Maegeri - ippon dachi*", **(Gerakan 21)** "*Maegeri chudan - ippon dachi*", **(Gerakan 24)** "*Hiji sasae uke - nekoashi dachi*".

Deskripsi: Karakter melakukan gerakan *kote uke*, *nekoashi dachi*, yaitu tangkisan pergelangan tangan, lalu menyerang dengan *maegeri*, *ippon dachi*, yaitu tendangan lurus ke depan diikuti dengan *yoko barai* yaitu tangkisan menyamping dengan kaki terangkat. Selanjutnya *hiji ate*, *zenkutsu dachi*, yaitu menyerang menggunakan siku, kemudian *sukui uke*, *zenkutsu dachi* untuk menangkis, bertahan dengan *yoko uke*, lalu menyerang dengan *maegeri chudan*, dan serta *hiji sasae uke*. *nekoashi dachi* untuk menangkis menggunakan siku.

SCENE 5.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator:

(Gerakan 4) "*Kote uke - zenkutsu dachi*", (Gerakan 5) "*Hiji sasae uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 13) "*Maegeri - ippon dachi*", (Gerakan 14) "*Gedan barai - kosa dachi*", (Gerakan 18) "*Chudan zuki - moto dachi*", (Gerakan 19) "*Gyaku zuki - moto dachi*", (Gerakan 20) "*Yoko uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 22) "*Chudan zuki - moto dachi*", (Gerakan 23) "*Gyaku zuki - moto dachi*", (Gerakan 28) "*Migi hiza geri - ippon dachi*".

Karakter: "E!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan *kosa uke zenkutsu dachi* untuk tangkisan menyilang dengan kedua tangan, lalu diikuti dengan *hiji sasae uke, nekoashi dachi* yaitu tangkisan siku. selanjutnya dengan *maegeri* dalam *ippon dachi* yaitu tendangan lurus ke depan, lalu menangkis dengan *gedan barai* dalam *kosa dachi*. Kemudian, serangan *chudan zuki* dan *gyaku zuki* dalam *moto dachi* yaitu pukulan lurus ke tengah. Lalu bertahan dengan *yoko uke, nekoashi dachi*, lalu kembali menyerang dengan *chudan zuki, moto dachi*. Setelah selesai gerakan 28, karakter akan teriak

SCENE 5.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 6) "*Migi waki gamae - heisoku dachi*", (Gerakan 9) "*Hidari waki gamae - heisoku dachi*", (Gerakan 25) "*Hiji sasae uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 26) "*Hiji sasae uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 27) "*Morote kaishu yoko uke - nekoashi dachi*".

Deskripsi: Karakter bersiap dalam *migi waki gamae, heisoku dachi*, yaitu posisi tangan di sisi pinggang dengan kaki rapat, berpindah ke *hidari waki gamae, heisoku dachi* untuk persiapan lanjutan, lalu gerakan *hiji sasae uke nekoashi dachi* untuk bertahan, dan menangkis dengan dua tangan ke samping dengan pada *morote kaishu yoko uke*.

SCENE 5.5 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Close-Up | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 15) "*Ura uchi kosa dachi*".

Karakter: "E!!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan serangan menggunakan bagian belakang kepalan tangan ke arah lawan dengan gerakan *ura uchi, kosa dachi*. Serta *migi hiza geri, ippon dachi* yaitu serangan lutut ke arah lawan. Pada gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Pinan Godan

SCENE 6.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Salam pembuka) "*Rei, musubi dachi*", (Gerakan 1) "*Yoi, soto hachiji dachi*", (Gerakan 23) "*Yoi, soto hachiji dachi*", (Salam penutup) "*Rei, musubi dachi*".

Karakter: "Pinan Godan!."

Deskripsi: Karakter berdiri dalam *musubi dachi*, membungkuk memberi salam (*rei*), setelah itu karakter mengucapkan nama kata, gerakan *soto hachiji dachi* sebagai awal dan penutup untuk kata Pinan Godan.

SCENE 6.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 2) "*Chudan yoko uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 4) "*Chudan kagi zuki - musubi dachi*", (Gerakan 7) "*Chudan kagi zuki - musubi dachi*", (Gerakan 8) "*Chudan hiji sasae uke - zenkutsu dachi*", (Gerakan 9) "*Gedan kosa uke - Zenkutsu dachi*", (Gerakan 11) "*Chudan yoko barai - Soto hachiji dachi*", (Gerakan 12) "*Chudan zuki, Moto dachi*", (Gerakan 14) "*Chudan yoko barai - Moto dachi*", (Gerakan 16) "*Chudan yoko uke - Kosa dachi*", (Gerakan 17) "*Jodan yoko uke gamae - Uki ashi dachi*", (Gerakan 21) "*Manji uke gamae - Soto hachiji dachi*".

Karakter: "E!!!"

Deskripsi: Karakter melakukan *chudan yoko uke, nekoashi dachi* untuk menangkis serangan dari samping, lalu menyerang dengan *chudan kagi zuki* dalam *musubi dachi*. kemudian *chudan hiji sasae uke, zenkutsu dachi* untuk tangkisan tengah menggunakan siku dan melakukan *gedan kosa uke* untuk menangkis serangan bawah. Selanjutnya, ia menangkis dengan *chudan yoko barai, soto hachiji dachi*, Lalu menyerang dengan *chudan zuki, moto dachi* yaitu pukulan lurus ke tengah, dan kembali menangkis dengan *chudan yoko barai*. Setelah itu, ia bertahan dengan tangkisan samping pada gerakan *chudan yoko uke* dalam *kosa dachi*, lalu berpindah ke *gamae uki ashi dachi* untuk melakukan *jodan yoko uke* atau gerakan tangkisan atas. Serta gerakan *manji uke, soto hachiji dachi* yaitu tangkisan ganda yang dilakukan bersamaan di tingkat atas dan bawah. Pada gerakan ke 12 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

SCENE 6.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 3) "*Chudan gyaku zuki - nekoashi dachi*", (Gerakan 5) "*Chudan yoko uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 6) "*Chudan gyaku zuki - nekoashi dachi*", (Gerakan 13) "*Gedan barai - siko dachi*", (Gerakan 18) "*Gedan kosa uke - kosa dachi*", (Gerakan 19) "*Chudan hiji sasae uke - zenkutsu dachi*".

Deskripsi: Karakter menyerang dengan *chudan gyaku zuki, moto dachi* yaitu pukulan tengah dengan tangan belakang, bertahan dengan tangkisan samping pada *chudan yoko uke, nekoashi dachi*, lalu menyerang dengan *chudan gyaku zuki* dalam posisi yang sama. Selanjutnya, *gedan barai, shiko dachi* untuk tangkisan bawah menghalau serangan kaki, Setelah itu *gedan kosa uke, kosa dachi* untuk menangkis serangan dari bawah secara menyilang. Serta menangkis dengan siku atau *chudan hiji sasae uke, zenkutsu dachi*.

SCENE 6.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 10)** "*Jodan kaishu kosa uke - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 15)** "*Chudan hiji ate - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 20)** "*Manji uke (jodan yoko uke + gedan barai) - kokutsu dachi*", **(Gerakan 22)** "*Manji uke - kokutsu dachi*".

Karakter: "E!!!"

Deskripsi:

Karakter menangkis serangan atas berbentuk silang dengan *jodan kaishu kosa uke, zenkutsu dachi*, lalu menyerang dengan siku ke arah tengah pada gerakan *chudan hiji ate* dalam posisi yang sama. Serta, bertahan dengan *manji uke kokutsu dachi* yaitu tangkisan ganda. Pada gerakan ke 22 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Juroku

SCENE 7.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Salam pembuka)** "*Rei, musubi dachi*", **(Gerakan 1)** "*Morote hikite gamae - zenkutsu dachi*", **(Salam penutup)** "*Kyotsuke, musubi dachi*".

Karakter: "Juroku."

Deskripsi: Karakter memulai dengan *rei* dalam *musubi dachi*, lalu bersiap dalam *juroku* dengan *kyotsuke gaya shurite* dalam posisi yang sama. Ia kemudian mengambil posisi *morote hikite gamae*, sebelum kembali ke *kyotsuke musubi dachi* sebagai persiapan gerakan selanjutnya.

SCENE 7.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 2)** "*Morote hikite - siko dachi*", **(Gerakan 3)** "*Migi chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 4)** "*Hidari chudan zuki - siko dachi*", **(Gerakan 5)** "*Migi gyaku zuki chudan, hidari suki uke zenkutsu dachi*", **(Gerakan 6)** "*Age uke - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 7)** "*Morote shotei uchi - zenkutsu dachi*", **(Gerakan 11)** "*Morote shotei uchi - yoriashi moto dachi*", **(Gerakan 14)** "*Morote shotei uchi - yoriashi moto dachi*", **(Gerakan 15)** "*Chudan gyaku zuki - moto dachi*", **(Gerakan 16)** "*Maegeri chudan - ippon dachi*", **(Gerakan 18)** "*Maegeri chudan - ippon dachi*", **(Gerakan 20)** "*Morote yoko uke chudan - nekoashi dachi*", **(Gerakan 27)** "*Chudan yuko uchi uke - sagi ashi dachi*".

Deskripsi: Karakter memulai *morote hikite gamae* dalam *shiko dachi* posisi persiapan dengan kedua tangan ditarik ke pinggang dalam kuda-kuda lebar, lalu *Migi chudan zuki, shiko dachi* pukulan tengah menggunakan tangan kanan dalam posisi kuda-kuda lebar, kemudian *Hidari chudan zuki, shiko dachi* yaitu pukulan tengah menggunakan tangan kiri dalam posisi yang sama. Selanjutnya *Migi chudan gyaku zuki, hidari sukui uke, zenkutsu dachi* Serangan dengan pukulan lurus menggunakan tangan kanan, diikuti tangkisan bawah dengan tangan kiri dalam kuda-kuda depan. *Age uke, zenkutsu dachi* yaitu Gerakan menangkis serangan dari atas menggunakan lengan. *Morote shotei uchi, zenkutsu dachi* yaitu menyerang dengan kedua telapak tangan, kemudian *Morote shotei uchi, yoriashi, nekoashi dachi* yaitu gerakan mendorong lawan menggunakan telapak tangan, selanjutnya *Chudan gyaku zuki, moto dachi* yaitu gerakan pukulan ke tengah. *Chudan maegeri, ippon dachi* yaitu gerakan tendangan ke tengah lawan sambil bertumpu satu kaki, *Morote yoko*

uke, nekoashi dachi yaitu gerakan menangkis serangan dari samping dengan kedua tangan, serta *Chudan yoko uchi uke, sagi ashi dachi* yaitu tangkisan samping dengan lengan dalam posisi satu kaki terangkat.

SCENE 7.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 8) "*Migi gedan shotei barai - zenkutsu dachi*", (Gerakan 9) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 10) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 12) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 13) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 17) "*Chudan gyaku zuki - moto dachi*", (Gerakan 19) "*Gyaku zuki chudan - moto dachi*", (Gerakan 28) "*Migi chudan maete zuki - moto dachi*".

Karakter: "E!!!"

Deskripsi: Karakter menangkis serangan dari bawah dengan *gedan shotei barai, zenkutsu dachi*, lalu *nekoashi dachi, shuto uke* untuk bertahan dengan tepi tangan. Selanjutnya, menyerang dengan *chudan gyaku zuki* dalam *moto dachi* atau pukulan ke tengah badan, serta *chudan maete zuki* untuk pukulan dengan tangan kanan. Pada gerakan ke 8 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

SCENE 7.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 21) "*Morote ura uchi jodan - yoriashi nekoashi dachi*", (Gerakan 22) "*Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi*", (Gerakan 23) "*Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi*", (Gerakan 24) "*Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi*", (Gerakan 25) "*Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi*", (Gerakan 26) "*Shuto uke - nekoashi dachi*", (Gerakan 29) "*Hidari chudan gyaku zuki - moto dachi*".

Karakter: "E!!!"

Deskripsi: Karakter menyerang kepala lawan dengan kedua tangan dari bawah dengan *jodan morote ura uchi, nekoashi dachi*, lalu bertahan dengan *chudan hiji sasae uke* dalam posisi yang sama. Selanjutnya, melakukan *shuto uke, nekoashi dachi* untuk bertahan dan menangkis menggunakan bagian tepi tangan, serta *chudan migi hidari gyaku zuki, moto dachi* yaitu memukul menggunakan tangan kanan dan kiri bergantian. Pada gerakan ke 21 dan 29 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Bassai Dai

SCENE 8.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Salam pembuka) "*Rei, musubi dachi*", "*Kyotsuke - Musubi Dachi*" (Gerakan 1) "*Bassai gamae heisoku dachi*", (Gerakan 22) "*Gedan sokuto geri soto hachiji dachi*", (Gerakan 23) "*Shuto uke nekoashi dachi*", (Gerakan 24) "*Shuto uke nekoashi dachi*", (Gerakan 27) "*Chudan zuki yori ashi, siko dachi*", (Gerakan 47) "*Bassai gamae heisoku dachi*", (Salam penutup) "*Rei, musubi dachi*".

Karakter: "Bassai Dai.", "E!!!"

Deskripsi:

Karakter memulai dengan *rei* dalam *musubi dachi*, setelah itu karakter mengucapkan nama kata lalu bersiap dalam *bassai gamae*, *heisoku dachi*. kemudian *gedan sokuto geri soto hachiji dachi* untuk tendangan rendah, bertahan dengan *shuto uke nekoashi dachi* yaitu menangkis memakai tepi tangan, serta menyerang dengan *chudan zuki yori ashi shiko dachi* yaitu pukulan tengah. Pada gerakan ke 22 dan 27 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

SCENE 8.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 2) "*Chudan yoko ken sasae uke kosa dachi*", (Gerakan 3) "*Chudan yoko uke zenkutsu dachi*", (Gerakan 4) "*Chudan gyaku yoko uke moto dachi*", (Gerakan 5) "*Chudan gyaku yoko uchi zenkutsu dachi*", (Gerakan 8) "*Sukui dome soto hachiji dachi*", (Gerakan 11) "*Migi waki gamae soto hachiji dachi*", (Gerakan 13) "*Chudan zuki soto hachiji dachi*", (Gerakan 15) "*Chudan zuki soto hachiji dachi*", (Gerakan 25) "*Jodan wa uke heisoku dachi*", (Gerakan 26) "*Chudan morote kenstui uchi zenkutsu dachi*", (Gerakan 28) "*Manji uke heisoku dachi*", (Gerakan 38) "*Migi waki gamae heisoku dachi*", (Gerakan 39) "*Morote zuki zenkutsu dachi*", (Gerakan 40) "*Hidari waki gamae zenkutsu dachi*", (Gerakan 41) "*Morote zuki zenkutsu dachi*".

Deskripsi: Karakter menangkis serangan samping dengan *chudan yoko ken sasae uke*, *kosa dachi*, lalu *zenkutsu dachi* untuk melakukan *chudan yoko uke*, yaitu tangkisan samping dengan satu tangan. Selanjutnya, bertahan dengan *chudan gyaku yoko uke*, *moto dachi*, yaitu tangkisan berlawanan arah menggunakan tangan belakang. Setelah itu, *sukui dome*, *soto hachiji dachi*, yaitu gerakan menahan serangan bawah. Kemudian bersiap dengan *migi waki gamae*, *soto hachiji dachi*, lalu menyerang dengan *chudan zuki* dalam posisi yang sama. Setelah itu di lanjutkan dengan *jodan wa uke*, *heisoku dachi*, yaitu tangkisan atas menggunakan telapak tangan dalam posisi kaki rapat. Setelah itu, menyerang dengan *chudan morote kentsui uchi*, *zenkutsu dachi*, yaitu pukulan dengan kedua tangan berbentuk kepala. Lalu bertahan dengan *manji uke*, *heisoku dachi*, dan kembali bersiap dengan *migi waki gamae*, *heisoku dachi*, dan menyerang dengan *morote zuki*, *zenkutsu dachi*, yaitu pukulan ganda ke arah lawan. Serta gerakan *hidari waki gamae*, *heisoku dachi*.

SCENE 8.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: (Gerakan 7) "*Sukui dome siko dachi*", (Gerakan 9) "*Chudan yoko uchi nekoashi dachi*", (Gerakan 12) "*Chudan yoko barai han konkutsu dachi*", (Gerakan 14) "*Chudan yoko uke han konkutsu dachi*", (Gerakan 16) "*Chudan yoko uke han konkutsu dachi*", (Gerakan 17) "*Gedan shuto barai nekoashi dachi*", (Gerakan 18) "*Gedan shuto barai nekoashi dachi*", (Gerakan 19) "*Gedan shuto barai nekoashi dachi*", (Gerakan 20) "*Chudan kakete uke nekoashi dachi*", (Gerakan 29) "*Gedan barai siko dachi*", (Gerakan 30) "*Chudan yoko barai moto dachi*", (Gerakan 31) "*Mikazuki geri ippon dachi*", (Gerakan 32) "*Chudan hiji ate zenkutsu dachi*", (Gerakan 42) "*Furisute kokutsu dachi*", (Gerakan 43) "*Furisute kokutsu dachi*", (Gerakan 44) "*Kakete uke nekoashi dachi*", (Gerakan 45) "*Ushiro kakete uke gamae*", (Gerakan 46) "*Kakete uke nekoashi dachi*".

Deskripsi: Karakter menangkis dengan *sukui dome*, *shiko dachi*, lalu melakukan *chudan yoko uchi*, *nekoashi dachi*, yaitu tangkisan samping dalam posisi bertahan. Kemudian menangkis dengan *chudan yoko barai*, *han kokutsu dachi*, lalu berpindah ke posisi *chudan yoko uke*, *han kokutsu dachi*. Selanjutnya, ia melakukan *gedan shuto barai*, *nekoashi dachi*, yaitu tangkisan bawah menggunakan tepi tangan, lalu *chudan kakete uke*, *nekoashi dachi*, yaitu tangkisan menggunakan telapak tangan dalam posisi bertahan. Setelah itu, ia melakukan *gedan barai*, *shiko dachi*, yaitu tangkisan ke bawah dengan posisi kaki lebar, lalu *chudan yoko barai*, *moto dachi*, yaitu tangkisan samping. Ia kemudian menyerang dengan *mikazuki geri*, *ippon dachi*, yaitu tendangan sabit dalam posisi satu kaki, lalu menyerang dengan *chudan hiji ate*, *zenkutsu dachi*, yaitu serangan siku ke tengah. Karakter berpindah ke *furisute*, *kokutsu dachi*, bertahan dengan *kakete uke*, *nekoashi dachi*, dan mengakhiri dengan *ushiro kakete uke*, *gamae*, yaitu tangkisan belakang.

SCENE 8.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 6)** "*Chudan yoko uke moto dachi*", **(Gerakan 10)** "*Chudan gyaku yoko uke nekoashi dachi*", **(Gerakan 21)** "*Migi chudan shotei nagashi uke nekoashi dachi*", **(Gerakan 33)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 34)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 35)** "*Gedan barai zenkutsu dachi*", **(Gerakan 36)** "*Hidari waki gamae zenkutsu dachi*", **(Gerakan 37)** "*Morote zuki zenkutsu dachi*".

Deskripsi: Karakter bertahan dengan *chudan gyaku yoko uke*, *moto dachi*, yaitu tangkisan samping dengan tangan belakang, lalu berpindah ke *chudan gyaku yoko uke*, *nekoashi dachi* dalam posisi bertahan. Selanjutnya, ia menangkis dengan *migi chudan shotei nagashi uke*, *nekoashi dachi*, yaitu gerakan menangkis serangan tengah dengan telapak tangan. Ia kemudian berpindah ke *gedan barai*, *zenkutsu dachi*, yaitu tangkisan bawah dalam posisi kuda-kuda panjang. Setelah itu, ia bersiap dalam *hidari waki gamae*, *zenkutsu dachi*, sebelum menyerang dengan *morote zuki*, *zenkutsu dachi*, yaitu pukulan ganda ke arah lawan.

Skenario Seienchin

SCENE 9.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Salam Pembuka)** "*Rei, musubi dachi*", **(Gerakan 1)** "*Yoi* (punggung tinju hadap samping) *heiko dachi*", **(Gerakan 54)** "*Kyotsuke – musubi dachi*", **(Salam Penutup)** "*Rei, musubi dachi*".

Karakter: "Seienchin!"

Deskripsi: Karakter memulai dengan *rei* dalam *musubi dachi*, lalu menyebutkan nama kata sebagai tanda dimulainya gerakan. Selanjutnya, ia bersiap dalam *kyotsuke gaya nahate*, *musubi dachi*, yaitu posisi awal dengan kedua kaki rapat dan tangan sejajar tubuh. Ia kemudian berpindah ke *yoi*, *heiko dachi*, yaitu posisi kuda-kuda dengan kaki sejajar dan terbuka selebar bahu, sebagai persiapan untuk gerakan selanjutnya.

SCENE 9.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator:

(Gerakan 2) "Morote gedan nukite gamae siko dachi", **(Gerakan 3)** "Morote sukui gamae siko dachi", **(Gerakan 4)** "Morote gedan barai siko dachi", **(Gerakan 8)** "Morote gedan nukite gamae siko dachi", **(Gerakan 20)** "Tarik tinju kanan terlentang di atas telapak tangan kiri, di ulu hati sagi ashi dachi", **(Gerakan 21)** "Migi chudan sasae zuki moto dachi", **(Gerakan 22)** "Chudan kaishu yoko barai moto dachi", **(Gerakan 24)** "Migi chudan ken sasae uke sanchin dachi", **(Gerakan 27)** "Chudan hidari ken sasae uke sanchin dachi", **(Gerakan 30)** "Shotei gedan uke siko dachi", **(Gerakan 31)** "Shotei gedan uke siko dachi", **(Gerakan 32)** "Yoko uchi - moto dachi", **(Gerakan 34)** "Yoko uke - sanchin dachi", **(Gerakan 40)** "Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate nekoashi dachi", **(Gerakan 41)** "Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate nekoashi dachi", **(Gerakan 42)** "Yoko uke - sanchin dachi", **(Gerakan 48)** "Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate nekoashi dachi".

Deskripsi: Karakter memulai dengan *morote gedan nukite gamae* dalam *shiko dachi*, lalu bertahan dengan *morote sukui gamae* dan *morote gedan barai*. Ia menyerang dengan *chudan sasae zuki* dalam *moto dachi*, lalu melakukan kombinasi *ken sasae uke sanchin dachi*, *shotei gedan uke*, dan *yoko uchi moto dachi*. Setelah itu, ia melanjutkan dengan kombinasi *mae hijiate* dan *ushiro hijiate*, lalu mengakhiri dengan *yoko uke sanchin dachi*.

SCENE 9.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 5)** "Chudan kaishu yoko uke siko dachi", **(Gerakan 14)** "Morote gedan nukite gamae siko dachi", **(Gerakan 25)** "Gedan kenstui uchi siko dachi", **(Gerakan 26)** "Gedan barai siko dachi", **(Gerakan 28)** "Gedan kenstui uchi siko dachi", **(Gerakan 29)** "Gedan barai - siko dachi", **(Gerakan 36)** "Jodan age zuki - siko dachi", **(Gerakan 44)** "Jodan age zuki - siko dachi", **(Gerakan 47)** "Gedan barai - siko dachi".

Deskripsi: Karakter bertahan dengan *chudan kaishu yoko uke* dalam *shiko dachi*, diikuti dengan *morote gedan nukite gamae* dalam posisi yang sama. Ia lalu menyerang dengan *gedan kentsui uchi*, diikuti dengan *gedan barai* untuk menangkis serangan bawah. Selanjutnya, ia menyerang dengan kombinasi *jodan age zuki* dan *josan age zuki* dalam *shiko dachi*.

SCENE 9.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 6)** "Kakete siko dachi", **(Gerakan 7)** "Yonhon nukite siko dachi", **(Gerakan 9)** "Morote sukui gamae siko dachi", **(Gerakan 10)** "Morote gedan barai siko dachi", **(Gerakan 11)** "Kaishu yoko uke siko dachi", **(Gerakan 12)** "Kakete siko dachi", **(Gerakan 13)** "Nukite siko dachi", **(Gerakan 15)** "Morote sukui gamae siko dachi", **(Gerakan 16)** "Morote gean barai siko dachi", **(Gerakan 17)** "Kaishu yoko uke siko dachi", **(Gerakan 18)** "Kakete siko dachi", **(Gerakan 19)** "Nukite siko dachi", **(Gerakan 33)** "Ura uchi yoriashi - moto dachi (teriak E!!!)", **(Gerakan 35)** "Kakete - sanchin dachi", **(Gerakan 38)** "Gedan barai - siko dachi", **(Gerakan 39)** "Gedan barai - siko dachi", **(Gerakan 43)** "Kakete - sanchin dachi", **(Gerakan 46)** "Gedan barai - siko dachi", **(Gerakan 49)** "Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate nekoashi dachi".

Karakter: “E!!!”

Deskripsi: Karakter memulai dengan kakete dalam *shiko dachi*, lalu menyerang dengan *yonhon nukite* dalam posisi yang sama. Selanjutnya, ia bertahan dengan *morote sukui gamae* dan *morote gedan barai*, sebelum melakukan *kaishu yoko uke* dan *nukite*. Setelah itu, ia menyerang dengan *ura uchi yoriashi* dalam *moto dachi*, lalu berpindah ke *sanchin dachi* untuk melakukan *kakete*. Ia mengakhiri adegan dengan kombinasi *gedan barai* dalam *shiko dachi* dan *serangan mae hijiate* serta *ushiro hijiate* dalam *nekoashi dachi*. Pada gerakan ke 33 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

SCENE 9.5 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Close-Up | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 23)** "*Mugi chudan tate hiji ate moto dachi*", **(Gerakan 37)** "*Jodan ura uchi - siko dachi*", **(Gerakan 45)** "*Jidan ura uchi - siko dachi*", **(Gerakan 50)** "*Hidari shotei otoshi uke nekoashi dachi*", **(Gerakan 51)** "*Jodan ura uchi yoriashi - nekoashi dachi*", **(Gerakan 52)** "*Rapatkan kedua lengan dengan telapak tangan tengadah nekoashi dachi*", **(Gerakan 53)** "*Morote hini kuri uke nekoashi dachi*".

Karakter: “E!!!”

Deskripsi: Karakter memulai dengan *migi chudan tate hiji ate* dalam *moto dachi*, lalu menyerang dengan kombinasi *jodan ura uchi* dan *jidan ura uchi* dalam *shiko dachi*. Ia bertahan dengan *shotei otoshi uke* dalam *nekoashi dachi*, lalu berpindah ke *nekoashi dachi* dengan *yoriashi* untuk melakukan *jodan ura uchi*. Setelah itu, ia mengakhiri adegan dengan *morote hini kuri uke* dalam posisi yang sama. Pada gerakan ke 51 disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.

Skenario Matsumura Rohai

SCENE 10.1 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Long Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Salam Pembuka)** "*rei, musubi dachi*", **(Gerakan 1)** "*Kamae, Sotohachiji dachi*", **(Gerakan 2)** "*Gedan shuto-barai, siko dachi*", **(Gerakan 3)** "*Kakete Uke, Nekoashi dachi*", **(Gerakan 4)** "*Kage zuki Siko dachi*", **(Gerakan 5)** "*Kamae, Musubi dachi*".

Karakter: "Matsumura Rohai."

Deskripsi: Karakter melakukan salam pembuka, menyebutkan nama Kata, lalu melakukan persiapan awal (gerakan 1-5).

SCENE 10.2 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 6)** "*Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi*", **(Gerakan 7)** "*Kaishu Uke, Zenkutsu dachi*", **(Gerakan 8)** "*Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi*", **(Gerakan 9)** "*Kage zuki, Siko dachi*", **(Gerakan 10)** "*Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi*", **(Gerakan 11)** "*Kaishu Uke, Zenkutsu dachi*", **(Gerakan 12)** "*Yoko*".

barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi", (Gerakan 13) "Kage zuki, Siko dachi", (Gerakan 14) "Gedan Osae, siko dachi", (Gerakan 15) "Ipponken Gedan Zuki, Siko dachi".

Deskripsi: Kamera sedikit mendekat menjadi Full Shot, pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 6-15

SCENE 10.3 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

Kamera: Medium Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

Narator: **(Gerakan 16)** *"Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi", (Gerakan 17) "Kote gaeshi, Zenkutsu dachi", (Gerakan 18) "Kote gaeshi, Zenkutsu dachi", (Gerakan 19) "Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi", (Gerakan 20) "Kage zuki, Siko dachi", (Gerakan 21) "Chudan Shotei Osae Uke with ibuki, Zenkutsu dachi", (Gerakan 22) "Kamae, Musubi Dachi".*

Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 16-22.

SCENE 10.4 – INT. DOJO IKIGAI PEKANBARU, Area latihan dalam ruangan

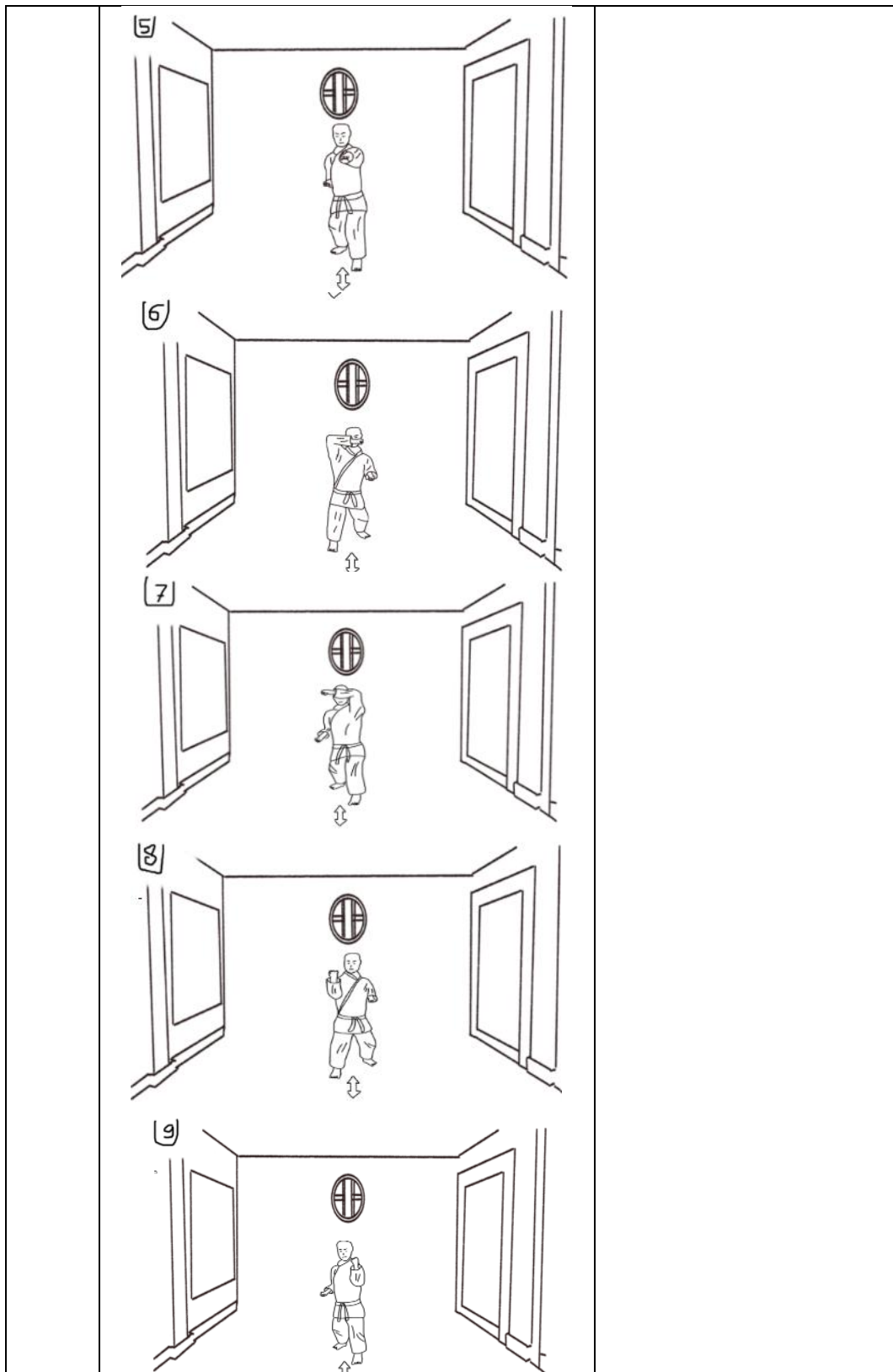
Kamera: Full Shot | Fx: Instrumen Lagu Jepang

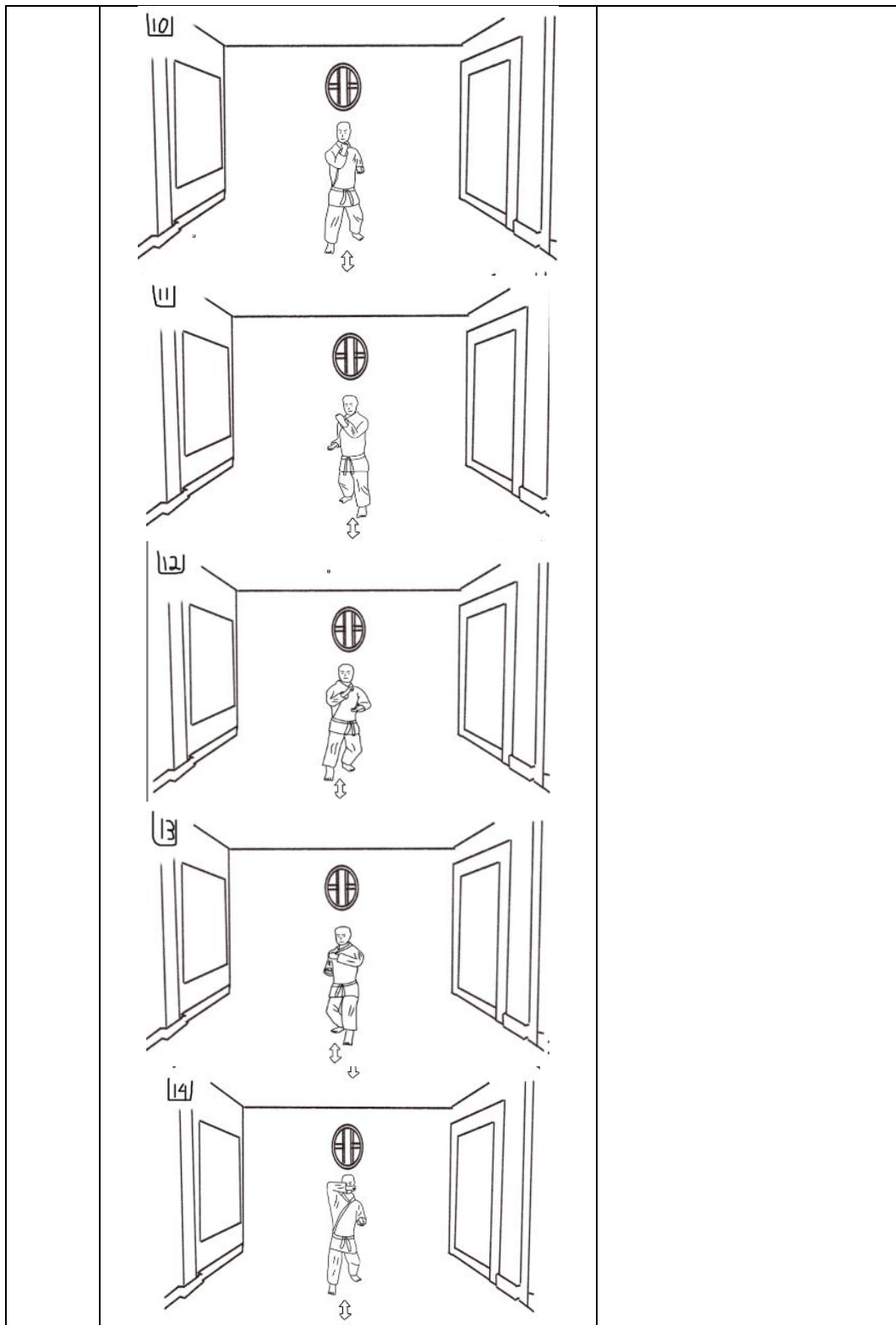
Narator: **(Gerakan 23, 25, 27)** *"Morote chudan zuki, Moto dachi", (Gerakan 24, 26) "Kamae, Musubi dachi", (Gerakan 28, 30, 31) "Shutouke, Nekoashi dachi", (Gerakan 29) "Mikazuki geri, Sagiashi dachi", (Gerakan 32) "Kamae, Musubi dachi", (Salam Penutup) "Rei, musubi dachi".*

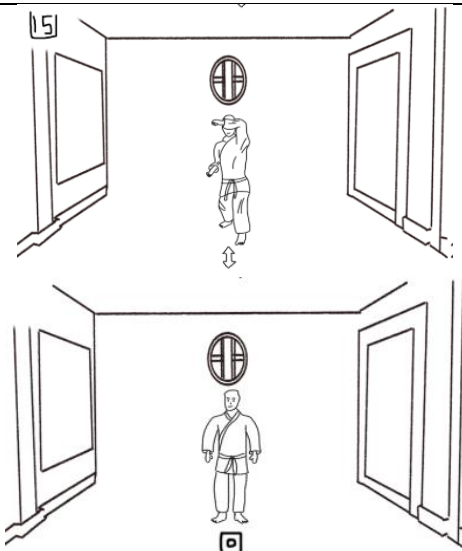
Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 23-32.

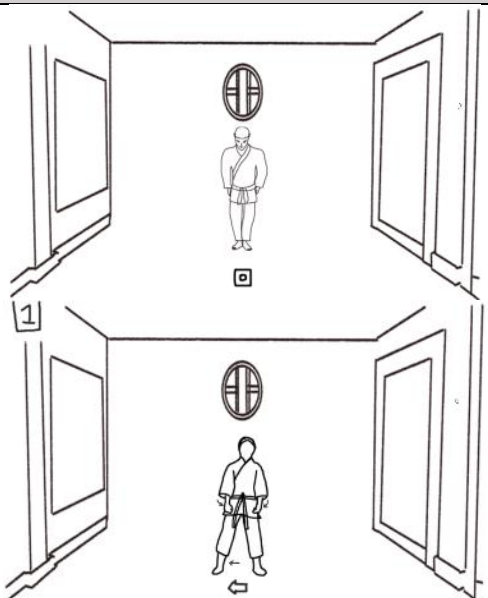
LAMPIRAN C STORYBOARD

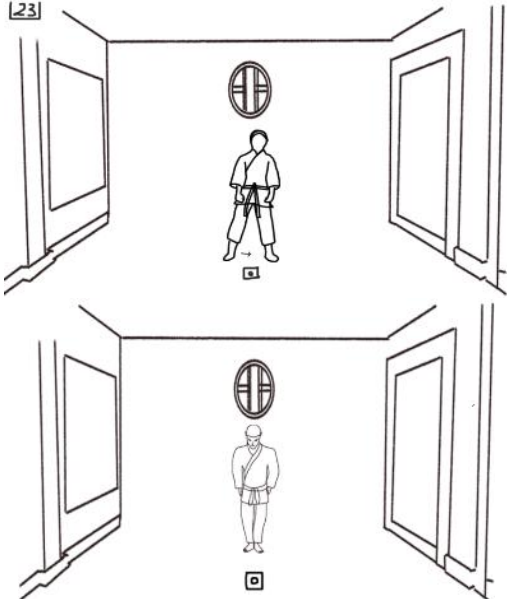
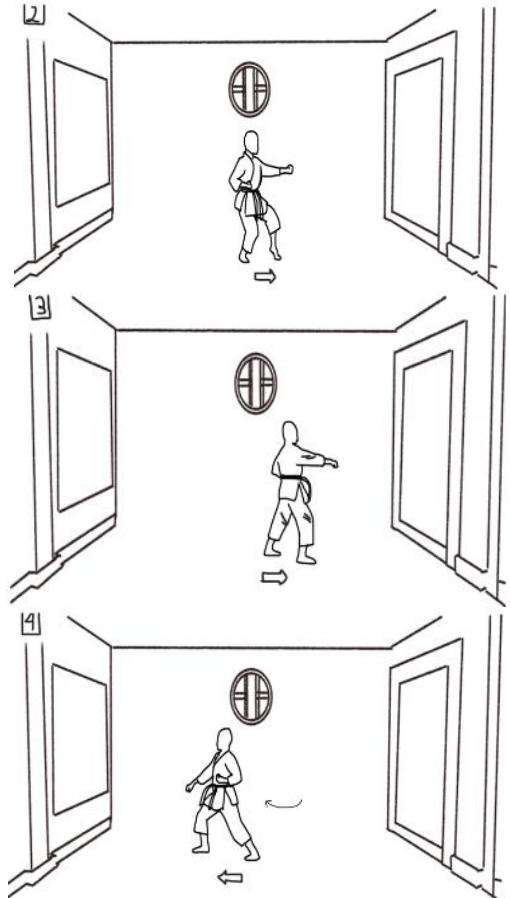
Scene 1, Gerakan dasar (kihon)		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 1.1	The storyboard consists of four vertically stacked frames, each showing a person in a hallway with a circular window at the end. The person is wearing a white gi. Frame 1 shows the person standing still with a small square icon below. Frame 2 shows the person starting a side step to the right with a small circle icon below. Frame 3 shows the person in a side step with a double-headed vertical arrow below. Frame 4 shows the person in a side step with arms extended forward and a double-headed vertical arrow below.	Scene: 1.1 Durasi: 15-25 detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

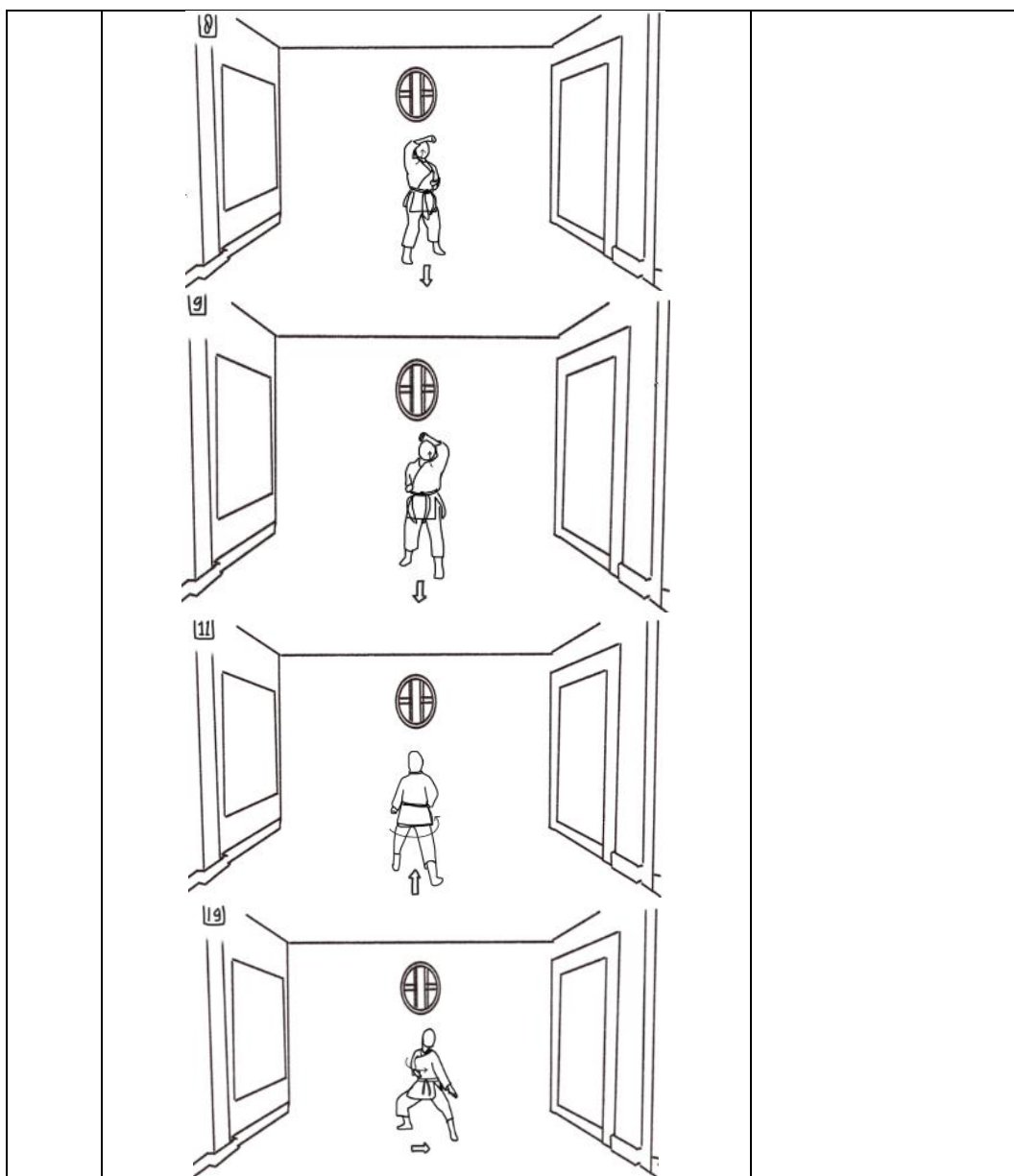




		
	Narator: (Salam Pembuka): "rei, musubi dachi", (Gerakan 1, 2, 3) "Gedan barai Zenkutsu dachi", (Gerakan 4,5) "Chudan zuki Moto dachi", (Gerakan 6, 7) "Ageuke Motodachi", (Gerakan 8, 9) "Uchi uke motodachi", (Gerakan 10, 11) "Yoko uke motodachi", (Gerakan 12, 13) "Shutouke Neko-ashi dachi", (Gerakan 14, 15) "Ageuke motodachi", (Salam Penutup): "rei, musubi dachi" Deskripsi: Pada scene ini, karakter berada di tengah frame menghadap kamera. Karakter mengawali adegan dengan salam pembuka, kemudian memperagakan 15 rangkaian gerakan dasar (Kihon) secara berurutan, dan diakhiri dengan sikap salam penutup.	

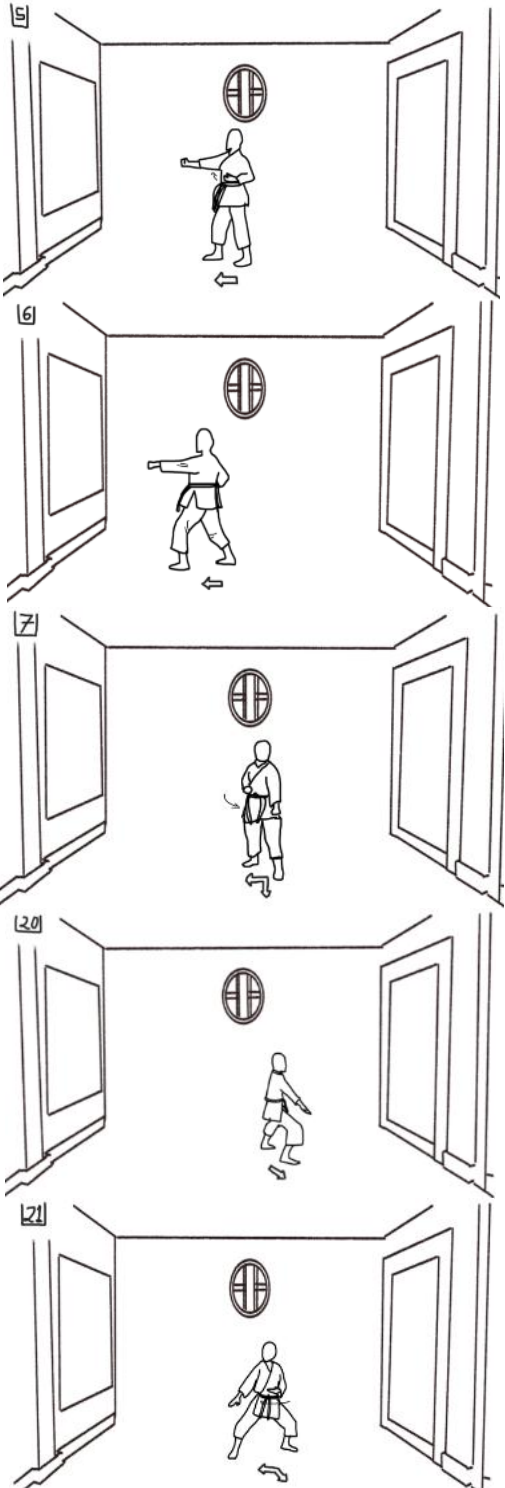
Scene 2, Kata Pinan Nidan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 2.1		Scene: 2.1 Durasi: 2-5 detik Kamera: Long Shot, Zoom Out Fx: Instrumen Lagu Jepang

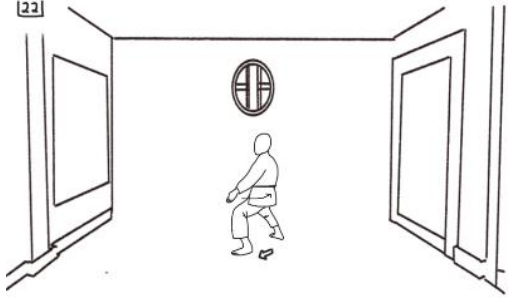
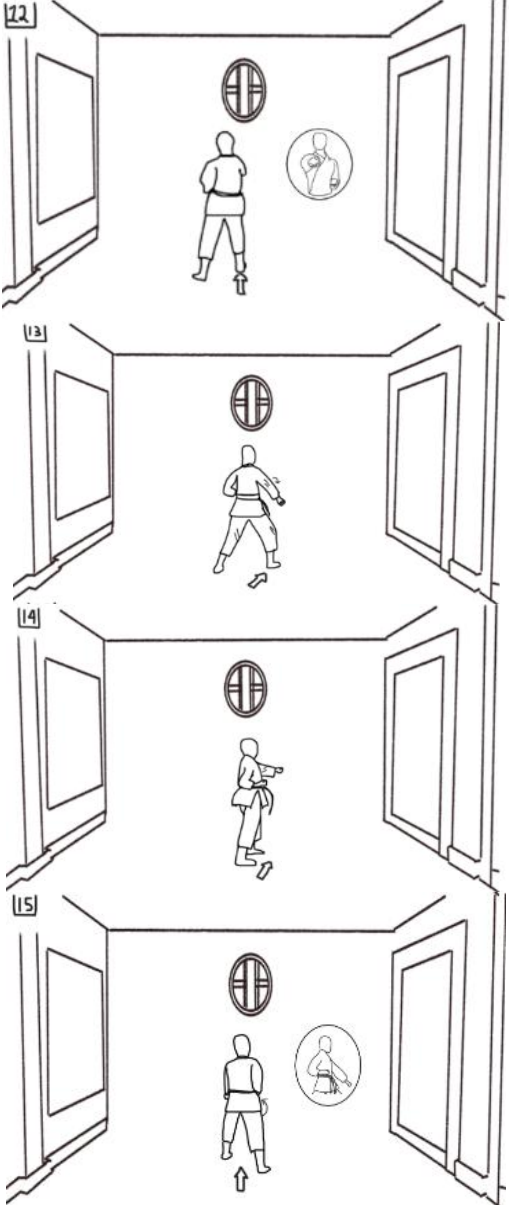
		
	Narator: (Salam Pembuka): "rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Yoi, Soto Hachiji Dachi" (Gerakan 23) "Yoi, Soto Hachiji Dachi" (Salam Penutup): "rei, musubi dachi", Karakter: "Pinan Nidan!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam awalan, karakter meneriakkan nama kata, gerakan 1, 23, dan salam akhir.	
Scene 2.2		Scene: 2.2 Durasi: 12-18 detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

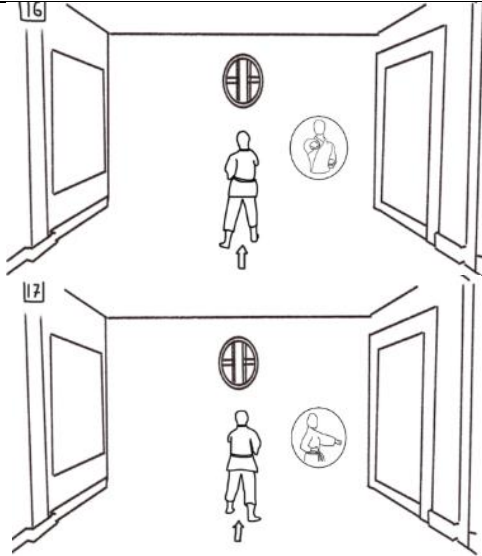
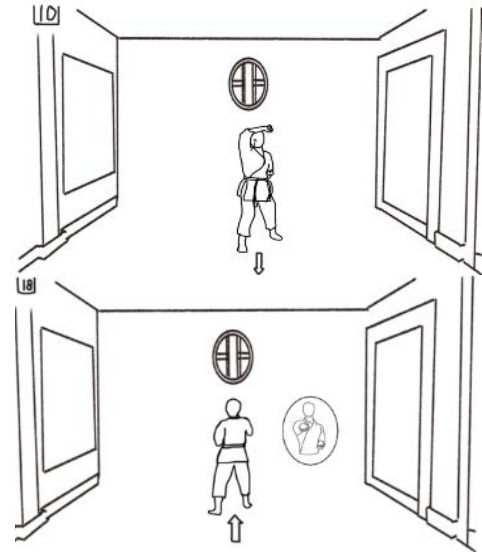


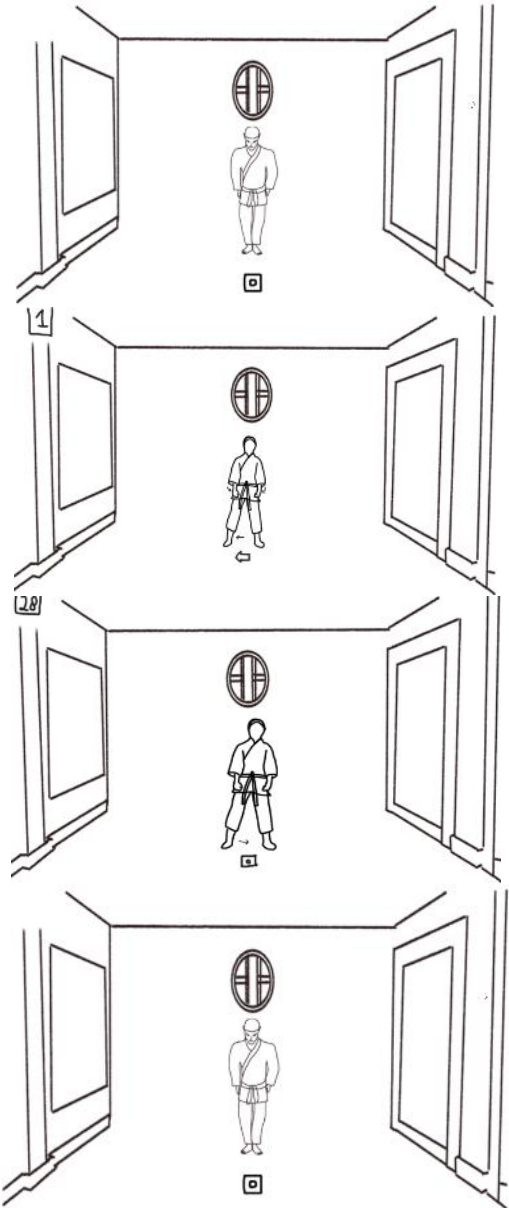
Narator: (Gerakan 2) "Chudan uchi otoshi uke nekoashi dachi", (Gerakan 3) "Chudan zuki moto dachi", (Gerakan 4) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 8) "Age uke zenkutsu dachi", (Gerakan 9) "Age uke zenkutsu dachi", (Gerakan 11) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 19) "Gedan shuto barai siko dachi".

Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 4, 8, 9, 11, dan 19

Scene 2.3	 The storyboard consists of five frames, each showing a character in a hallway. The character is wearing a white gi with a black belt and is in a wide stance, pointing forward with their right hand. The hallway has a circular window with a cross pattern in the background. The frames are labeled 5, 6, 7, 20, and 21 in the top left corner.	Scene: 2.3 Durasi: 10-15 detik Kamera: Medium <i>Full Shot, Zoom In</i> Fx: Instrumen Lagu Jepang
----------------------	--	--

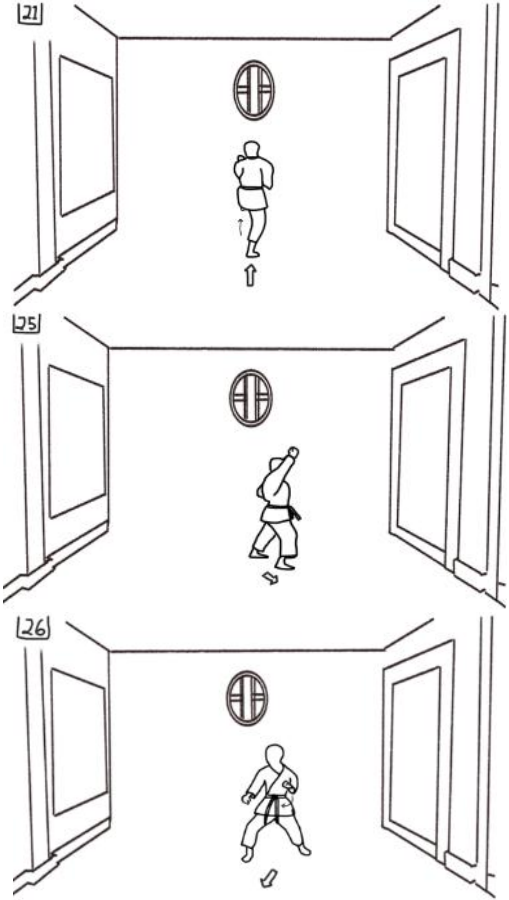
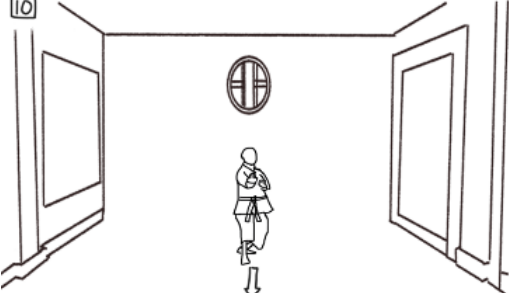
		
Narator: (Gerakan 5) "Chudan uchi otoshi uke moto dachi", (Gerakan 6) "Chudan zuki moto dachi", (Gerakan 7) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 20) "Gedan shuto barai siko dachi", (Gerakan 21) "Gedan shuto barai siko dachi", (Gerakan 22) "Gedan shuto barai siko dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 5, 6, 7, 20, 21, dan 22.		
Scene 2.4		Scene: 2.4 Durasi: 10-15 detik Kamera: Medium Shot, Zoom In Fx: Instrumen Lagu Jepang

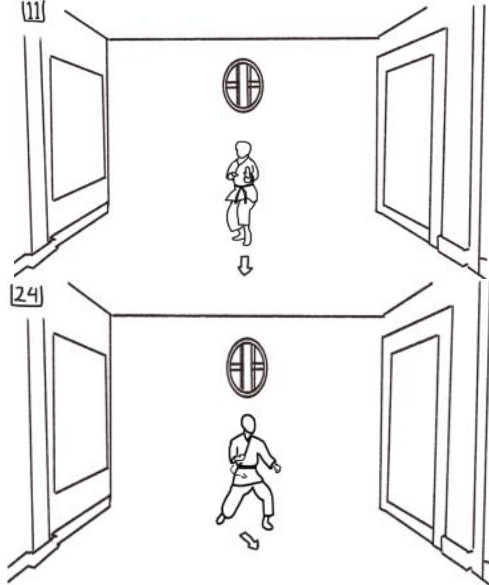
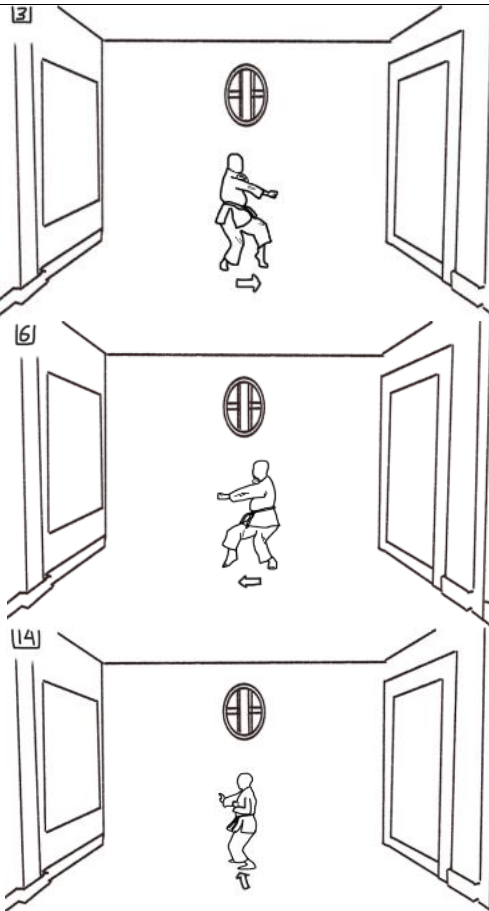
		
Narator: (Gerakan 12) "<i>Chudan zuki moto dachi</i>", (Gerakan 13) "<i>Gedan barai zenkutsu dachi</i>", (Gerakan 14) "<i>Chudan zuki moto dachi</i>", (Gerakan 15) "<i>Gedan barai zenkutsu dachi</i>", (Gerakan 16) "<i>Chudan zuki moto dachi</i>", (Gerakan 17) "<i>Chudan zuki moto dachi</i>". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 12, 13, 14, 15, 16, dan 17		
Scene 2.5		Scene: 2.5 Durasi: 2-5 detik Kamera: Medium <i>Close-Up, Pan Left</i> Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Gerakan 10) "<i>Age uke zenkutsu dachi</i>", (Gerakan 18) "<i>Chudan zuki moto dachi</i>". Karakter: "<i>KIAI!!!</i>" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 10 dan 18. Pada 2 gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut		

Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 3.1		Scene: 3.1 Durasi: 3-5 Detik Kamera: Long Shot, Zoom Out Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Salam Pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Yoi, soto hachiji dachi", (Gerakan 28) "Yoi, soto hachiji dachi", (Salam Penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Pinan Shodan!!." Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka kemudian dilanjutkan dengan meneriakkan nama kata, baru masuk ke gerakan 1, 28, dan salam penutup.		

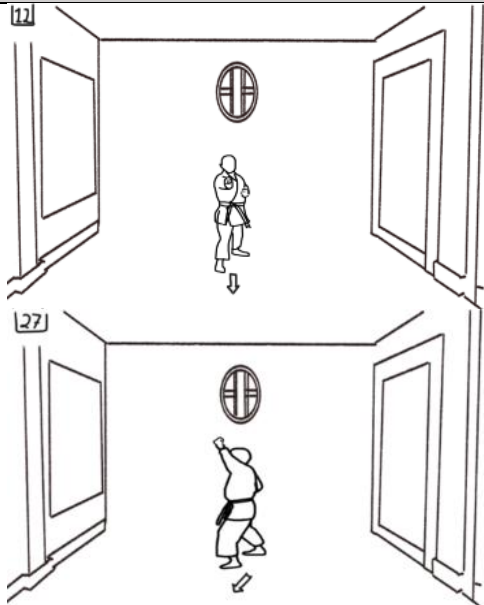
Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 3.2		Scene: 3.2 Durasi: 20-30 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

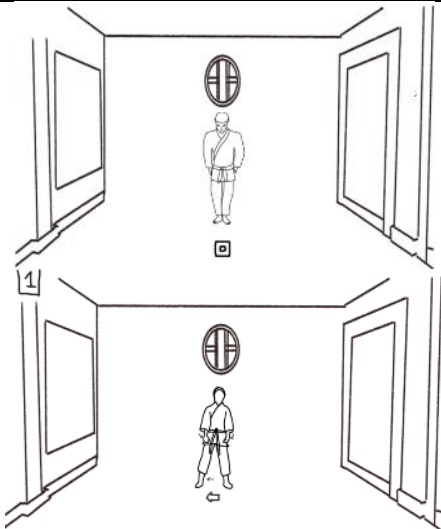
Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard consists of five panels, each showing a character in a hallway. The panels are numbered 9, 13, 17, 18, and 19. The character is walking away from the camera. In panels 17, 18, and 19, there is a circular inset showing a side view of the character.	

Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 2) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 4) "Yoko barai - soto hachiji dachi", (Gerakan 5) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 7) "Yoko barai - soto hachiji dachi", (Gerakan 8) "Yoko uke + maegeri - ippon dachi", (Gerakan 9) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 13) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 17) "Gyaku yoko uke - moto dachi", (Gerakan 18) "Maegeri - ippon dachi", (Gerakan 19) "Gyaku zuki - moto dachi", (Gerakan 21) " Maegeri, Ippon dachi ", (Gerakan 25) " Age uke, Zenkutsu dachi ", (Gerakan 26) " Gedan barai, Zenkutsu dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 4, 5, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 19, 21, 25, dan 26.		
Scene 3.3		Scene: 3.3 Durasi: 6-12 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 10) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 11) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 24) "Gedan barai - zenkutsu dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 10, 11, dan 24.		
Scene 3.4		Scene: 3.4 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

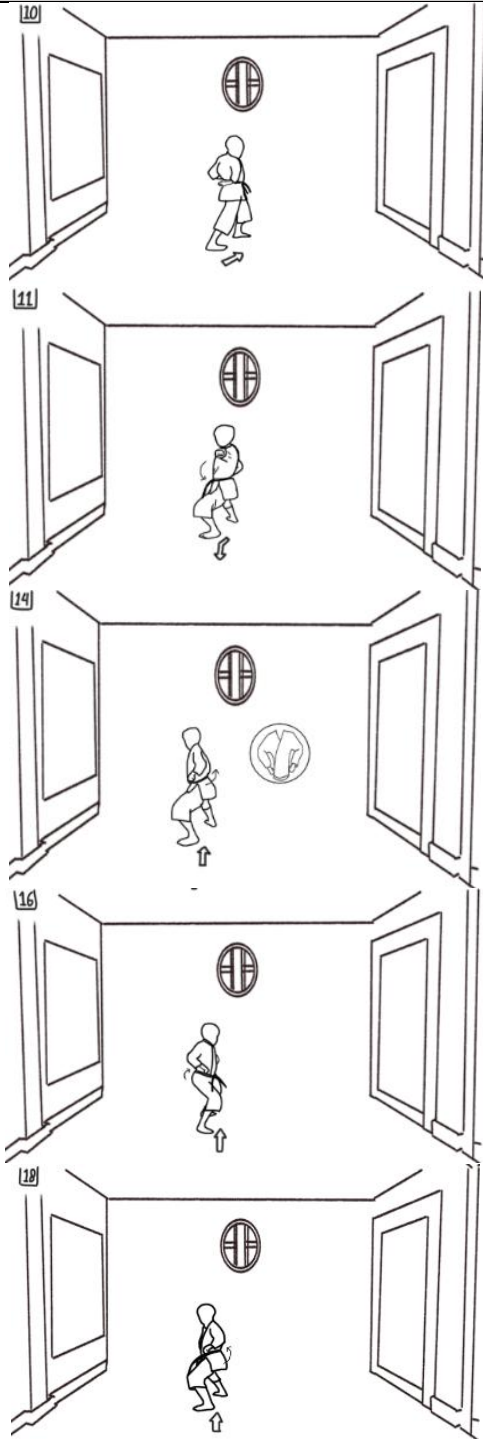
Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 3) "Gedan kentsui uchi - nekoashi dachi", (Gerakan 6) "Gedan kentsui uchi - nekoashi dachi", (Gerakan 14) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 15) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 16) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 20) "Gyaku yoko uke - moto dachi", (Gerakan 22) "Gyaku zuki - moto dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 3, 6, 14, 15, 16, 20, dan 22.		

Scene 3, Kata Pinan Shodan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 3.5		Scene: 3.5 Durasi: 1-2 Detik Kamera: Medium <i>Close-Up</i> Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Gerakan 12) "Yonhon nukite - moto dachi", (Gerakan 27) "Age Uke, Zenkutsu dachi". Karakter: "KIAI!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 12 dan 27. Pada kedua gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.		

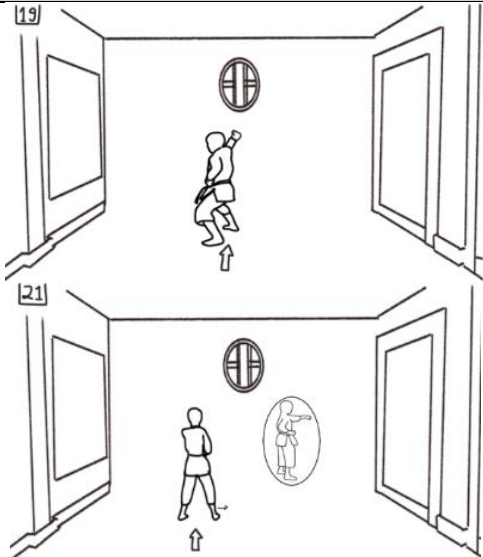
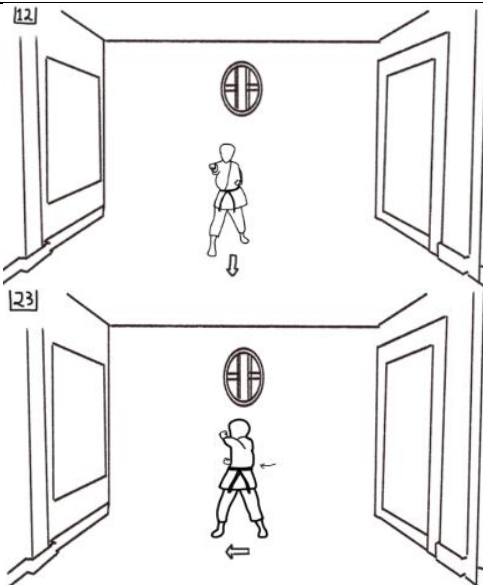
Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 4.1		Scene: 4.1 Durasi: 3-6 Detik Kamera: Medium <i>Close-Up</i> Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Salam Pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Yoi, soto hachiji dachi", (Gerakan 24) "Yoriashi kiri yoi, Soto hachiji dachi", (Salam Penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Pinan Sandan!!." Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka kemudian dilanjutkan dengan meneriakkan nama kata, baru masuk ke gerakan 1, 24, dan gerakan salam penutup.		
Scene 4.2		Scene: 4.2 Durasi: 15-22 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

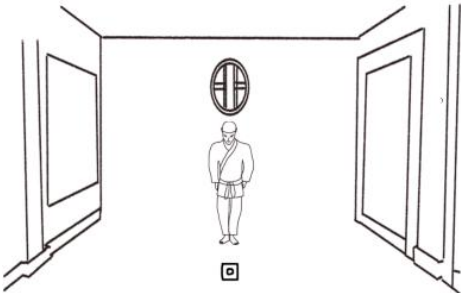
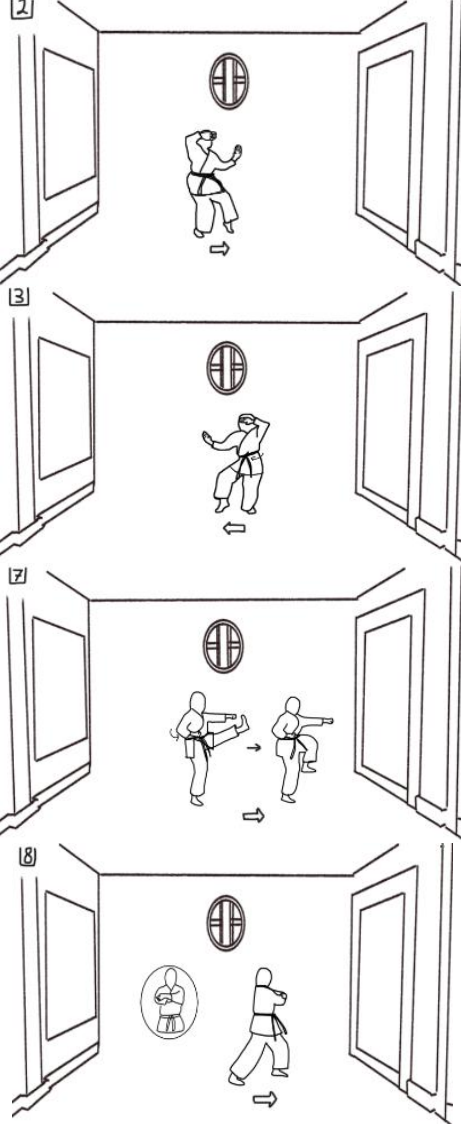
Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 2) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 3) "Kose uke - musubi dachi", (Gerakan 5) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 8) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 9) "Yonhon nukite - moto dachi", (Gerakan 13) "Ryoken koshi gamae - musubi dachi", (Gerakan 20) "Chudan zuki - moto dachi", (Gerakan 22) "Yori ashi kiri, ushiro furi zuki kanan, ushiro hiji ate kiri - soto hachiji dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 5, 8, 9, 13, 20, dan 22.		

Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 4.3		Scene: 4.3 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Gerakan 10) "Tarik telapak tangan ke pinggul - kokutsu dachi", (Gerakan 11) "Yoko barai - siko dachi", (Gerakan 14) "Hiji uke", (Gerakan 16) "Hiji uke", (Gerakan 18) "Hiji uke". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 10, 11, 14, 16, dan 18.		

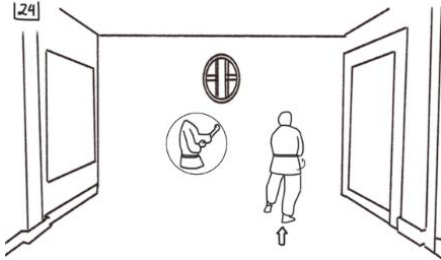
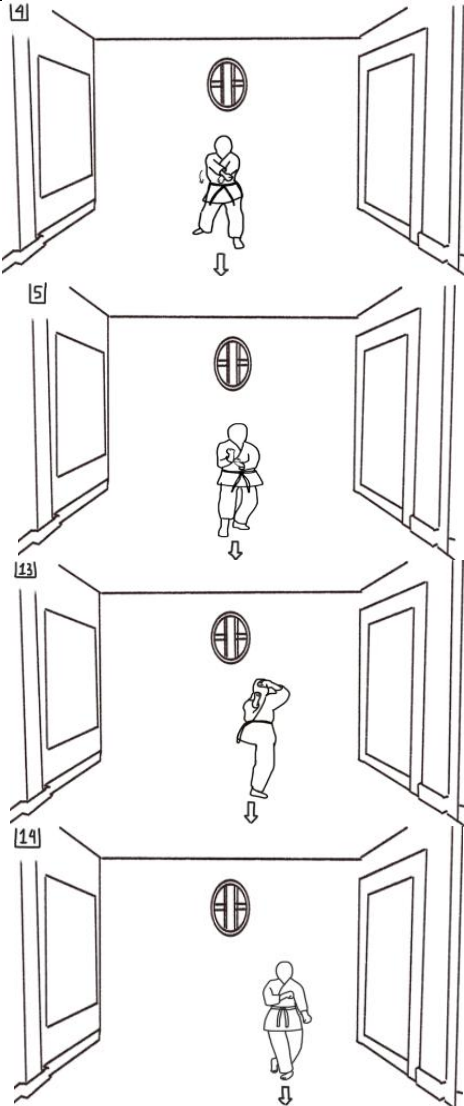
Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 4.4	The storyboard consists of five hand-drawn frames of a hallway scene. Each frame shows a character in traditional attire standing or walking in the center of a hallway with doors on both sides and a circular window at the far end. The frames are numbered 4, 6, 7, 15, and 17 in the top-left corner.	Scene: 4.4 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 4, Kata Pinan Sandan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 4) "Kose uke - musubi dachi", (Gerakan 6) "Kose uke - musubi dachi", (Gerakan 7) "Kose uke - musubi dachi", (Gerakan 15) "Chudan zuki - siko dachi", (Gerakan 17) "Chudan zuki - siko dachi", (Gerakan 19) "Yoko barai - siko dachi", (Gerakan 21) "Chudan zuki gamae - soto hachiji dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 4, 6, 7, 15, 17, 19, dan 21.		
Scene 4.5		Scene: 4.5 Durasi: 3-6 Detik Kamera: Medium Close-Up Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Gerakan 12) "Chudan zuki - moto dachi", (Gerakan 23) "Yori ashi kanan, ushiro furi zuki kiri, ushiro hiji ate kanan - soto hachiji dachi". Karakter: "KIAI!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 12 dan 23. Pada kedua gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.		

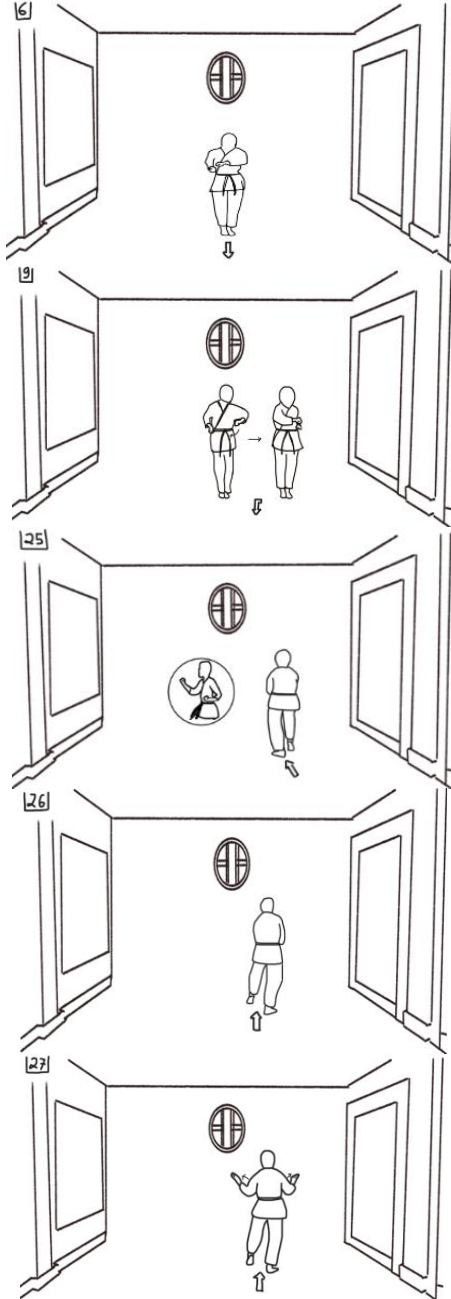
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 5.1	The storyboard consists of five frames, each showing a person in a ready stance (Pinan Yondan) in a hallway. The frames are numbered 1, 29, 30, 31, and 32. The person is wearing a white gi with a black belt. The hallway has a circular window at the end and doors on the sides.	Scene: 5.1 Durasi: 5-12 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

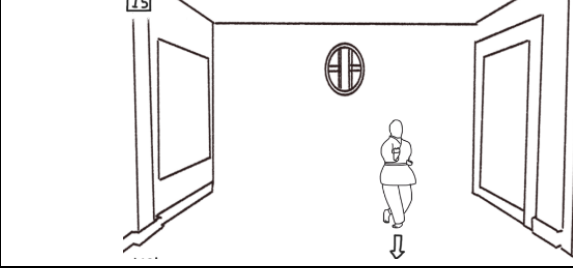
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Salam Pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Yoi, soto hachiji dachi", (Gerakan 29) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 30) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 31) "Yoi, soto hachiji dachi", (Salam Penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Pinan Yondan!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka kemudian dilanjutkan dengan meneriakkan nama kata, baru masuk ke gerakan ke 1, 29, 30, 31, dan salam penutup.		
Scene 5.2		Scene: 5.2 Durasi: 15-25 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

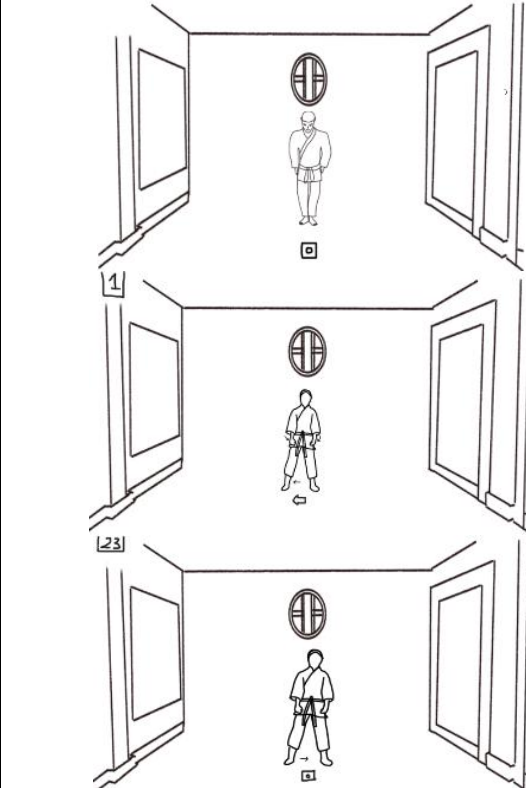
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard consists of six panels, each depicting a different pose or movement within a hallway setting. The panels are numbered 10, 11, 12, 16, 17, and 21. Each panel features a circular window in the background and a small arrow indicating movement or direction. The poses are characteristic of the Kata Pinan Yondan, showing various stances and hand positions.	

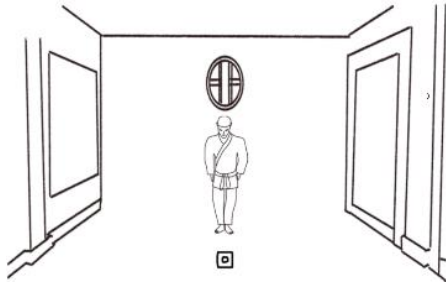
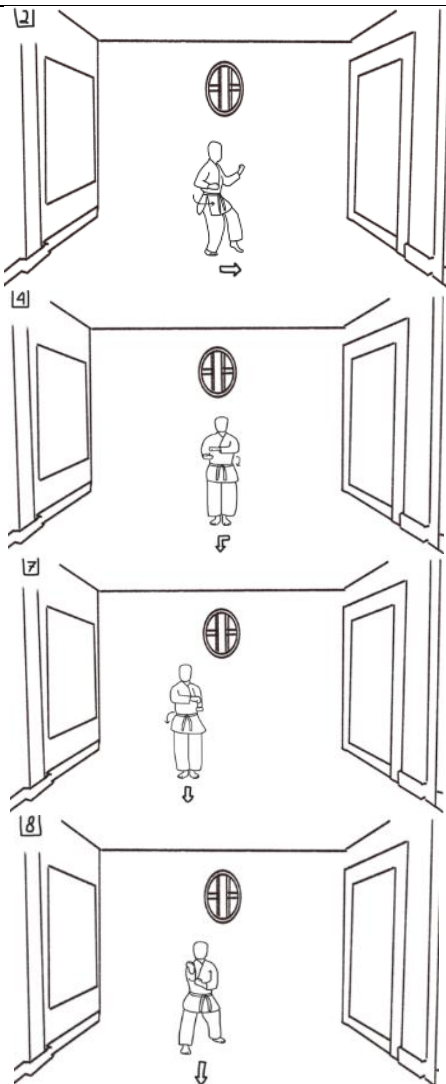
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 2) "Kote uke - nekoashi dachi", (Gerakan 3) "Kote uke - nekoashi dachi", (Gerakan 7) "Maegeri + yoko barai - ippon dachi", (Gerakan 8) "Hiji ate - zenkutsu dachi", (Gerakan 10) "Maegeri + yoko barai - ippon dachi", (Gerakan 11) "Hiji ate - zenkutsu dachi", (Gerakan 12) "Sukui uke - zenkutsu dachi", (Gerakan 16) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 17) "Maegeri - ippon dachi", (Gerakan 21) "Maegeri chudan - ippon dachi", (Gerakan 24) "Hiji sasae uke - nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 17, 21, dan 24.		
Scene 5.3		Scene: 5.3 Durasi: 15-25 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

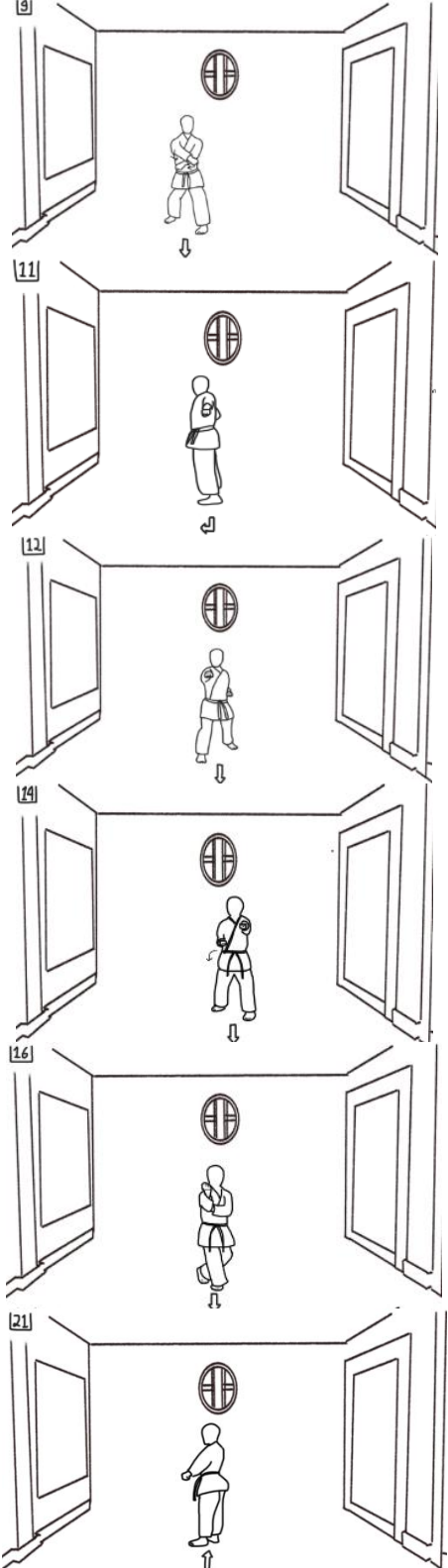
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan

Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 4) "Kote uke - zenkutsu dachi", (Gerakan 5) "Hiji sasae uke - nekoashi dachi", (Gerakan 13) "Maegeri - ippon dachi", (Gerakan 14) "Gedan barai - kosa dachi", (Gerakan 18) "Chudan zuki - moto dachi", (Gerakan 19) "Gyaku zuki - moto dachi", (Gerakan 20) "Yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 22) "Chudan zuki - moto dachi", (Gerakan 23) "Gyaku zuki - moto dachi", (Gerakan 28) "Migi hiza geri - ippon dachi". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 4, 5, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 23, dan 28. Setelah selesai gerakan 28, karakter akan teriak.		
Scene 5.4		Scene: 5.4 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

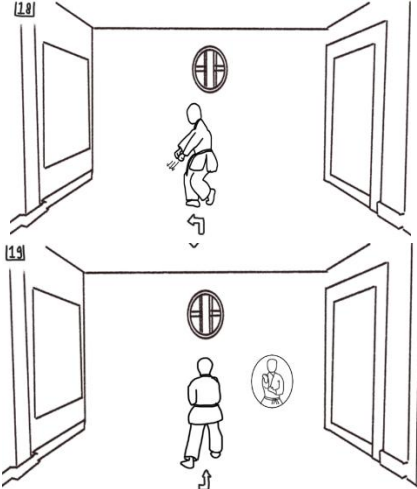
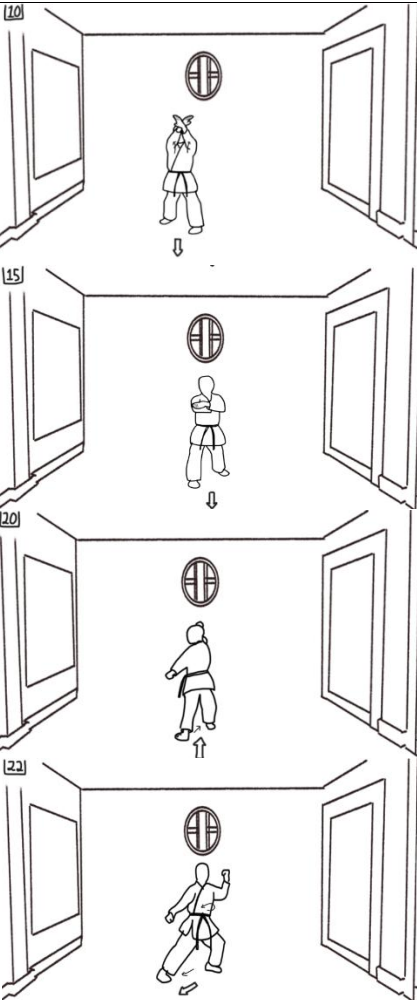
Scene 5, Kata Pinan Yondan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 6) "Migi waki gamae - heisoku dachi", (Gerakan 9) "Hidari waki gamae - heisoku dachi", (Gerakan 25) "Hiji sasae uke - nekoashi dachi", (Gerakan 26) "Hiji sasae uke - nekoashi dachi", (Gerakan 27) "Morote kaishu yoko uke - nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 6, 9, 25, 26, dan 27.		
Scene 5.5		Scene: 5.5 Durasi: 1-2 Detik Kamera: Medium Close-Up Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Gerakan 15) " Ura uchi kosa dachi ". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 15. Pada gerakan ini disertai dengan teriakan karakter setelah melakukan gerakan tersebut.		

Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 6.1		Scene: 6.1 Durasi: 4-8 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

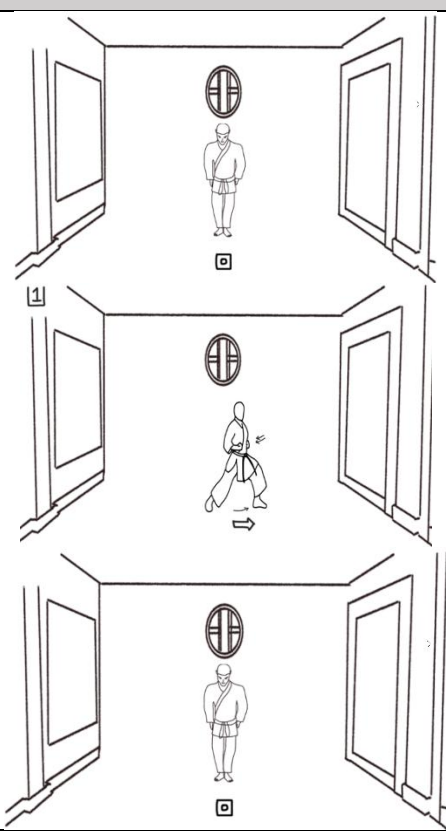
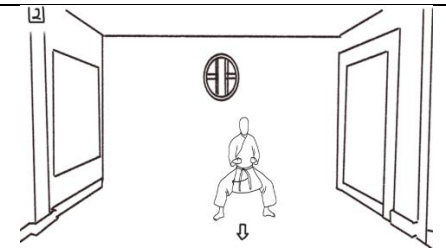
Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Salam pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Yoi, soto hachiji dachi", (Gerakan 23) "Yoi, soto hachiji dachi", (Salam penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Pinan Godan!." Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka, kemudian dilanjutkan dengan meneriakkan nama kata, lalu dilanjutkan gerakan 1, 23, dan salam penutup.		
Scene 6.2		Scene: 6.2 Durasi: 20-30 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	Storyboard	Keterangan
		

Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	StoryBoard	Keterangan
Narator: (Gerakan 2) "Chudan yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 4) "Chudan kagi zuki - musubi dachi", (Gerakan 7) "Chudan kagi zuki - musubi dachi", (Gerakan 8) "Chudan hiji sasae uke - zenkutsu dachi", (Gerakan 9) "Gedan kosa uke - Zenkutsu dachi", (Gerakan 11) "Chudan yoko barai, Soto hachiji dachi", (Gerakan 12) "Chudan zuki, Moto dachi", (Gerakan 14) "Chudan yoko barai, Moto dachi", (Gerakan 16) "Chudan yoko uke, Kosa dachi", (Gerakan 17) "Jodan yoko uke gamae, Uki ashi dachi", (Gerakan 21) "Manji uke gamae - Soto hachiji dachi". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 4, 7, 8, 9, 11, 12. setelah gerakan ke 12 ini selesai lalu karakter teriak, baru dilanjutkan gerakan lain yaitu 14, 16, 17, dan 21.		
Scene 6.3		Scene:6.3 Durasi: 10-18 Detik Kamera:Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

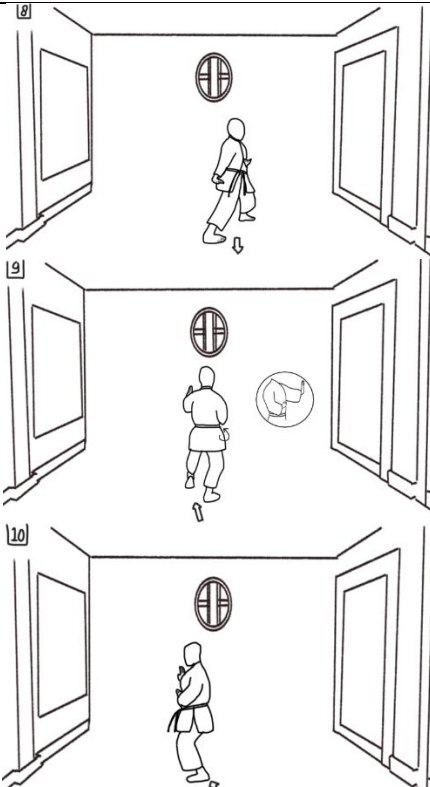
Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	StoryBoard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 3) "Chudan gyaku zuki - nekoashi dachi", (Gerakan 5) "Chudan yoko uke - nekoashi dachi", (Gerakan 6) "Chudan gyaku zuki - nekoashi dachi", (Gerakan 13) "Gedan barai - siko dachi", (Gerakan 18) "Gedan kosa uke - kosa dachi", (Gerakan 19) "Chudan hiji sasae uke - zenkutsu dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 3, 5, 6, 13, 18, dan 19.		
Scene 6.4		Scene: 6.4 Durasi: 5-12 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 6, Kata Pinan Godan		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 10) "Jodan kaishu kosa uke - zenkutsu dachi", (Gerakan 15) "Chudan hiji ate - zenkutsu dachi", (Gerakan 20) "Manji uke (jodan yoko uke + gedan barai) - kokutsu dachi", (Gerakan 22) "Manji uke - kokutsu dachi". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 10, 15, 20, dan 22. Setelah selesai gerakan ke 22, karakter akan teriak.		

Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 7.1		Scene: 7.1 Durasi: 3-5 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang
Narator: (Salam pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Morote hikite gamae - zenkutsu dachi", (Salam penutup) " Rei, musubi dachi ". Karakter: "Juroku." Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka, lalu karakter meneriakkan nama kata, dan dilanjutkan gerakan 1, 29, dan salam penutup.		
Scene 7.2		Scene: 7.2 Durasi: 15-20 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

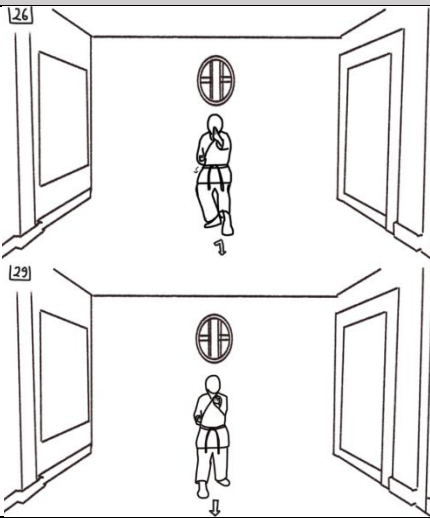
Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 7, Kata Juroku, consists of six panels. Each panel shows a character in a hallway, performing a series of movements. The panels are numbered 3, 4, 5, 6, 7, and 11. The character is shown in various poses, including a wide stance, a narrow stance, and a stance with one leg forward. The background is a simple hallway with doors on either side.	

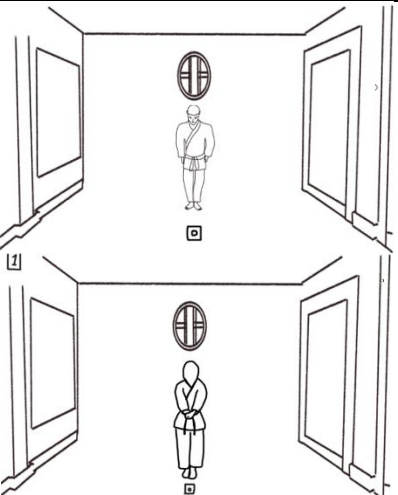
Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard consists of six panels, numbered 14, 15, 16, 18, 20, and 27, arranged vertically. Each panel depicts a character walking away from the camera down a long, narrow hallway. The hallway has doors on both sides and a circular window at the far end. The character is shown in various positions, indicating movement through the space. Panel 14 shows the character at the beginning of the hallway. Panel 15 shows the character further along. Panel 16 shows the character continuing to walk. Panel 18 shows the character further along. Panel 20 shows the character further along. Panel 27 shows the character further along. The panels are connected by a vertical line, suggesting a continuous sequence of events.	

Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 2) "Morote hikite - siko dachi", (Gerakan 3) "Migi chudan zuki - siko dachi", (Gerakan 4) "Hidari chudan zuki - siko dachi", (Gerakan 5) "Migi gyaku zuki chudan, hidari suki uke zenkutsu dachi", (Gerakan 6) "Age uke - zenkutsu dachi", (Gerakan 7) "Morote shotel uchi - zenkutsu dachi", (Gerakan 11) "Morote shotei uchi - yoriashi moto dachi", (Gerakan 14) "Morote shotei uchi - yoriashi moto dachi", (Gerakan 15) "Chudan gyaku zuki - moto dachi", (Gerakan 16) "Maegeri chudan - ippon dachi", (Gerakan 18) "Maegeri chudan - ippon dachi", (Gerakan 20) "Morote yoko uke chudan - nekoashi dachi", (Gerakan 27) "Chudan yuko uchi uke - sagi ashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 14, 15, 16, 18, 20, dan 27.		
Scene 7.3		Scene: 7.3 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

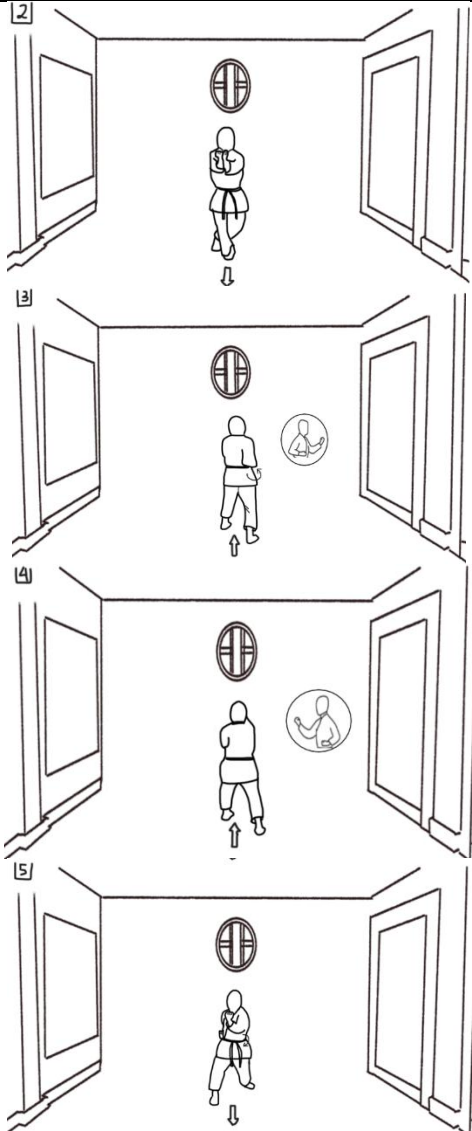
Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 8) "Migi gedan shotei barai - zenkutsu dachi", (Gerakan 9) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 10) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 12) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 13) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 17) "Chudan gyaku zuki - moto dachi", (Gerakan 19) "Gyaku zuki chudan - moto dachi", (Gerakan 28) "Migi chudan maete zuki - moto dachi". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 8 yang diakhiri dengan teriak oleh karakter lalu lanjut ke gerakan 9, 10, 12, 13, 17, 19, dan 28.		

Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 7.4	The storyboard consists of five frames, each showing a person in a hallway. The person is wearing a white shirt and dark pants. The hallway has a circular window at the end. The frames are numbered 21, 22, 23, 24, and 25. In frame 21, the person is standing with their arms raised. In frame 22, the person is in a crouched position. In frame 23, the person is in a crouched position. In frame 24, the person is in a crouched position. In frame 25, the person is in a crouched position.	Scene: 7.4 Durasi: 7-15 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 7, Kata Juroku		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 21) "Morote ura uchi jodan - yoriashi nekoashi dachi", (Gerakan 22) "Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi", (Gerakan 23) "Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi", (Gerakan 24) "Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi", (Gerakan 25) "Chudan hiji sasae uke nekoashi dachi", (Gerakan 26) "Shuto uke - nekoashi dachi", (Gerakan 29) "Hidari chudan gyaku zuki - moto dachi". Karakter: "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 21, 22, 23, 24, 25, 26, dan 29. Pada scene ini di gerakan 21 dan 29, setelah selesai maka karakter akan meneriakkan E!!!.		

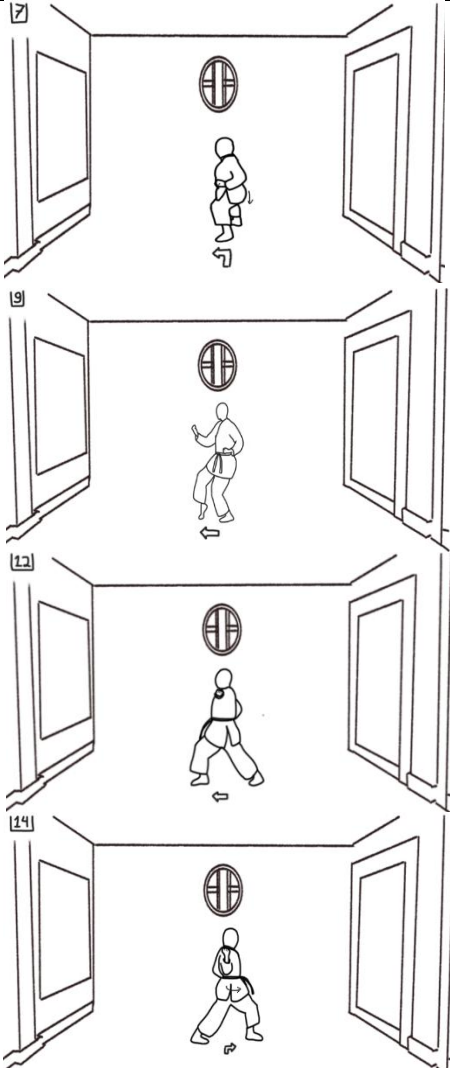
Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 8.1		Scene: 8.1 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 8, Kata Bassaidai, consists of seven panels. Each panel shows a character in a hallway. The panels are numbered 22 through 28. Panel 22 shows two characters walking away from the camera. Panel 23 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor. Panel 24 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor. Panel 25 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor. Panel 26 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor. Panel 27 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor. Panel 28 shows one character walking away from the camera, and another character sitting on the floor.	

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Salam pembuka) "Rei, musubi dachi", (Gerakan 1) "Bassai gamae heisoku dachi", (Gerakan 22) "Gedan sokuto geri soto hachiji dachi", (Gerakan 23) "Shuto uke nekoashi dachi", (Gerakan 24) "Shuto uke nekoashi dachi", (Gerakan 27) "Chudan zuki yori ashi, siko dachi", (Gerakan 47) "Bassai gamae heisoku dachi", (Salam penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Bassai Dai.", "E!!!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka, lalu karakter meneriakkan nama kata baru dilanjutkan gerakan 1, 22, 23, 24, 27, 47, dan salam penutup. Pada akhir gerakan 22 dan 27, karakter meneriakkan E!!!.		
Scene 8.2		Scene: 8.2 Durasi: 25-30 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

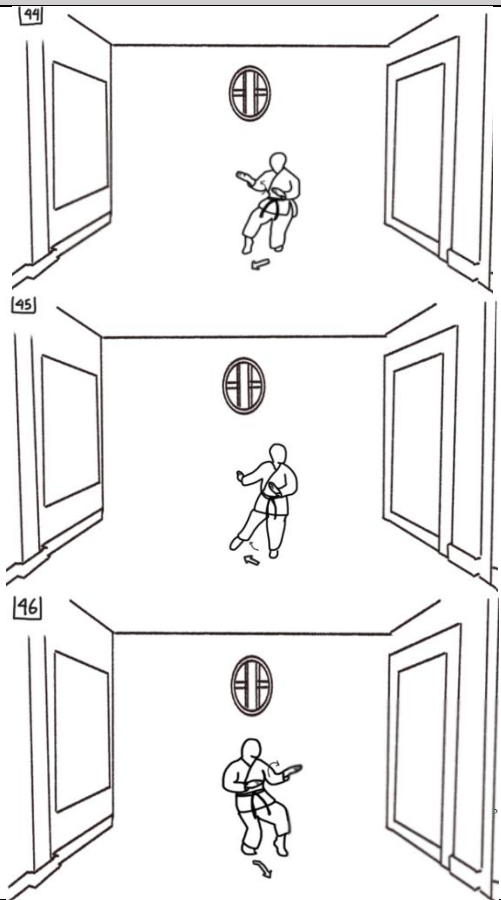
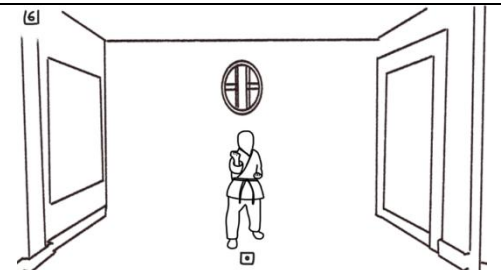
Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 8, Kata Bassaidai, consists of six panels showing a person performing movements in a hallway. The panels are numbered 8, 11, 13, 15, 25, and 26. The person is shown in various stances and arm positions, indicating a sequence of movements. Panel 26 includes a circular inset showing a person in a seated position.	

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 8, Kata Bassaidai, consists of five panels. Each panel shows a character in a hallway, looking at a circular icon on the wall. The panels are numbered 28, 38, 39, 40, and 41. The character is shown from the back, and the hallway has doors on both sides. The circular icon on the wall is a stylized cross or cross-like symbol.	

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 2) "Chudan yoko ken sasae uke kosa dachi", (Gerakan 3) "Chudan yoko uke zenkutsu dachi", (Gerakan 4) "Chudan gyaku yoko uke moto dachi", (Gerakan 5) "Chudan gyaku yoko uchi zenkutsu dachi", (Gerakan 8) "Sukui dome soto hachiji dachi", (Gerakan 11) "Migi waki gamae soto hachiji dachi", (Gerakan 13) "Chudan zuki soto hachiji dachi", (Gerakan 15) "Chudan zuki soto hachiji dachi", (Gerakan 25) "Jodan wa uke heisoku dachi", (Gerakan 26) "Chudan morote kenstui uchi zenkutsu dachi", (Gerakan 28) "Manji uke heisoku dachi", (Gerakan 38) "Migi waki gamae heisoku dachi", (Gerakan 39) "Morote zuki zenkutsu dachi", (Gerakan 40) "Hidari waki gamae zenkutsu dachi", (Gerakan 41) "Morote zuki zenkutsu dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 4, 5, 8, 11, 13, 15, 25, 26, 28, 38, 39, 40, dan 41		
Scene 8.3		Scene: 8.3 Durasi: 30-40 detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 8, Kata Bassaidai, consists of six panels showing a character walking down a hallway. The panels are numbered 16, 17, 18, 19, 20, and 21. Each panel shows the character from a side profile, walking away from the viewer. The hallway has doors on both sides and a circular window at the end. The character is wearing a traditional Indonesian outfit (Kata Bassaidai).	

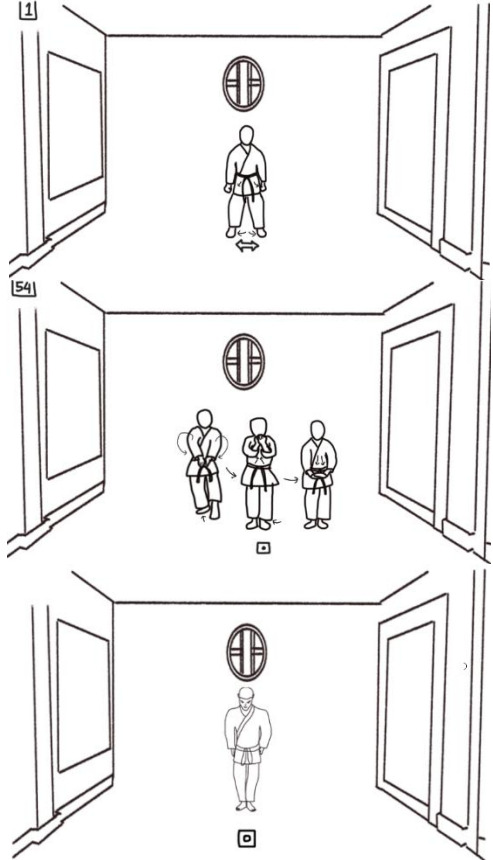
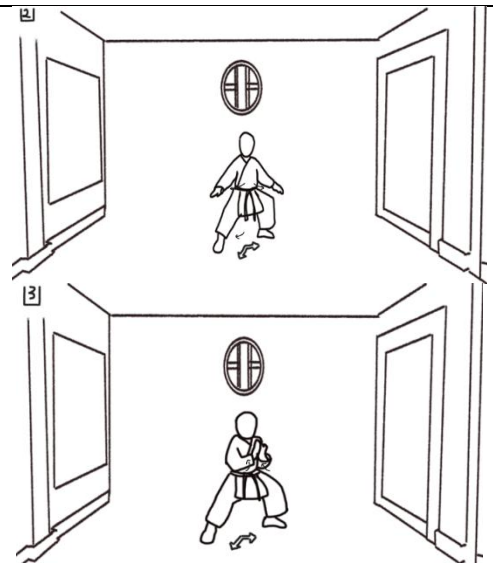
Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard consists of five panels, each showing a person in a hallway. The panels are numbered 30, 31, 32, 42, and 43. Each panel shows the person in a similar stance, with a circular inset showing a side view of a leg kick. The person is facing forward, and the hallway has doors on both sides.	

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 7) "Sukui dome siko dachi", (Gerakan 9) "Chudan yoko uchi nekoashi dachi", (Gerakan 12) "Chudan yoko barai han konkutsu dachi", (Gerakan 14) "Chudan yoko uke han konkutsu dachi", (Gerakan 16) "Chudan yoko uke han konkutsu dachi", (Gerakan 17) "Gedan shuto barai nekoashi dachi", (Gerakan 18) "Gedan shuto barai nekoashi dachi", (Gerakan 19) "Gedan shuto barai nekoashi dachi", (Gerakan 20) "Chudan kakete uke nekoashi dachi", (Gerakan 29) "Gedan barai siko dachi", (Gerakan 30) "Chudan yoko barai moto dachi", (Gerakan 31) "Mikazuki geri ippon dachi", (Gerakan 32) "Chudan hiji ate zenkutsu dachi", (Gerakan 42) "Furisute kokutsu dachi", (Gerakan 43) "Furisute kokutsu dachi", (Gerakan 44) "Kakete uke nekoashi dachi", (Gerakan 45) "Ushiro kakete uke gamae", (Gerakan 46) "Kakete uke nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 7, 9, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 42, 43, 44, 45, dan 46.		
Scene 8.4		Scene: 8.4 Durasi: 10-15 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 8, Kata Bassaidai, consists of five panels, each showing a character in a hallway. The panels are numbered 10, 21, 33, 34, and 35. In each panel, the character is walking away from the camera. In panels 33, 34, and 35, there is a circular inset showing a close-up of a hand.	

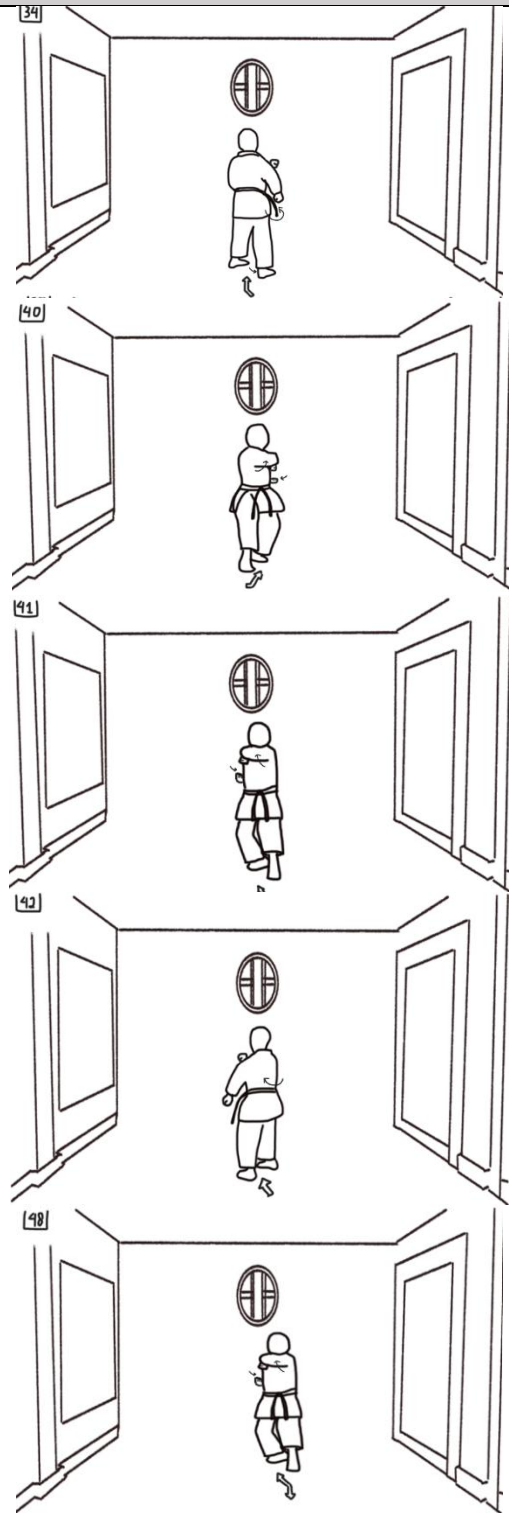
Scene 8, Kata Bassaidai		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 6) "Chudan yoko uke moto dachi", (Gerakan 10) "Chudan gyaku yoko uke nekoashi dachi", (Gerakan 21) "Migi chudan shotei nagashi uke nekoashi dachi", (Gerakan 33) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 34) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 35) "Gedan barai zenkutsu dachi", (Gerakan 36) "Hidari waki gamae zenkutsu dachi", (Gerakan 37) "Morote zuki zenkutsu dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 6, 10, 21, 33, 34, 35, 36, dan 37.		

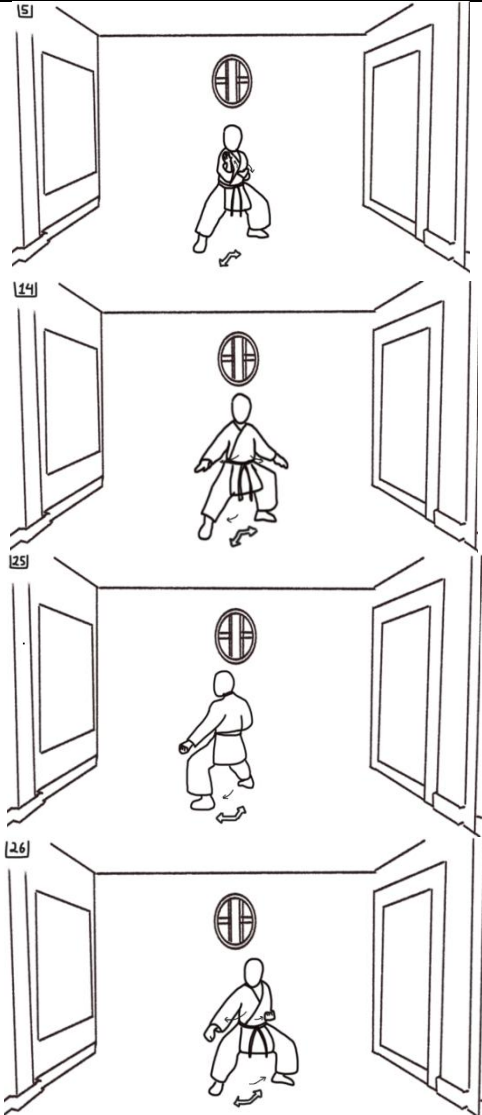
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 9.1		Scene: 9.1 Durasi: 5-7 Detik Kamera: Long Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Salam Pembuka) "Rei, musubi dachi", "Kyotsuke, Musubi Dachi" (Gerakan 1) "Yoi (punggung tinju hadap samping) heiko dachi", (Gerakan 54) "Kyotsuke – musubi dachi", (Salam Penutup) "Rei, musubi dachi". Karakter: "Seinchin!" Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan salam pembuka, lalu karakter meneriakkan nama kata, baru dilanjutkan gerakan 1, 54, dan salam penutup.		
Scene 9.2		Scene: 9.2 Durasi: 20-30 Detik Kamera: Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

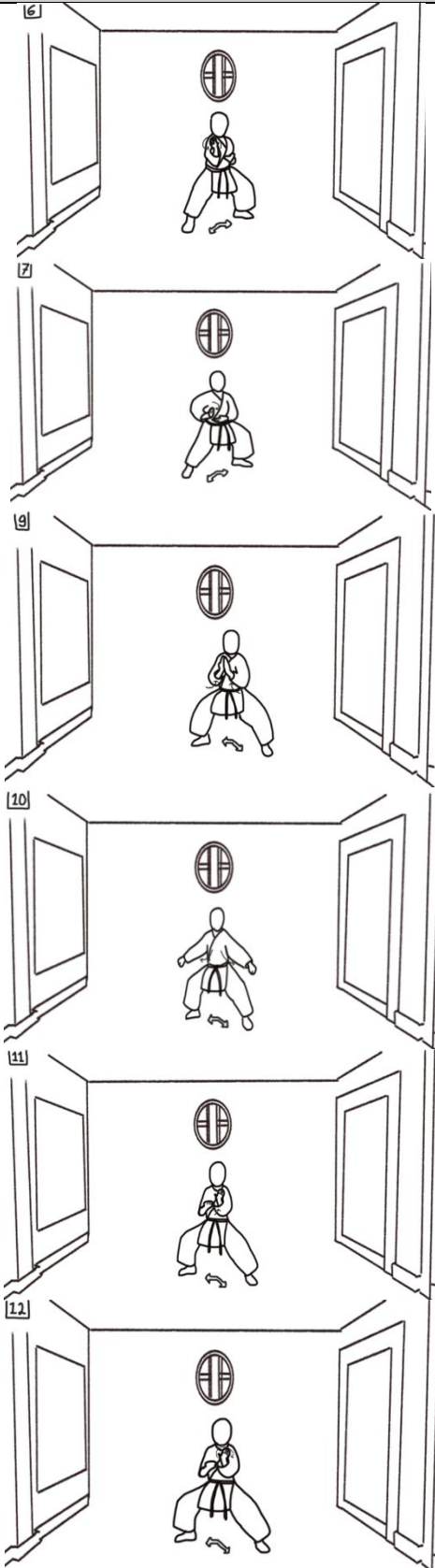
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 9, Kata Seinchin, consists of five panels showing a karate practitioner in a hallway. The practitioner is wearing a white gi with a black belt. The hallway has a circular window with a cross-like pattern at the end of each section. The panels are numbered 14, 18, 20, 21, and 22. In each panel, the practitioner is in a wide stance (Seinchin) with arms extended forward. The panels show the practitioner in different positions within the hallway, suggesting a sequence of movements.	

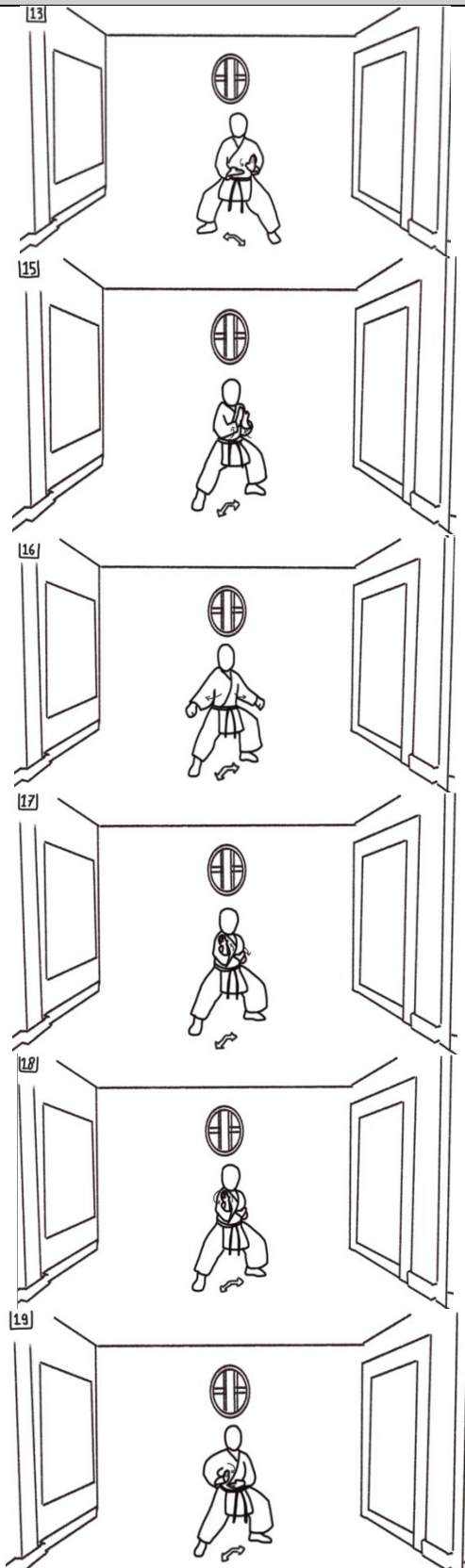
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
	The storyboard for Scene 9, Kata Seinchin, consists of five panels showing a karateka in a hallway. The panels are numbered 24, 27, 30, 31, and 32. Each panel shows the karateka in a ready stance, facing forward. The background is a simple hallway with doors on either side and a circular window at the end.	

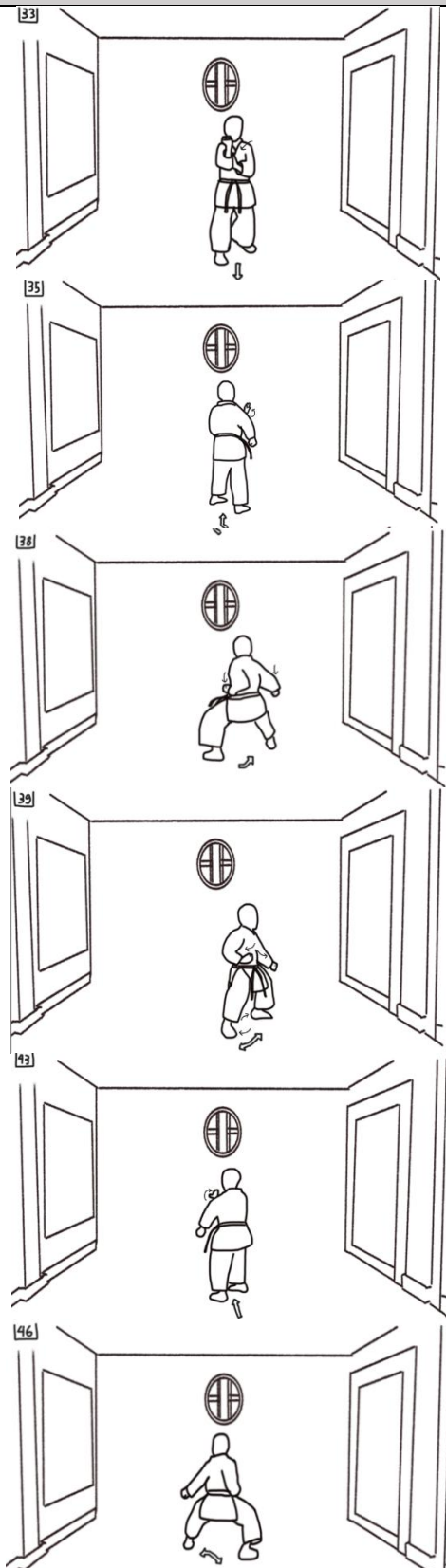
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 2) "Morote gedan nukite gamae siko dachi", (Gerakan 3) "Morote sukui gamae siko dachi", (Gerakan 4) "Morote gedan barai siko dachi", (Gerakan 8) "Morote gedan nukite gamae siko dachi", (Gerakan 20) "Tarik tinju kanan terlentang di atas telapak tangan kiri, di ulu hati sagi ashi dachi", (Gerakan 21) "Migi chudan sasae zuki moto dachi", (Gerakan 22) "Chudan kaishu yoko barai moto dachi",		

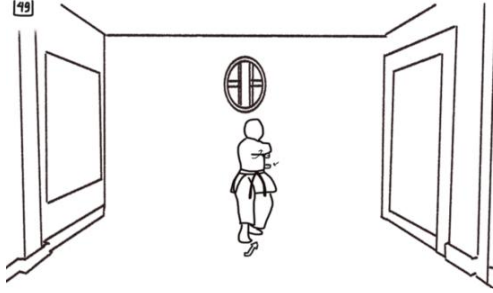
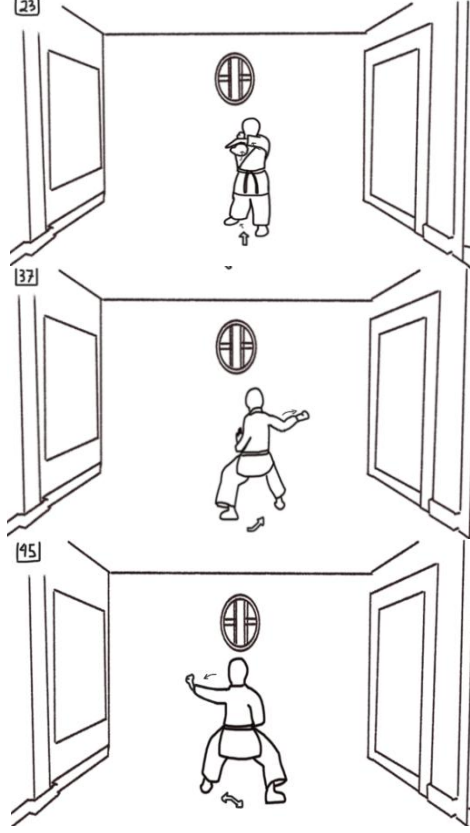
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
(Gerakan 24) "Migi chudan ken sasae uke sanchin dachi", (Gerakan 27) "Chudan hidari ken sasae uke sanchin dachi", (Gerakan 30) "Shotei gedan uke siko dachi", (Gerakan 31) "Shotei gedan uke siko dachi", (Gerakan 32) "Yoko uchi - moto dachi", (Gerakan 34) "Yoko uke - sanchin dachi", (Gerakan 40) "Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate nekoashi dachi", (Gerakan 41) "Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate nekoashi dachi", (Gerakan 42) "Yoko uke - sanchin dachi", (Gerakan 48) "Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 2, 3, 4, 8, 20, 21, 22, 24, 27, 30, 31, 32, 34, 40, 41, 42, dan 48.		
Scene 9.3		Scene: 9.3 Durasi: 10-20 Detik Kamera: Medium Full Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

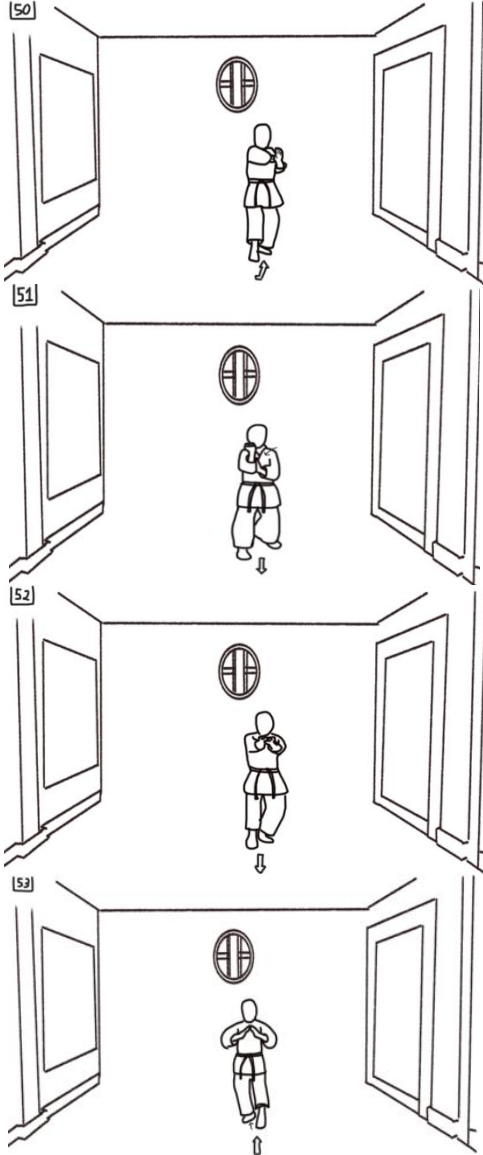
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
Narator: (Gerakan 5) "Chudan kaishu yoko uke siko dachi", (Gerakan 14) "Morote gedan nukite gamae siko dachi", (Gerakan 25) "Gedan kenstui uchi siko dachi", (Gerakan 26) "Gedan barai siko dachi", (Gerakan 28) "Gedan kenstui uchi siko dachi", (Gerakan 29) "Gedan barai - siko dachi", (Gerakan 36) "Jodan age zuki - siko dachi", (Gerakan 44) "Josan age zuki - siko dachi", (Gerakan 47) "Gedan barai - siko dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 5, 14, 25, 26, 28, 29, 36, 44, dan 47.		

Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
Scene 9.4		Scene: 9.4 Durasi: 25-35 Detik Kamera: Medium Shot Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
		

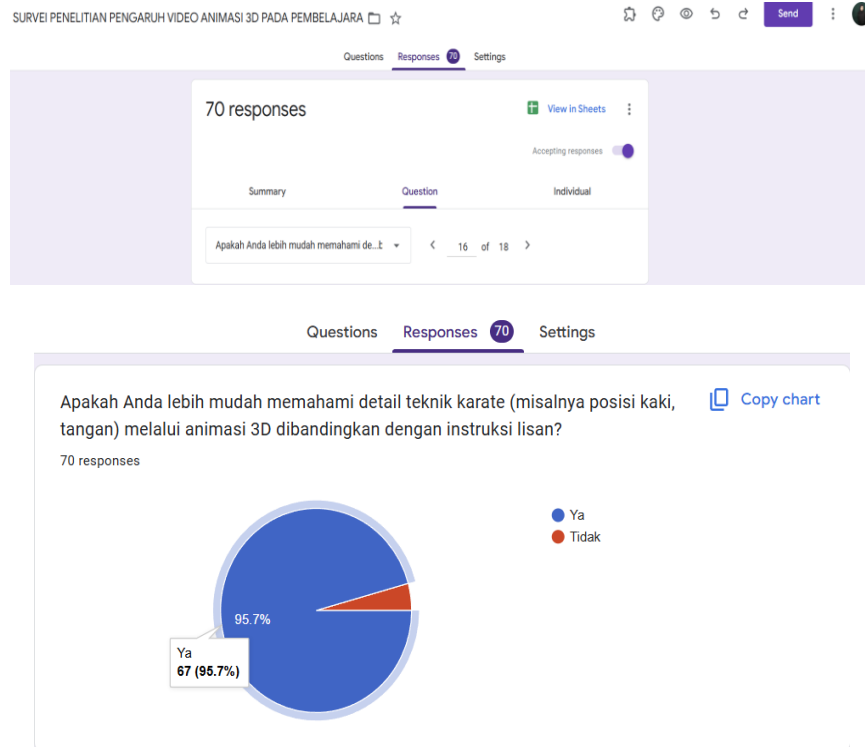
Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
	 The storyboard for Scene 9, Kata Seinchin, consists of six panels showing a person in a karate gi performing a kata in a hallway. The panels are numbered 33, 35, 38, 39, 43, and 46. The person is shown in various stances, including a ready stance, a back stance, and a crouching stance, with their arms and legs in different positions. The background is a simple hallway with doors on either side and a circular window at the end.	

Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 6) "Kakete siko dachi", (Gerakan 7) "Yonhon nukite siko dachi", (Gerakan 9) "Morote sukui gamae siko dachi", (Gerakan 10) "Morote gedan barai siko dachi", (Gerakan 11) "Kaishu yoko uke siko dachi", (Gerakan 12) "Kakete siko dachi", (Gerakan 13) "Nukite siko dachi", (Gerakan 15) "Morote sukui gamae siko dachi", (Gerakan 16) "Morote gedan barai siko dachi", (Gerakan 17) "Kaishu yoko uke siko dachi", (Gerakan 18) "Kakete siko dachi", (Gerakan 19) "Nukite siko dachi", (Gerakan 33) "Ura uchi yoriashi - moto dachi (teriak E!!!)", (Gerakan 35) "Kakete - sanchin dachi", (Gerakan 38) "Gedan barai - siko dachi", (Gerakan 39) "Gedan barai - siko dachi", (Gerakan 43) "Kakete - sanchin dachi", (Gerakan 46) "Gedan barai - siko dachi", (Gerakan 49) "Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 33, 35, 38, 39, 43, 46, dan 49. Setelah gerakan 33, karakter akan meneriakkan E!!!		
Scene 9.5		Scene: 9.5 Durasi: 10-20 Detik Kamera: Medium Close-Up Fx: Instrumen Lagu Jepang

Scene 9, Kata Seinchin		
Scene	Storyboard	Keterangan
		
Narator: (Gerakan 23) "Mugi chudan tate hiji ate moto dachi", (Gerakan 37) "Jodan ura uchi - siko dachi", (Gerakan 45) "Jidan ura uchi - siko dachi", (Gerakan 50) "Hidari shotei otoshi uke nekoashi dachi", (Gerakan 51) "Jodan ura uchi yoriashi - nekoashi dachi", (Gerakan 52) "Rapatkan kedua lengan dengan telapak tangan tengadah nekoashi dachi", (Gerakan 53) "Morote hini kuri uke nekoashi dachi". Deskripsi: Pada scene ini karakter akan melakukan gerakan 23, 37, 45, 50, 51, 52, dan 53. Setelah gerakan 51, karakter akan meneriakkan E!!!		

LAMPIRAN D

HASIL SURVEY



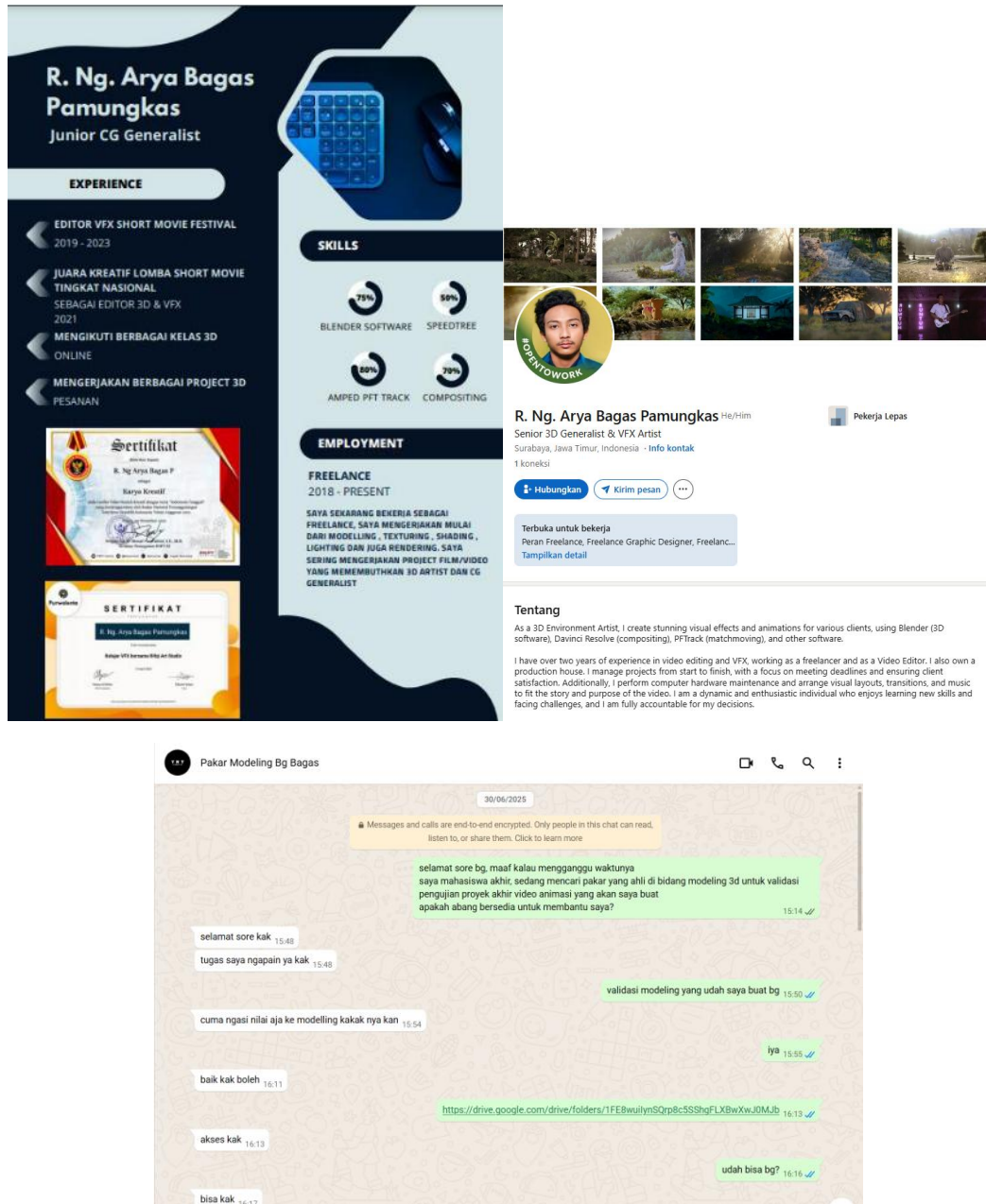
LAMPIRAN E

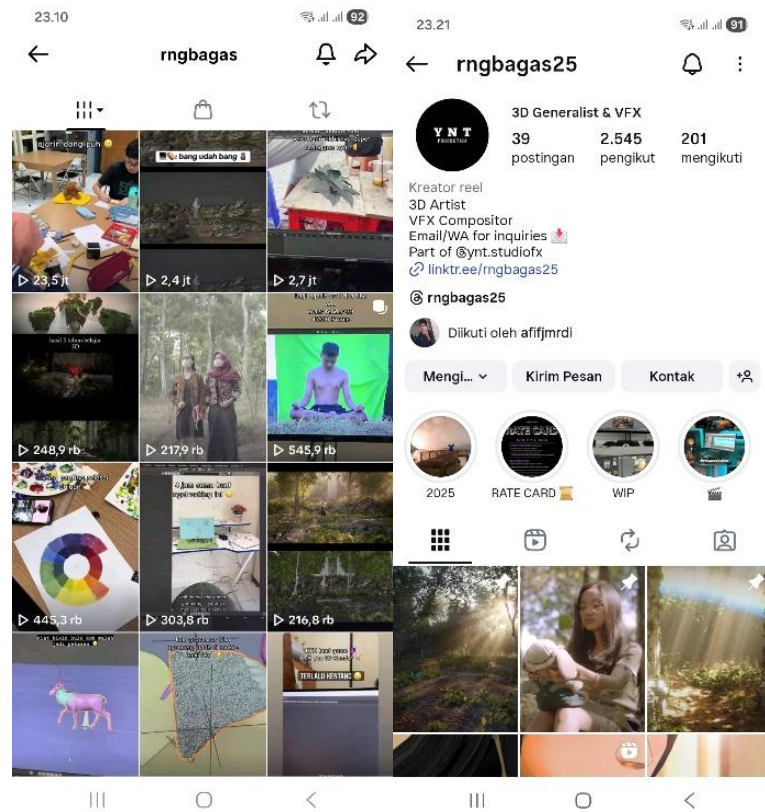
DOKUMENTASI WAWANCARA



LAMPIRAN F

PORTOFOLIO PAKAR MODELING 3D





LAMPIRAN G

CEK PLAGIARISME

pa_aqil_word_bimbinganpapt2_1782810977373.docx

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.lib.pcr.ac.id Internet	541 words — 2%
2	repository.pnj.ac.id Internet	149 words — 1%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet	92 words — < 1%
4	journal3.um.ac.id Internet	75 words — < 1%
5	repository.upi.edu Internet	75 words — < 1%
6	eprints.uny.ac.id Internet	70 words — < 1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet	53 words — < 1%
8	nanopdf.com Internet	52 words — < 1%
9	jurnal.univrab.ac.id Internet	50 words — < 1%
10	dspace.uui.ac.id Internet	

LAMPIRAN H

HASIL PENGUJIAN PENERAPAN CONCEPT ART

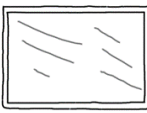
“LEMBAR PENGUJIAN CONCEPT ART VIDEO ANIMASI 3D ILMU BELA DIRI KARATE”

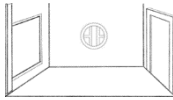
Nama Penyusun: Aqil Fauzi

Nama Validator: Dhea Pahlewi

Ahli Bidang: Karate

(VALIDASI PERTAMA)

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art	Hasil Validasi	Catatan
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			Sesuai	-
Cermin			Sesuai	-
Karakter Tampak samping			Tidak Sesuai	Detail pinggiran karategi harus tidak berwarna. Bagian modelling harus diperhatikan mengenai detail posisi telapak tangan, apakah mengepal atau terbuka.
Karakter tampak depan			Tidak Sesuai	Detail pinggiran karategi harus tidak berwarna. Bagian modelling harus diperhatikan mengenai detail posisi telapak tangan, apakah

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art	Hasil Validasi	Catatan
				mengepal atau terbuka.
Ruangan Dojo			Sesuai	-

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah desain karakter sesuai dengan standar karate shitoryu?	Belum	untuk gerakan shitoryu perlu detail bagian jari tangan dan kaki serta wajah untuk detailing gerakan dan pernafasan, karena jika modelling ini digunakan untuk media pembelajaran, maka model ini selain menampilkan teknik gerakan juga harus bisa menampilkan teknik pernafasan melalui ekspresi wajah. Karena terdapat beberapa gerakan yang perlu eksekusi cepat dan keras, dan juga gerakan halus dan mengalir yang merupakan ciri khas dalam aliran shitoryu.
2.	Apakah desain lingkungan dojo merepresentasikan dojo secara tepat?	Sudah	-
3.	Apakah detail kostum dan atribut karakter sesuai dengan standar karate?	Sudah	-
4.	Apakah desain dojo mencerminkan suasana latihan yang sesungguhnya?	Sudah	-

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
5.	Apakah concept art dapat digunakan sebagai panduan modeling secara efektif?	Sudah	-

(VALIDASI KEDUA)

Deskripsi	Brainstorming	Concept Art Pertama	Concept Art	Hasil Revisi Kedua	Catatan
Karakter Tampak samping				Sudah	-
Karakter tampak depan				Sudah	-

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah desain karakter sesuai dengan standar karate shitoryu?	Sudah	-

Ahli Karate

Dhea Pahlewi

Dhea Pahlewi, DAN II, DAN I WSKF

LAMPIRAN I

HASIL PENGUJIAN PENERAPAN STORYBOARD

“LEMBAR PENGUJIAN STORYBOARD VIDEO ANIMASI 3D ILMU BELA DIRI KARATE”

Nama Penyusun: Aqil Fauzi

Nama Validator: Dhea Pahlewi

Ahli Bidang: Karate

(VALIDASI PERTAMA)

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah urutan adegan dalam storyboard sudah terstruktur dengan baik?	Sudah	-
2.	Apakah pergerakan karakter dalam setiap adegan sesuai dengan teknik karate yang benar?	Belum	Pada Matsumura Rohai, setelah gerakan ke-3 seharusnya “Kage zuki Siko dachi” terlebih dahulu baru kemudian ke Kamae Musubi dachi
3.	Apakah storyboard dapat menggambarkan transisi antar adegan secara jelas?	Belum	akan lebih baik jika disertai bantuan arah mata angin untuk mempermudah memahami posisi dan arah menghadap karena terdapat perputaran-perputaran arah sehingga dapat dipahami juga mengenai “Enbusen” dari kata yang ditampilkan.
4.	Apakah setiap adegan dalam storyboard merepresentasikan gerakan dengan akurat?	Sudah	-
5.	Apakah storyboard cukup jelas untuk dijadikan panduan dalam produksi animasi?	Sudah	-

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
6.	Apakah storyboard telah sesuai dengan tujuan pembelajaran karate yang ingin disampaikan?	Sudah	-

(VALIDASI KEDUA)

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
2.	Apakah pergerakan karakter dalam setiap adegan sesuai dengan teknik karate yang benar?	Sudah	-
3.	Apakah storyboard dapat menggambarkan transisi antar adegan secara jelas?	Sudah	-

Ahli Karate



Dhea Pahlewi, DAN II, DAN I WSKF

LAMPIRAN J
HASIL PENGUJIAN PENERAPAN MODELING

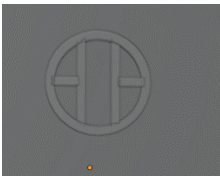
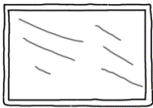
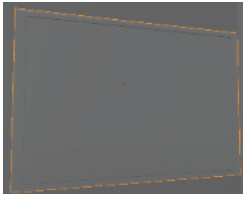
“LEMBAR PENGUJIAN MODELING VIDEO ANIMASI 3D ILMU BELA DIRI KARATE”

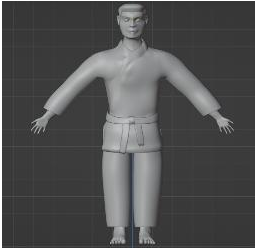
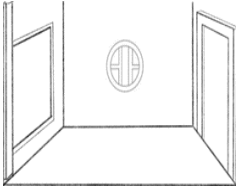
Nama Penyusun: Aqil Fauzi

Nama Validator: R. Ng Arya Bagus P

Ahli Bidang: 3D Artist

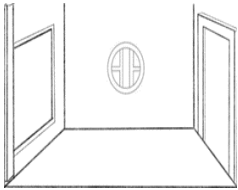
(VALIDASI PERTAMA)

Deskripsi	Concept Art	Modeling	Hasil Validasi	Catatan
Lambang Dojo Aliran Shitoryu			Sesuai	-
Cermin			Sesuai	-
Karakter Tampak samping			Tidak Sesuai	Kurang detail dibagian baju dan celana

Deskripsi	Concept Art	Modeling	Hasil Validasi	Catatan
Karakter tampak depan			Tidak Sesuai	Baju terlihat menyatu dengan badan karena kurang detailing
Ruangan Dojo			Tidak Sesuai	Sudah sesuai dengan konsep namun kurang lambang

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah bentuk dan detail model sudah sesuai dengan konsep desain atau referensi yang digunakan?	Belum	beberapa objek kurang diberi detail agar terlihat lebih baik
2.	Apakah model terlihat proporsional dan enak dilihat dari berbagai sudut pandang?	Sudah	-
3.	Apakah model memiliki jumlah polygon yang efisien tanpa mengorbankan kualitas visual?	Sudah	-
4.	Apakah teknik primitive modeling dan polygonal modeling digunakan untuk membuat objek 3D sudah optimal?	Sudah	-

(VALIDASI KEDUA)

Deskripsi	Concept Art	Modeling Pertama	Modeling Kedua	Hasil Validasi	Catatan
Karakter Tampak samping				Sesuai	-
Karakter tampak depan				Sesuai	-
Ruangan Dojo				Sesuai	-

No	Pertanyaan	Hasil Validasi	Saran
1.	Apakah bentuk dan detail model sudah sesuai dengan konsep desain atau referensi yang digunakan?	Sudah	-

Pakar Modeling



R. Ng Arya Bagas P

LAMPIRAN K

HASIL PENGUJIAN GAMBAR JURUS (KATA)

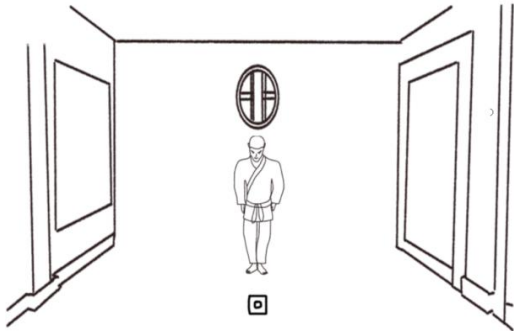
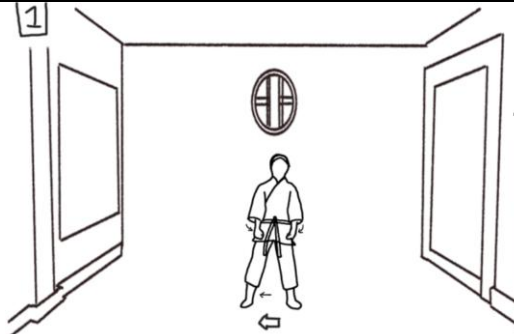
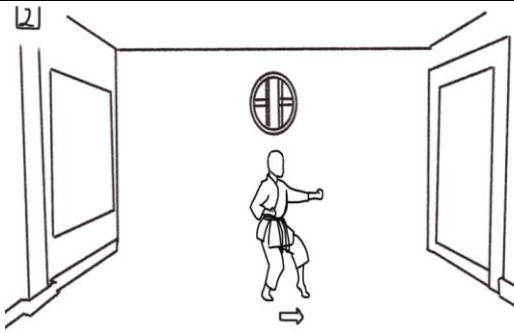
“LEMBAR PENGUJIAN GAMBAR JURUS ILMU BELA DIRI KARATE”

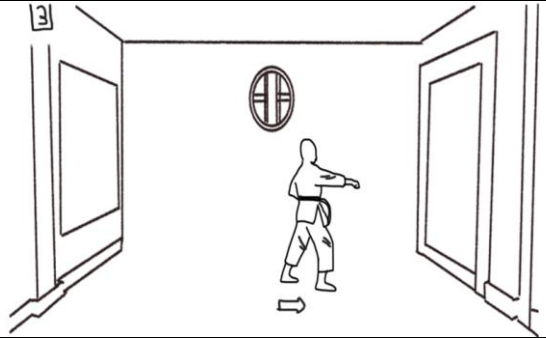
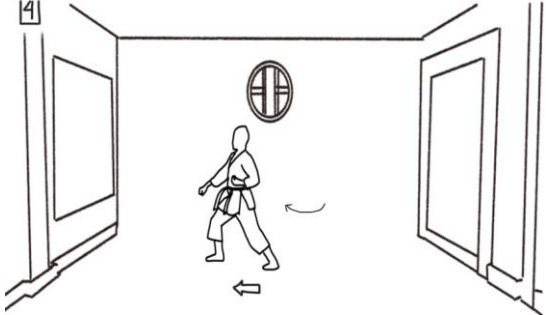
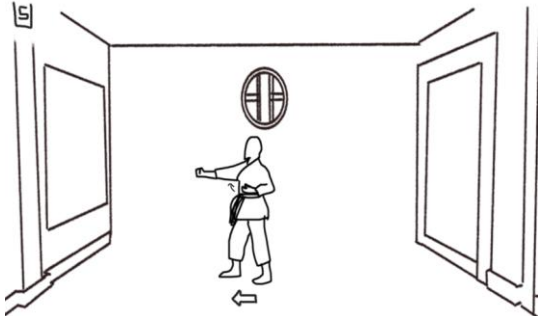
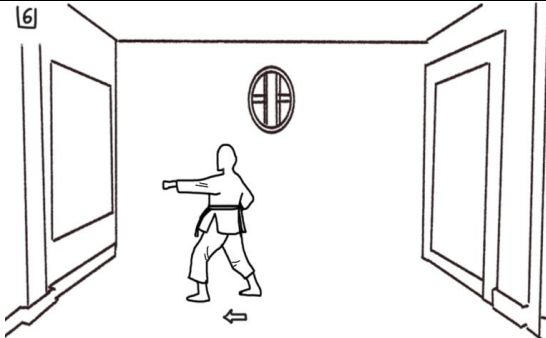
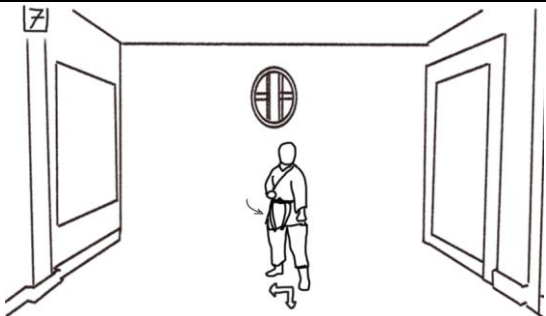
Nama Penyusun: Aqil Fauzi

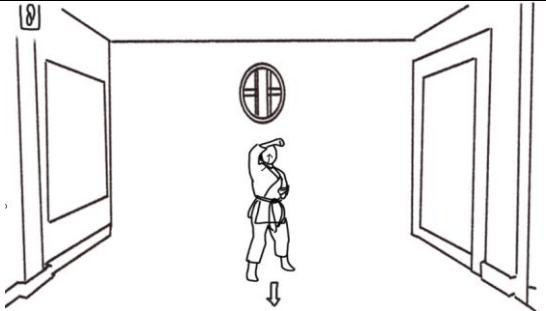
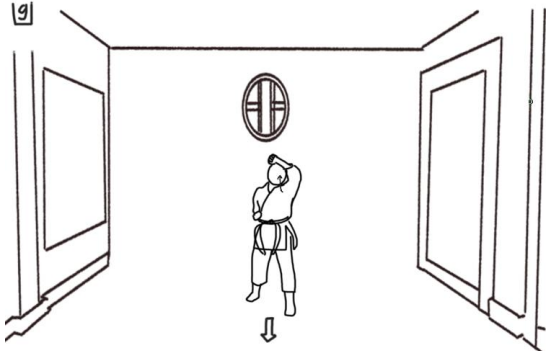
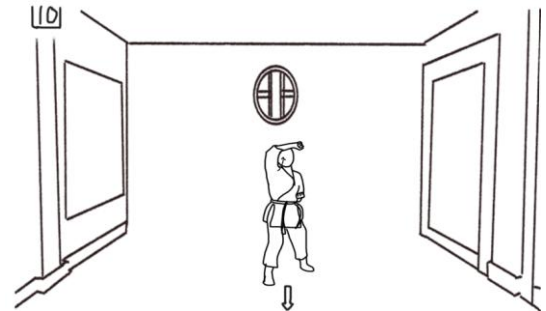
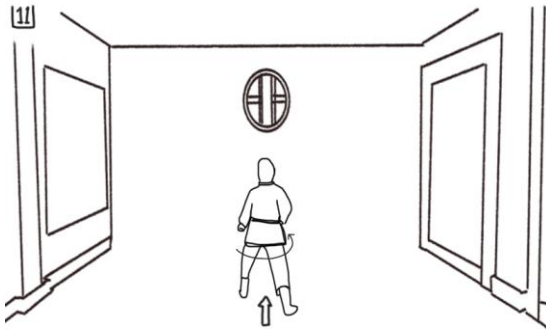
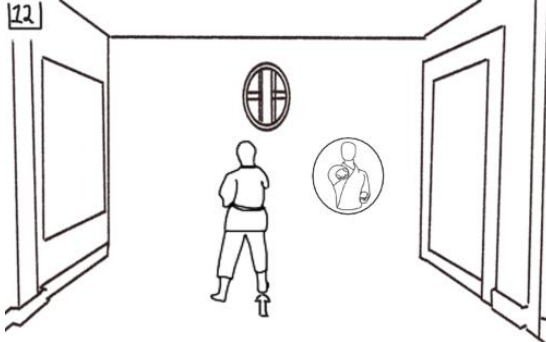
Nama Validator: Dhea Pahlewi

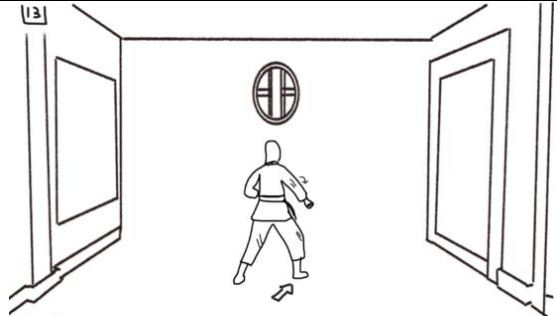
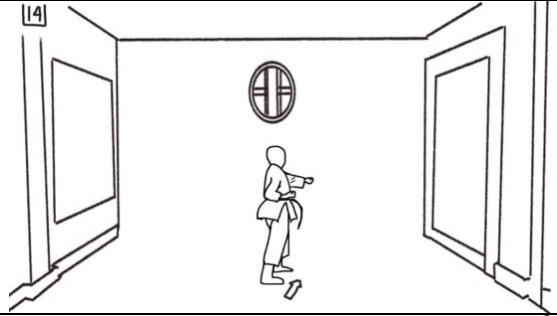
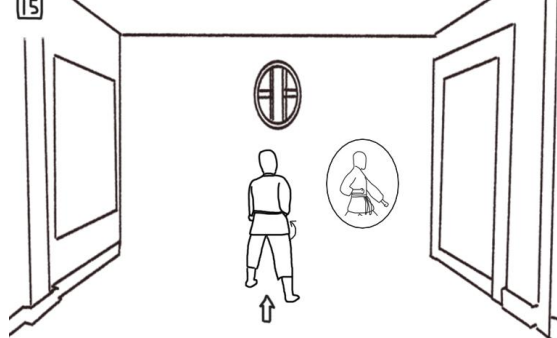
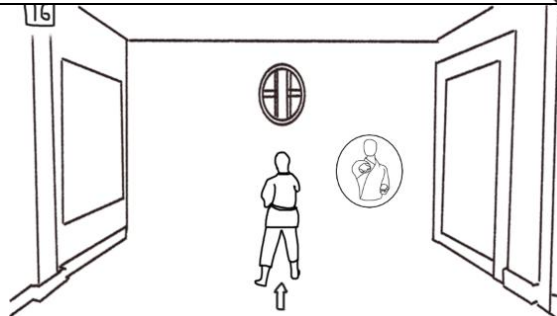
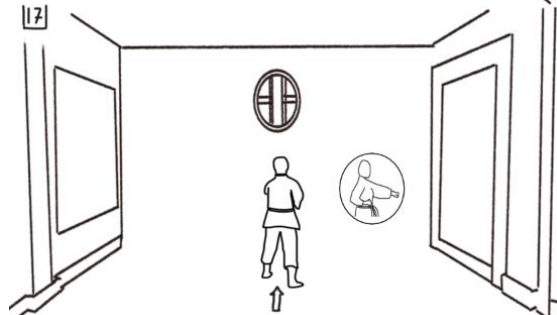
Ahli Bidang: Karate

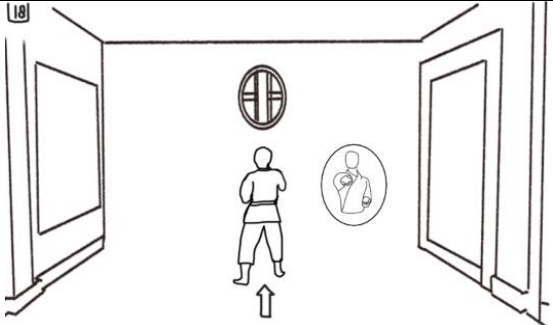
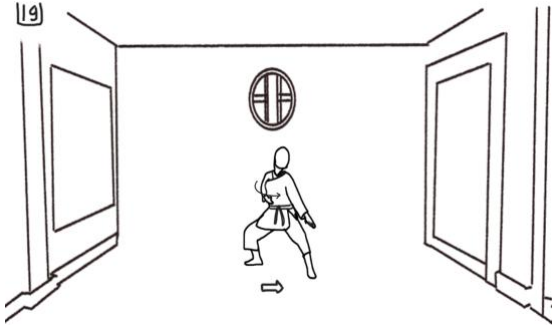
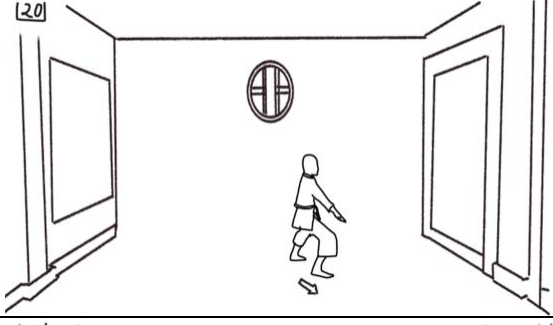
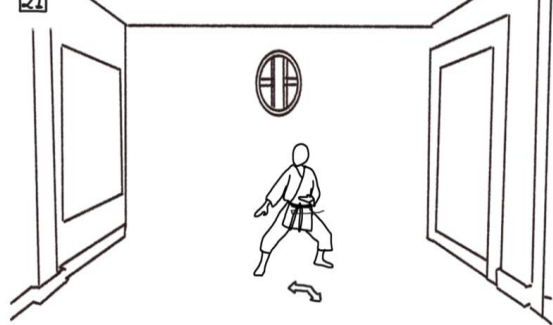
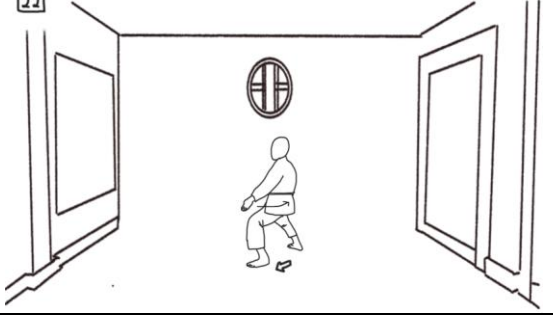
(VALIDASI PERTAMA)

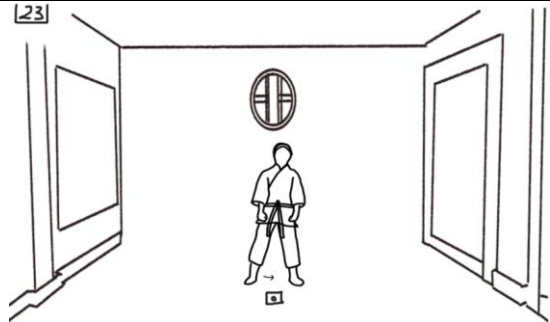
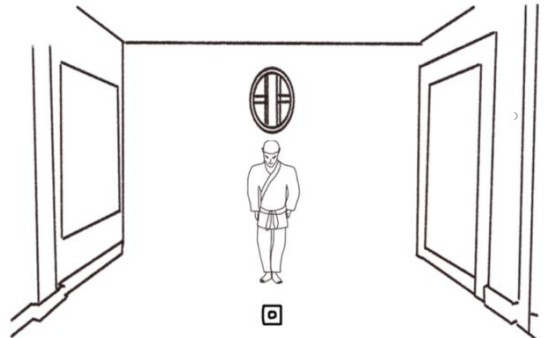
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-
Pinan Nidan	1	Yoi, Soto Hachiji Dachi		Sesuai	-
Pinan Nidan	2	Chudan Uchi Otoshi Uke Nekoashi Dachi		Sesuai	-

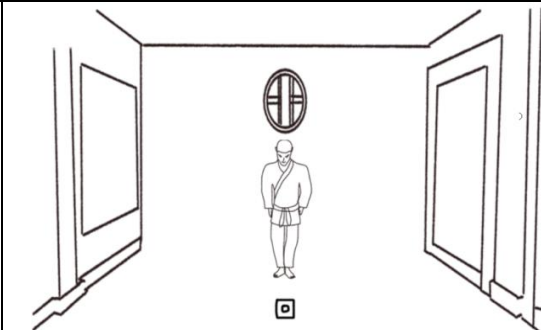
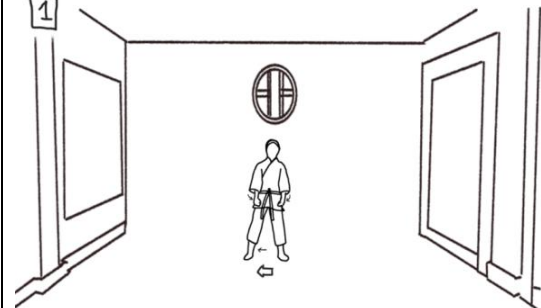
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan	3	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	4	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	5	<i>Chudan Uchi Otoshi Uke Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	6	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	7	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-

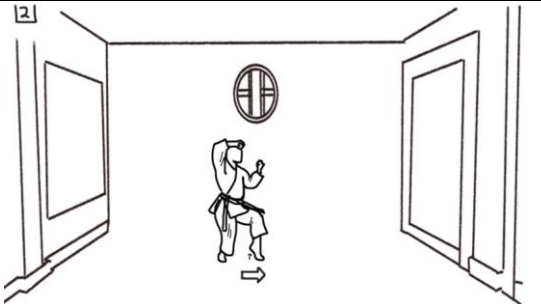
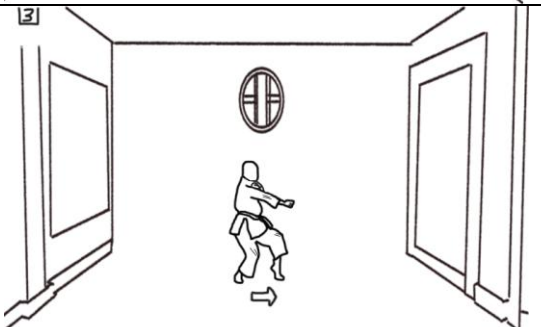
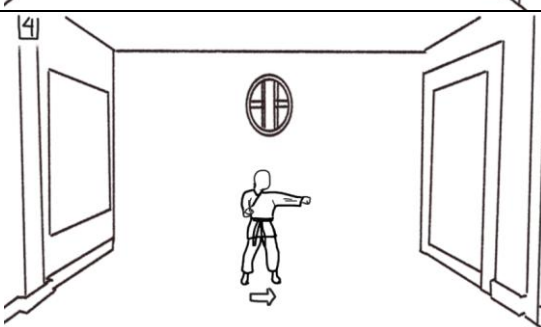
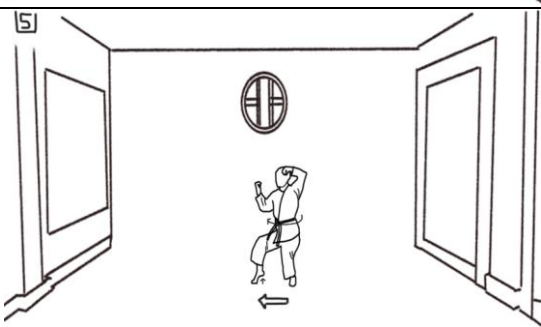
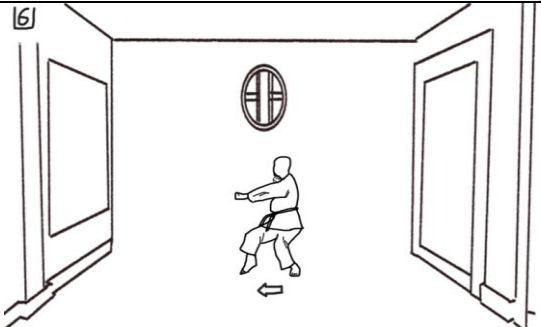
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan	8	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	9	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	10	<i>Age Uke Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	11	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	12	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-

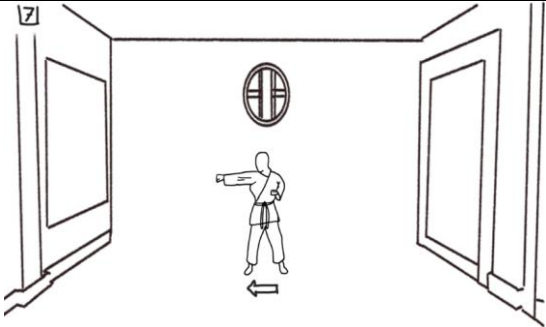
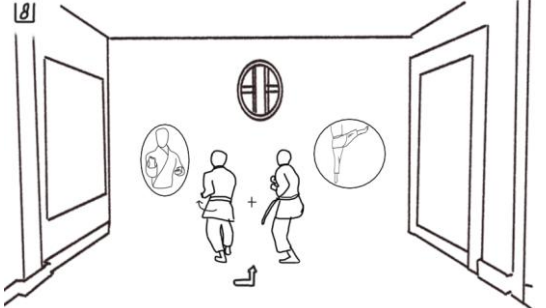
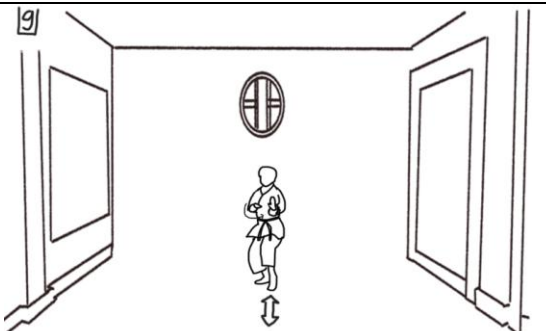
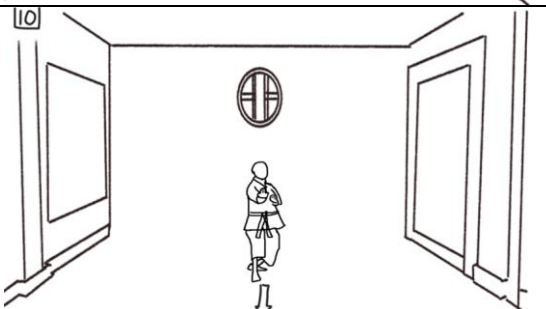
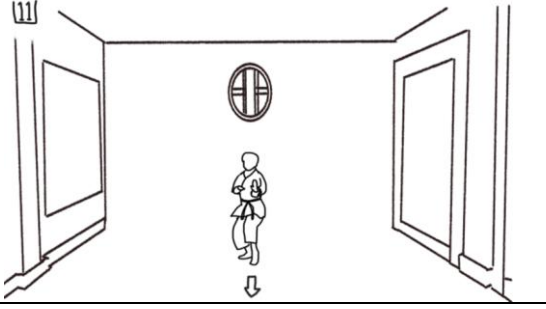
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan	13	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	14	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	15	<i>Gedan Barai Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	16	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	17	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-

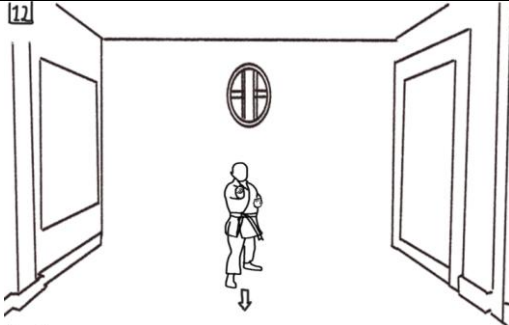
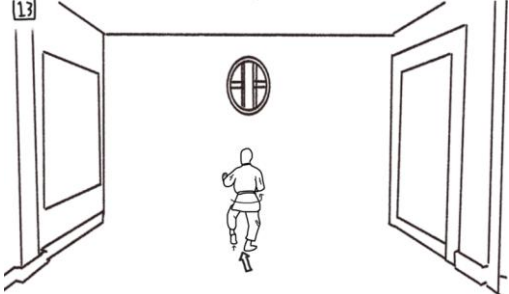
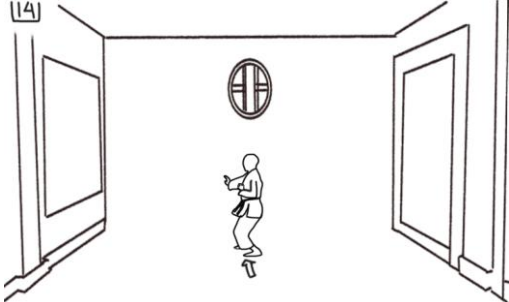
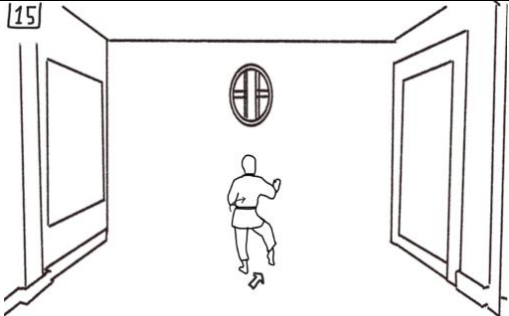
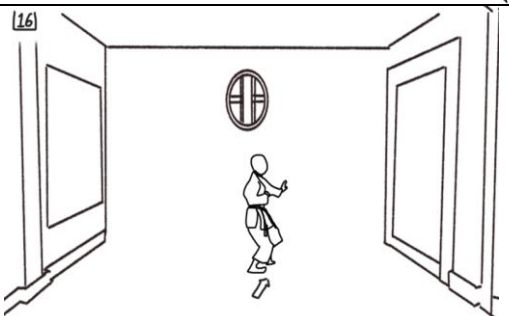
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan	18	<i>Chudan Zuki Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	19	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	20	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	21	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Nidan	22	<i>Gedan Shuto Barai Siko Dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Nidan	23	Yoi, Soto Hachiji Dachi		Sesuai	-
Pinan Nidan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

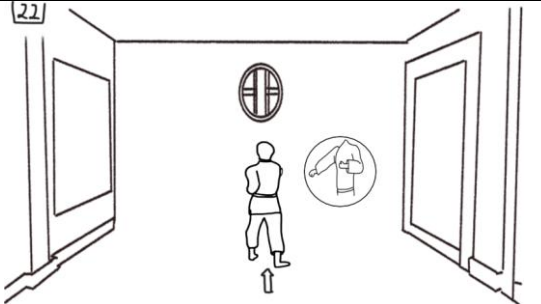
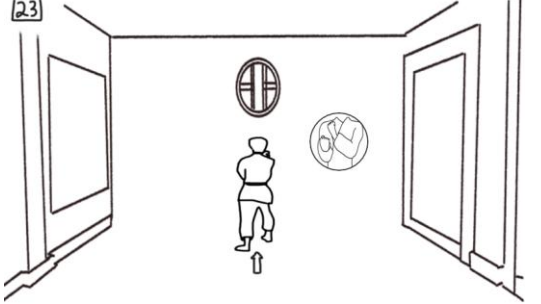
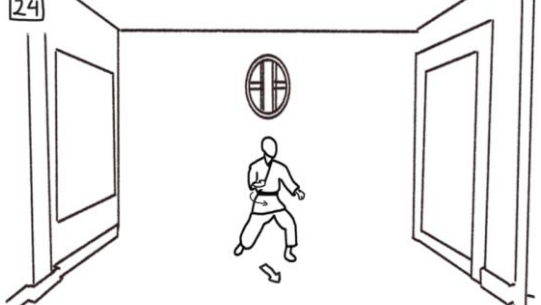
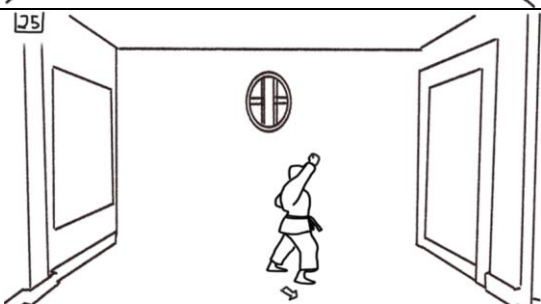
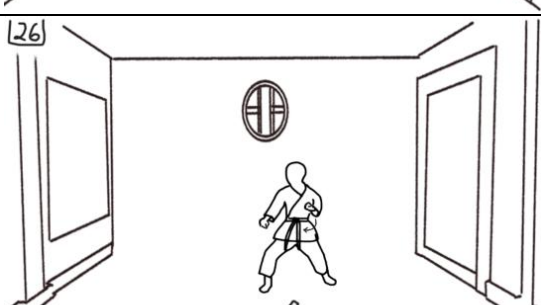
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-
Pinan Shodan	1	Yoi, Soto hachiji dachi		Sesuai	-

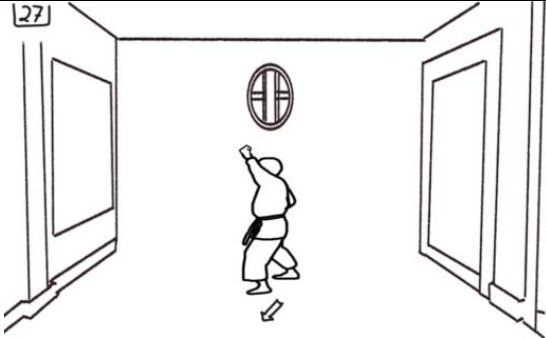
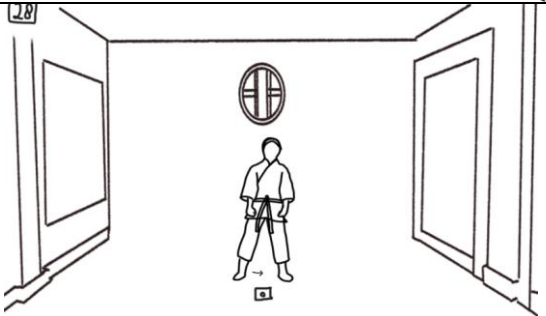
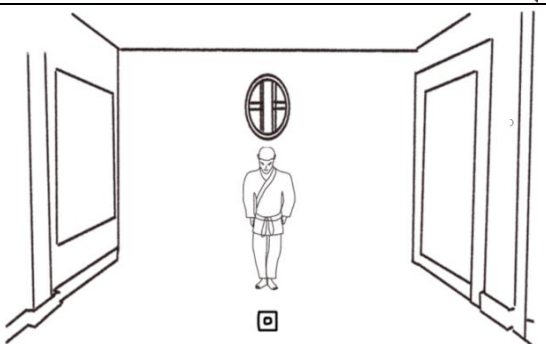
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	2	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	3	<i>Gedan kentsui uchi, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	4	<i>Yoko barai, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	5	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	6	<i>Gedan kentsui uchi, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

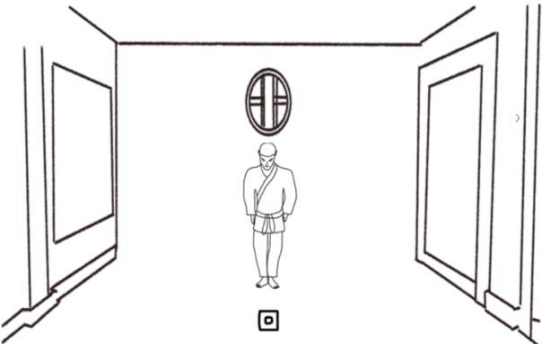
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	7	<i>Yoko barai, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	8	<i>Yoko uke + Maegeri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	9	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	10	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	11	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

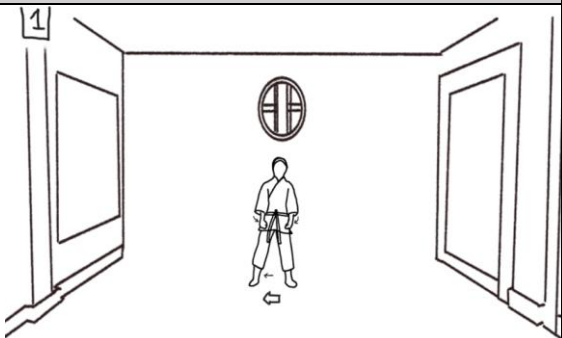
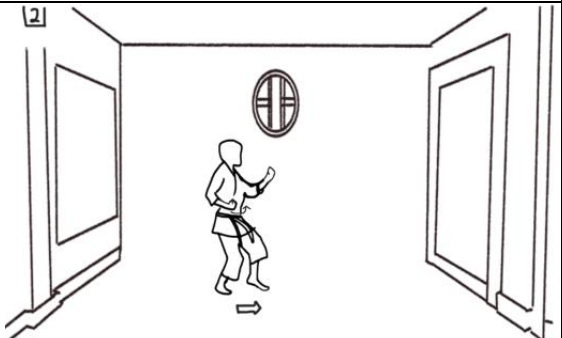
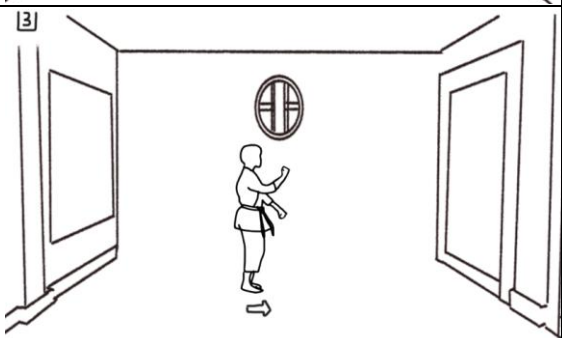
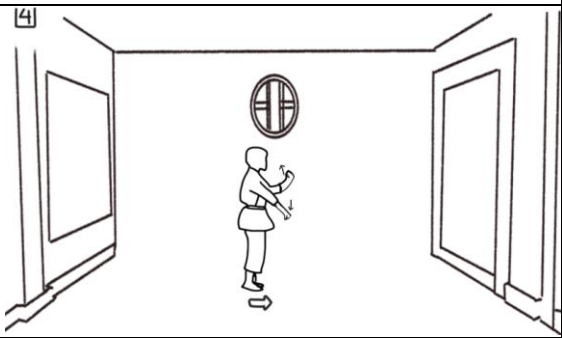
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	12	<i>Yonhon nukite, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	13	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	14	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	15	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	16	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

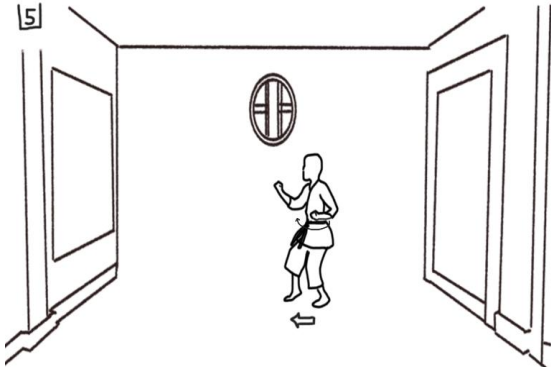
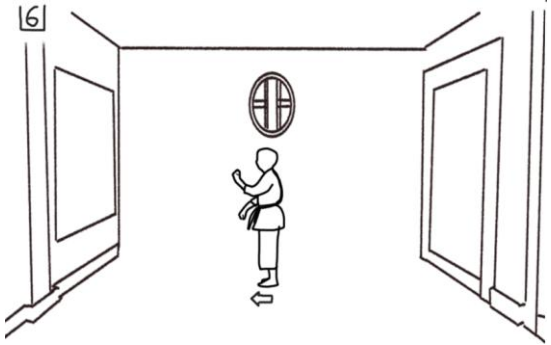
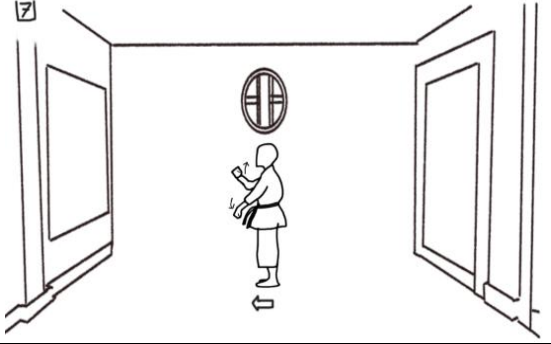
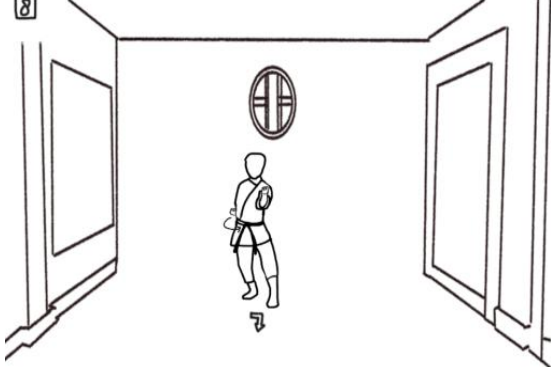
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	17	<i>Gyaku yoko uke, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	18	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	19	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	20	<i>Gyaku yoko uke, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	21	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-

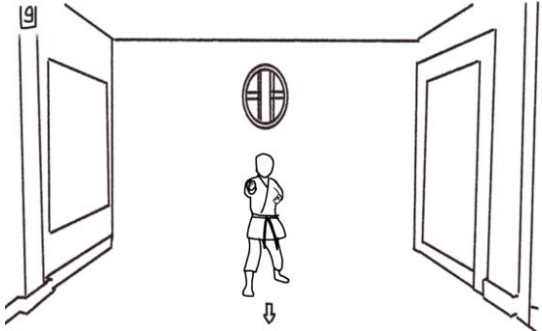
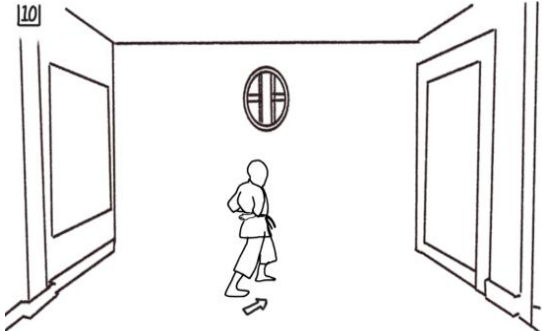
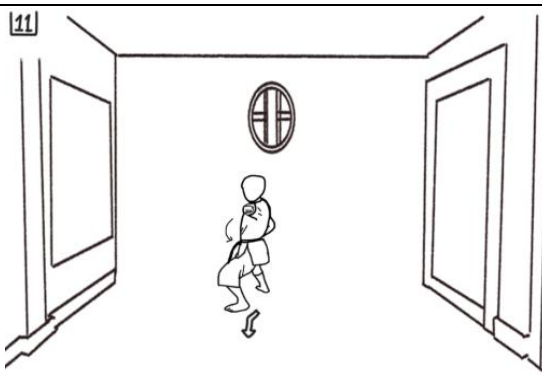
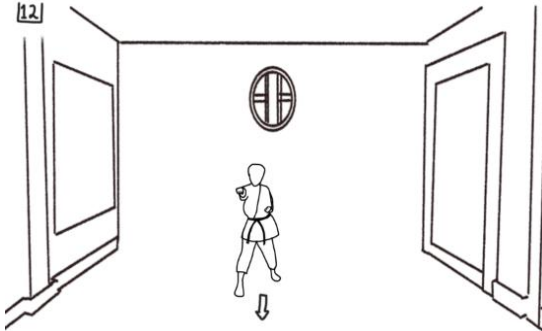
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	22	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	23	<i>Hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	24	<i>Gedan barai, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	25	<i>Age uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	26	<i>Gedan barai, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

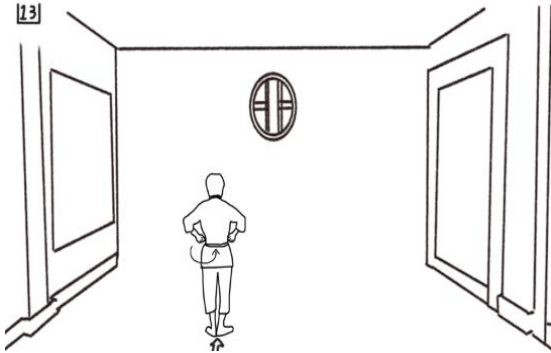
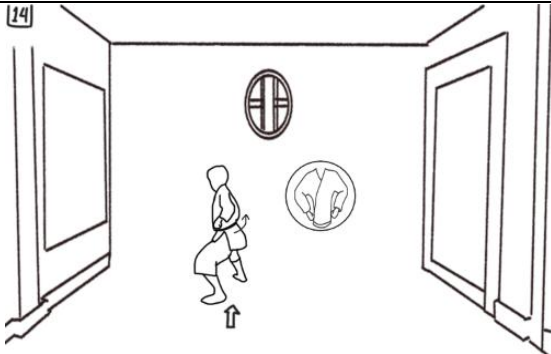
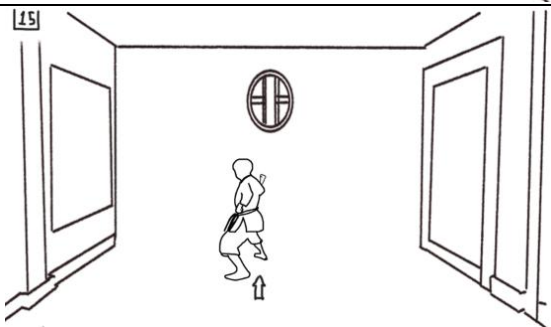
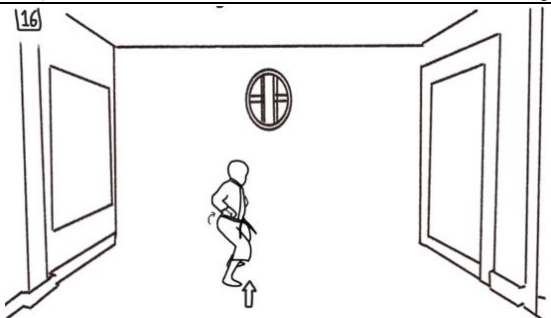
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Shodan	27	<i>Age uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan	28	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Shodan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

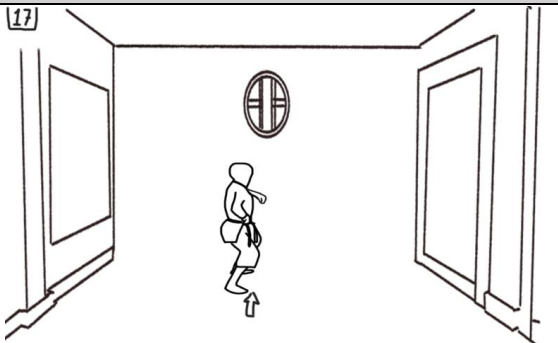
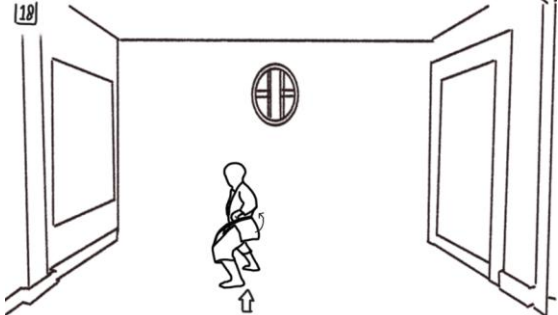
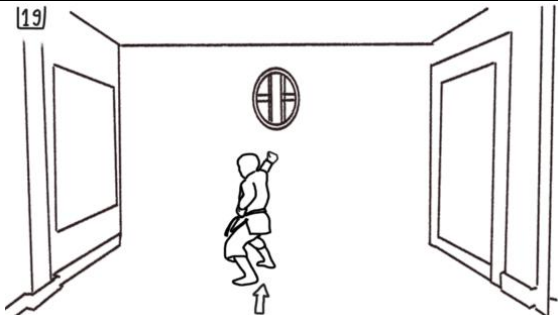
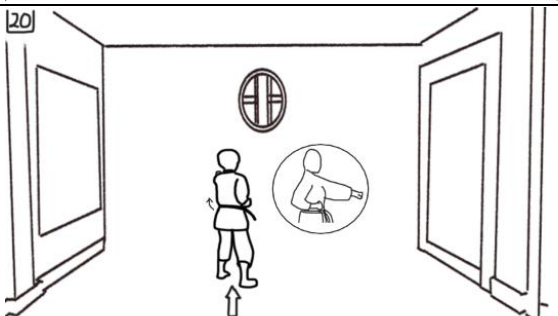
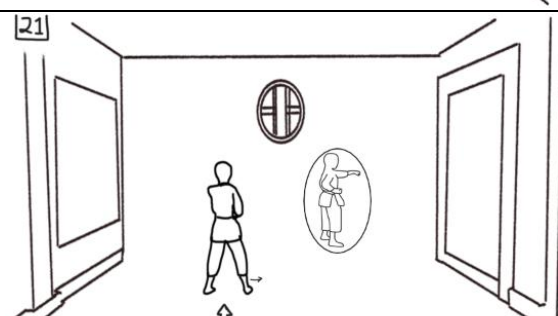
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

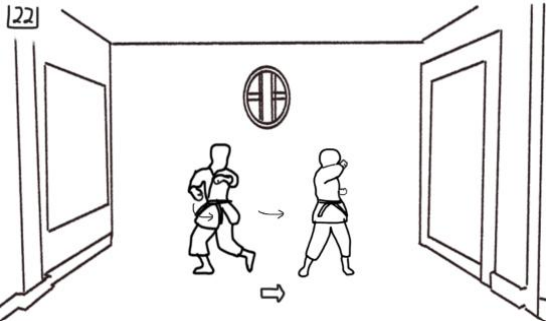
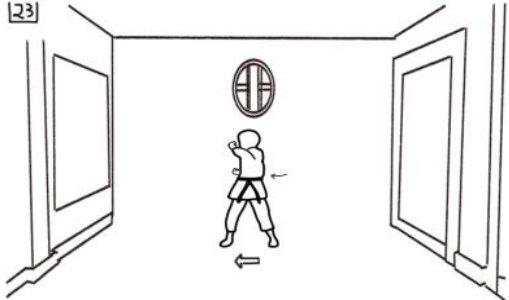
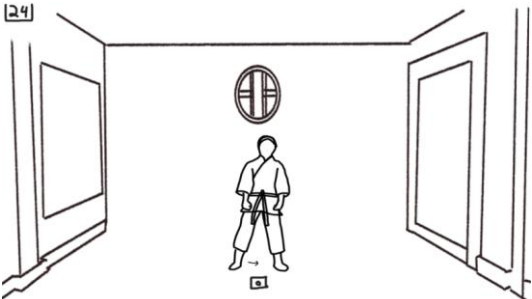
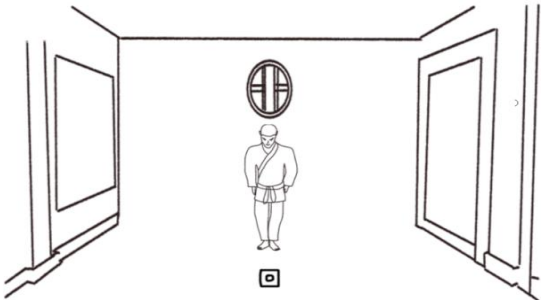
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	1	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	2	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	3	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	4	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>		Sesuai	-

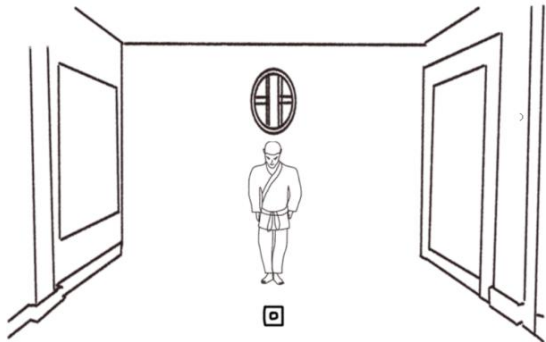
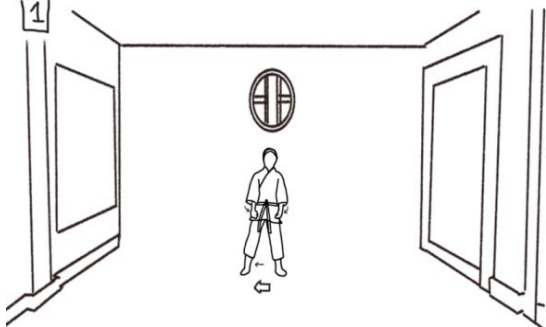
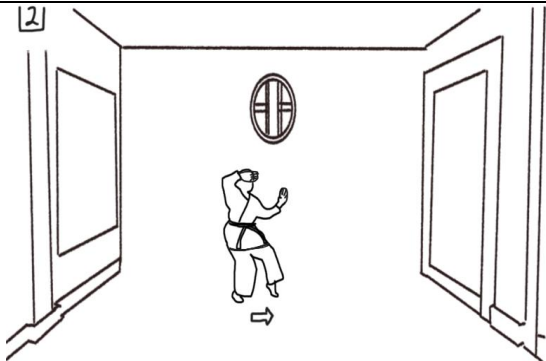
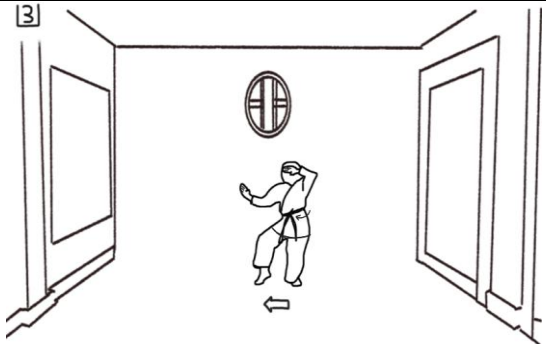
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	5	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	6	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	7	<i>Kose uke, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	8	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

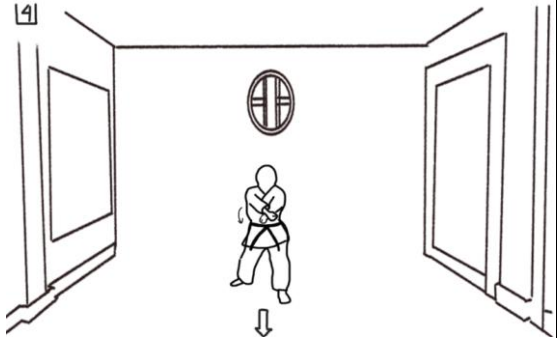
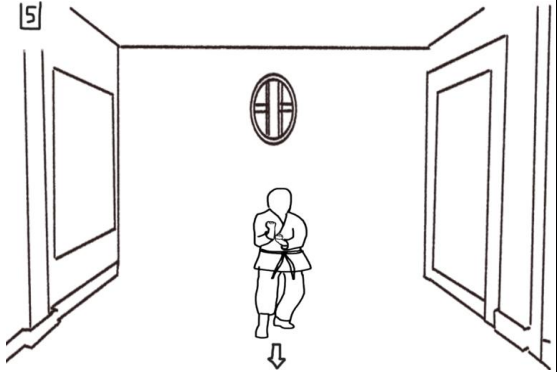
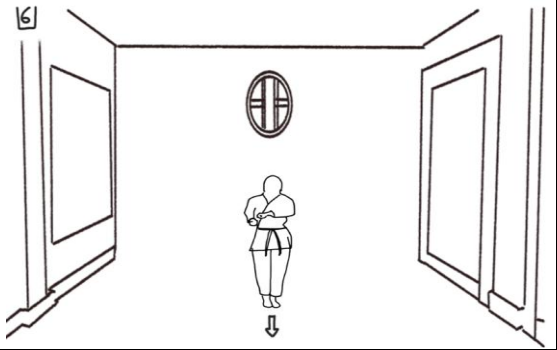
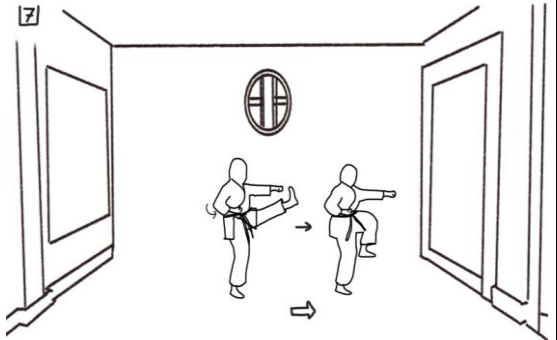
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	9	<i>Yonhon nukite, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	10	<i>Tarik telapak tangan ke pinggul, Kokutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	11	<i>Yoko barai, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	12	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-

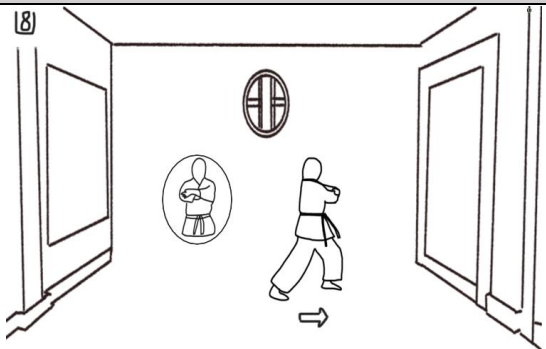
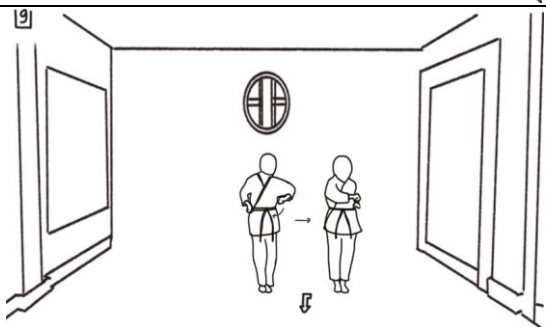
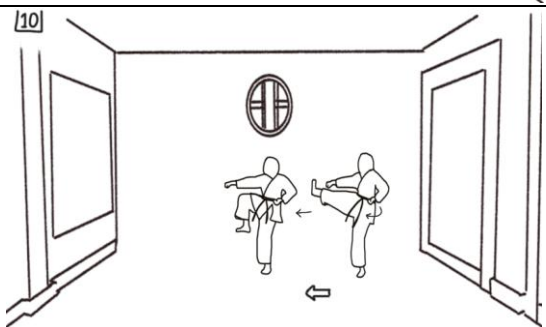
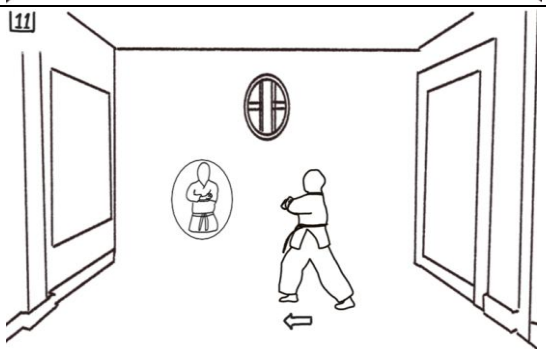
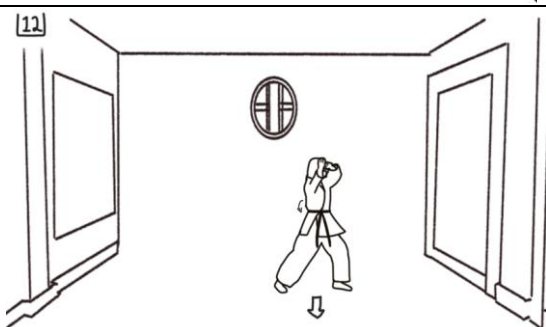
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	13	<i>Ryoken koshi gamae, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	14	<i>Hiji uke</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	15	<i>Chudan zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	16	<i>Hiji uke</i>		Sesuai	-

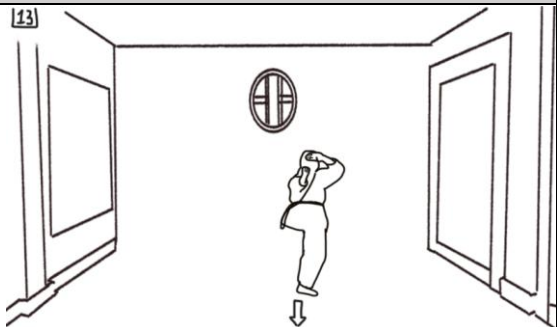
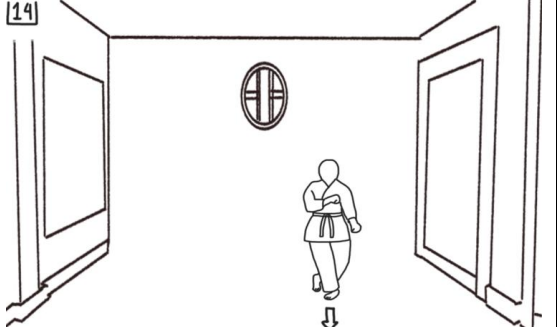
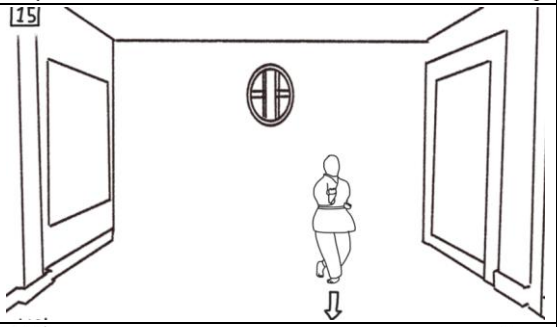
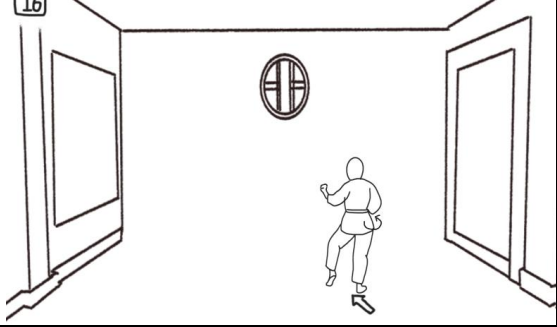
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	17	<i>Chudan zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	18	<i>Hiji uke</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	19	<i>Yoko barai, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	20	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	21	<i>Chudan zuki gamae, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-

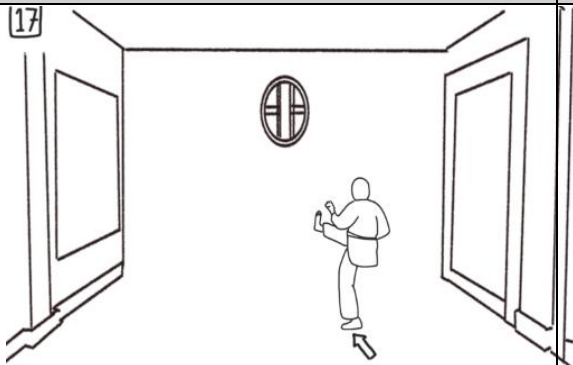
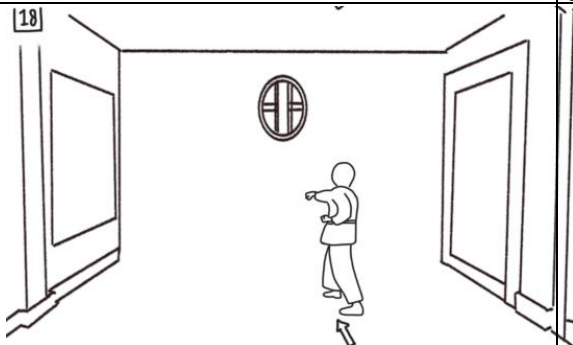
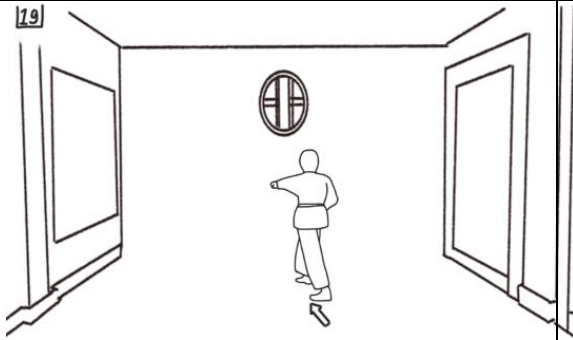
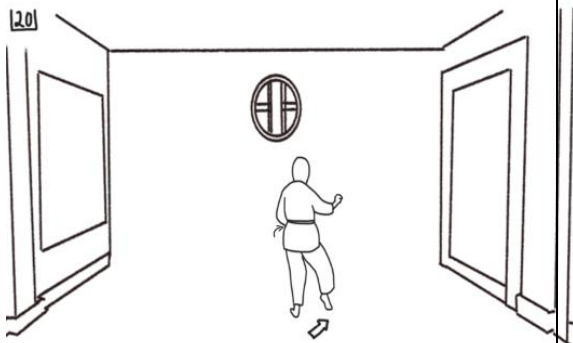
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Sandan	22	<i>Yori ashi kiri, Ushiro furi zuki kanan, Ushiro hiji ate kiri, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	23	<i>Yori ashi kanan, Ushiro furi zuki kiri, Ushiro hiji ate kanan, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan	24	<i>Yoriashi kiri yoi, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Sandan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

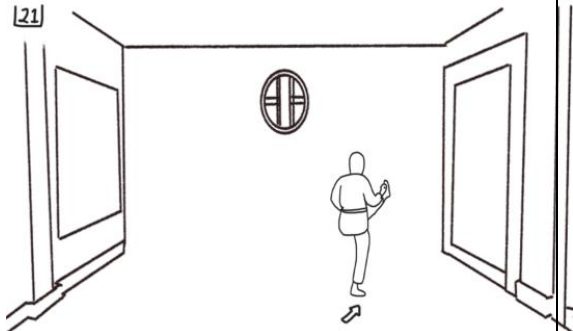
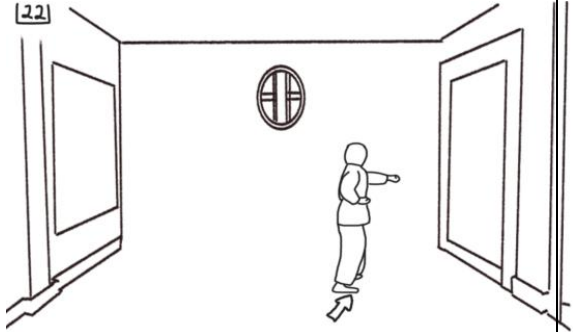
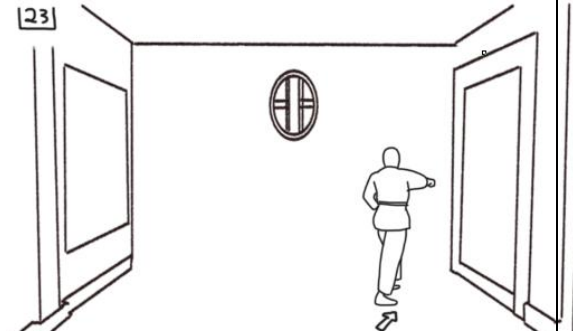
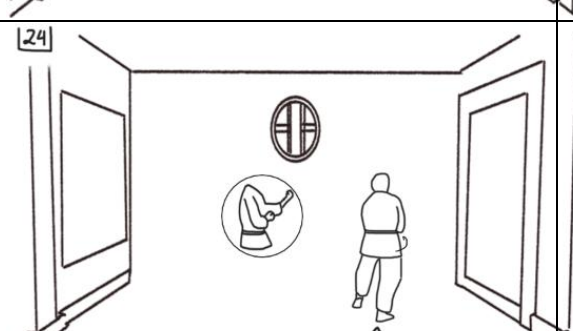
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-
Pinan Yondan	1	Yoi, Soto hachiji dachi		Sesuai	-
Pinan Yondan	2	Kote uke, Nekoashi dachi		Sesuai	-
Pinan Yondan	3	Kote uke, Nekoashi dachi		Sesuai	-

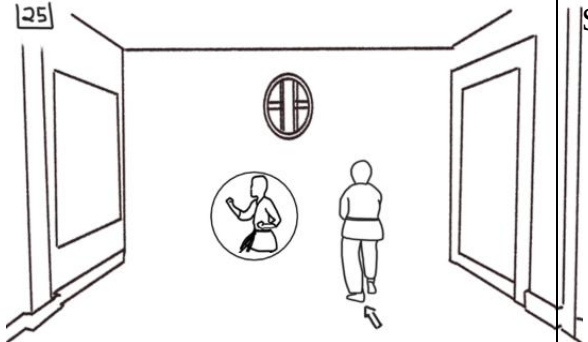
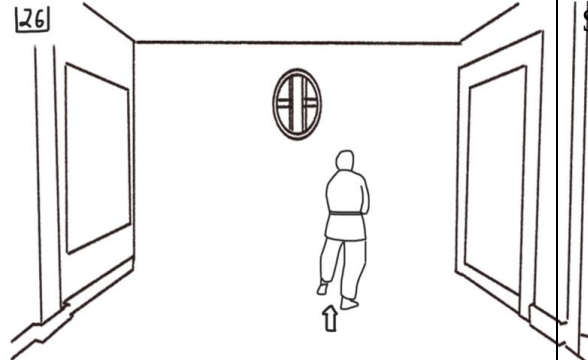
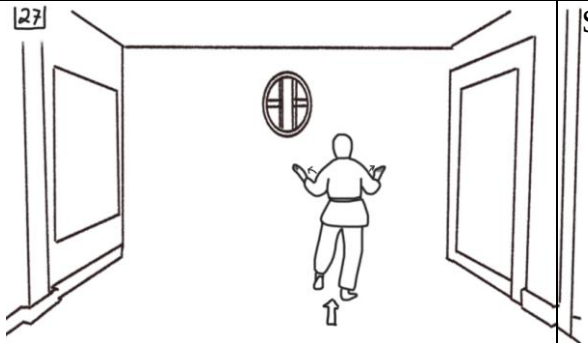
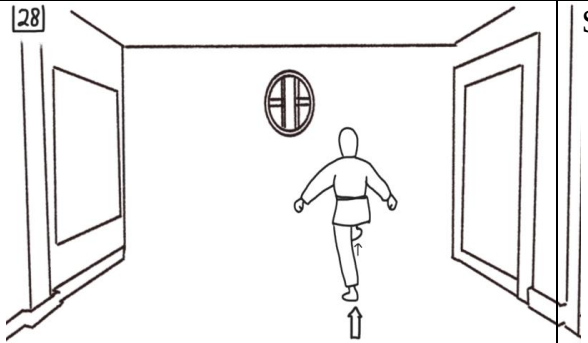
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	4	<i>Kote uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	5	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	6	<i>Migi waki gamae, Heisoku dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	7	<i>Maegeri + Yoko barai, Ippon dachi</i>		Sesuai	-

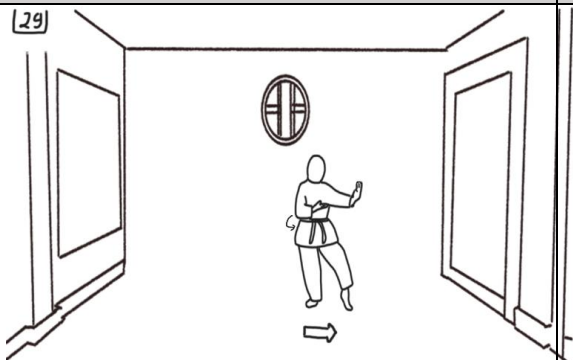
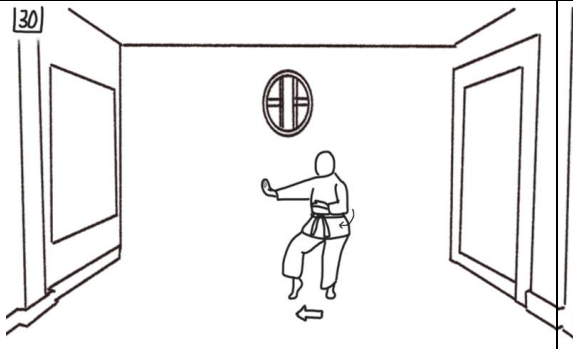
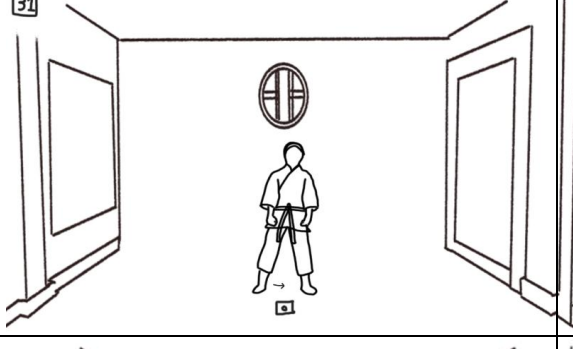
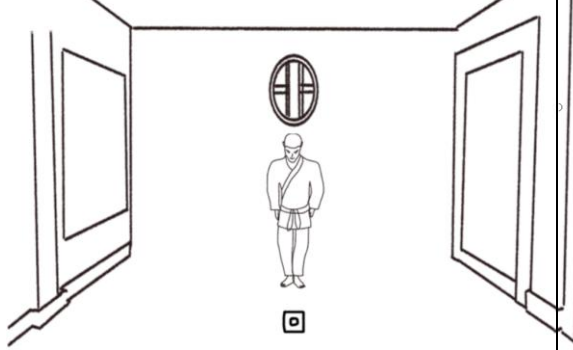
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	8	<i>Hiji ate, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	9	<i>Hidari waki gamae, Heisoku dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	10	<i>Maegeri + Yoko barai, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	11	<i>Hiji ate, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	12	<i>Sukui uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

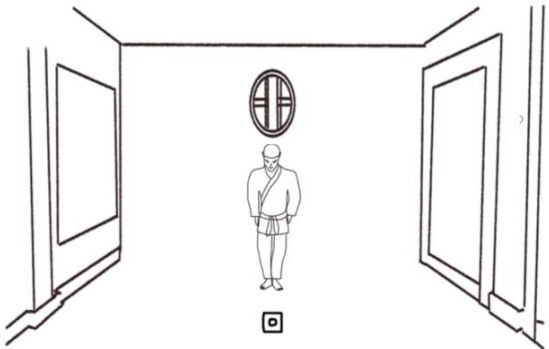
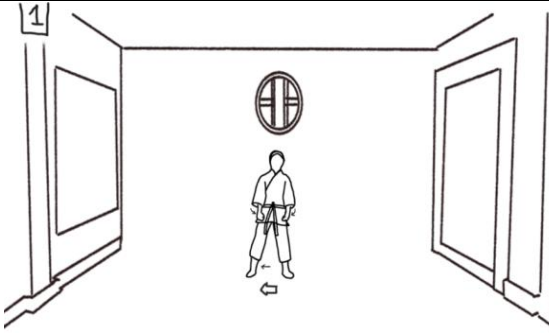
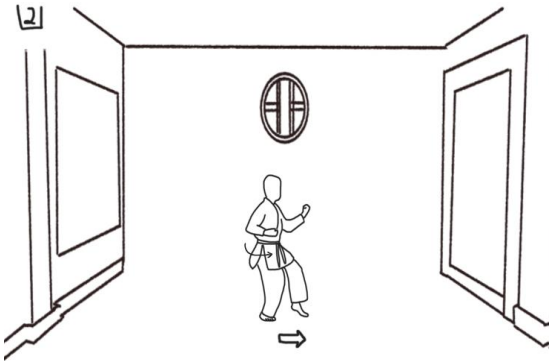
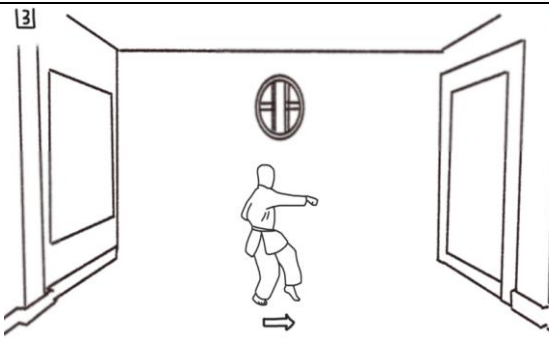
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	13	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	14	<i>Gedan barai, Kosa dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	15	<i>Ura uchi, Kosa dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	16	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

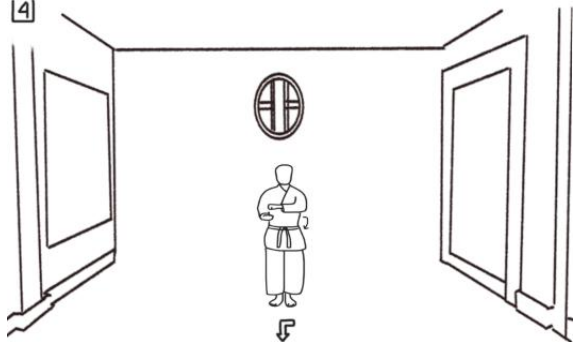
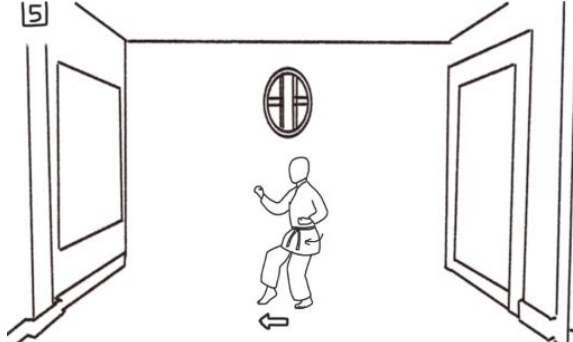
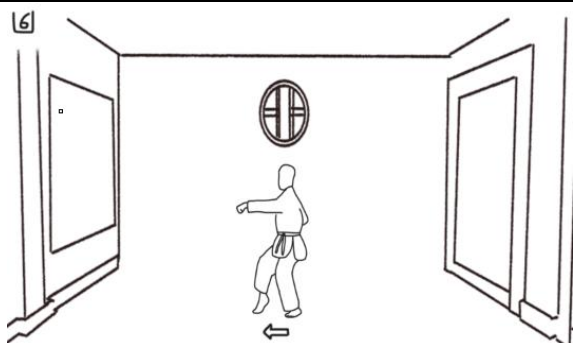
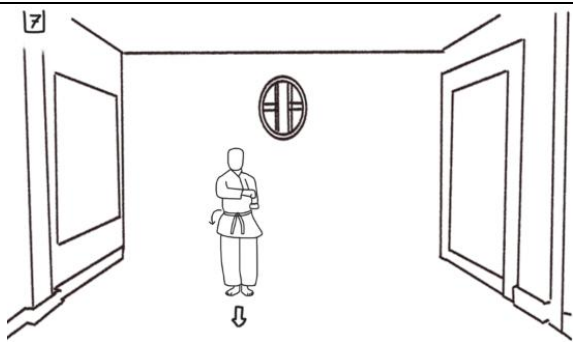
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	17	<i>Maegeri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	18	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	19	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	20	<i>Yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

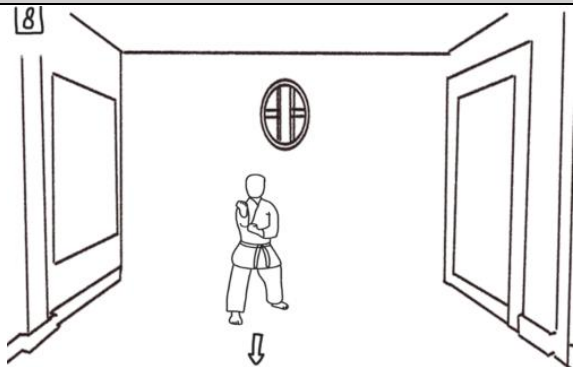
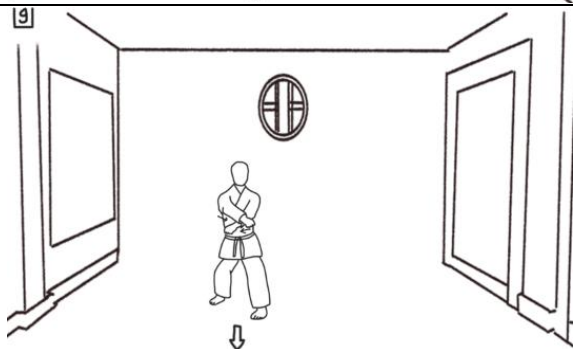
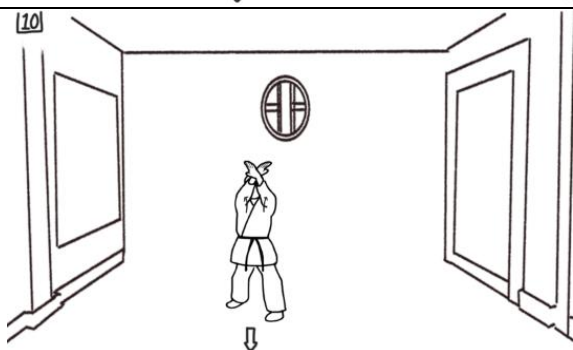
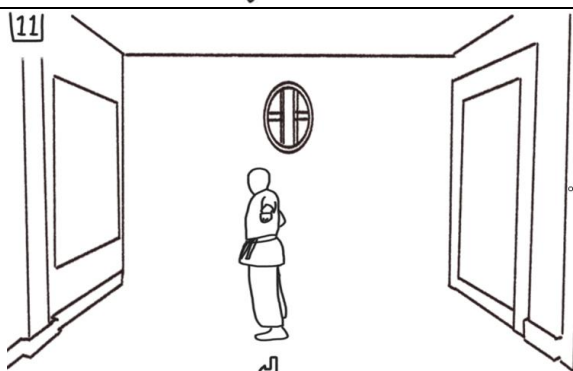
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	21	<i>Maegeri chudan, Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	22	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	23	<i>Gyaku zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	24	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

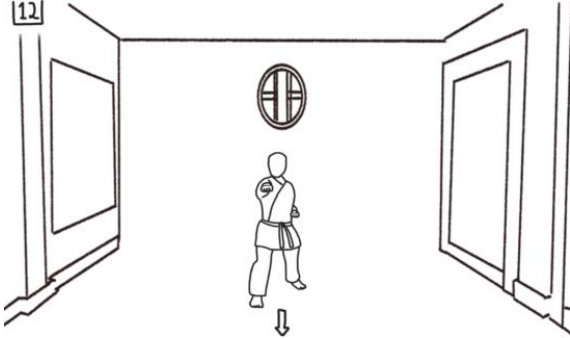
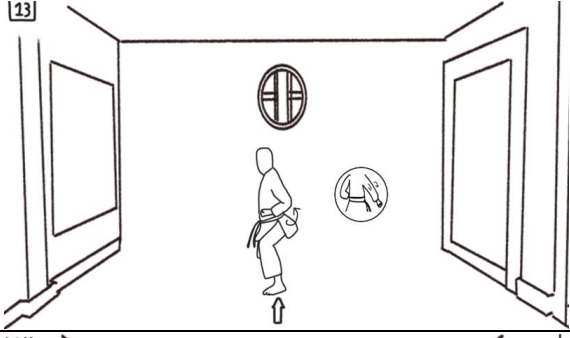
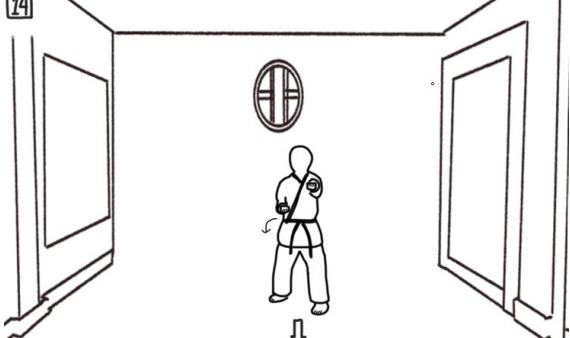
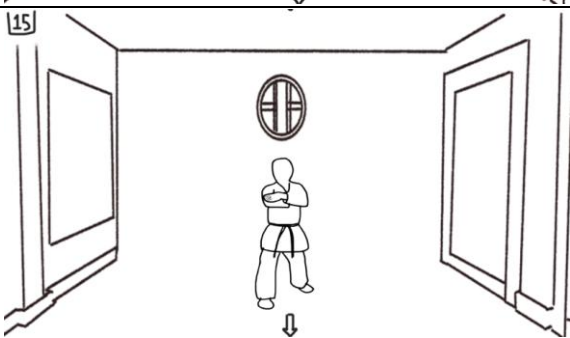
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	25	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	26	<i>Hiji sasae uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	27	<i>Morote kaishu yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	28	<i>Migi hiza geri, Ippon dachi</i>		Sesuai	-

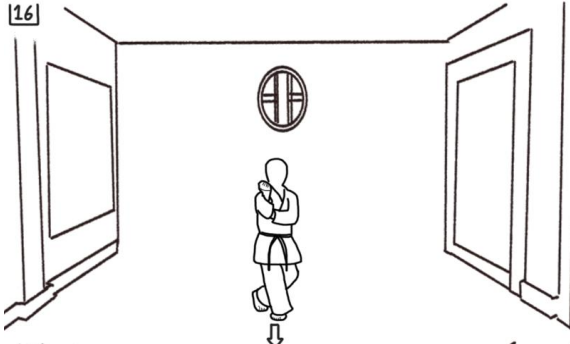
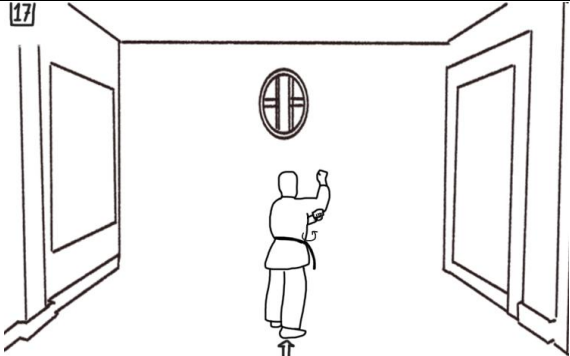
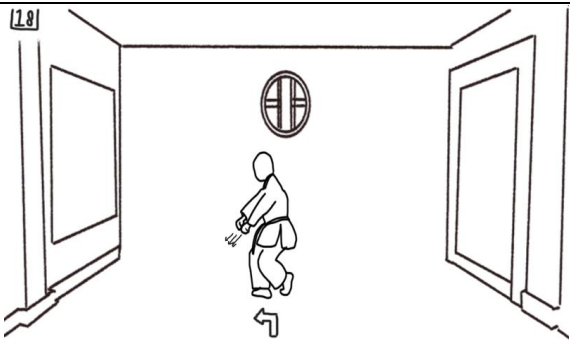
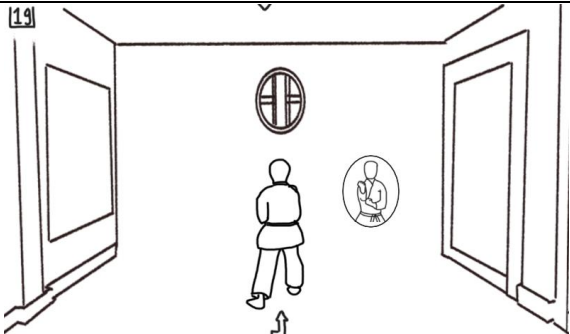
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Yondan	29	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	30	<i>Shuto uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan	31	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Yondan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

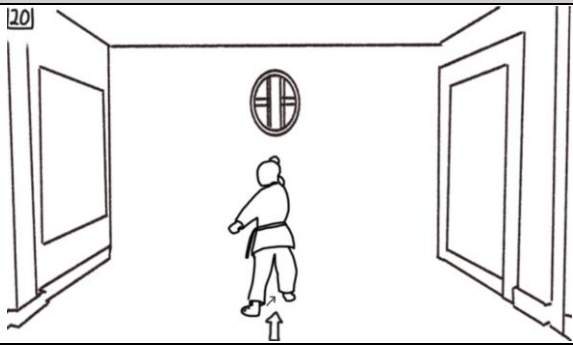
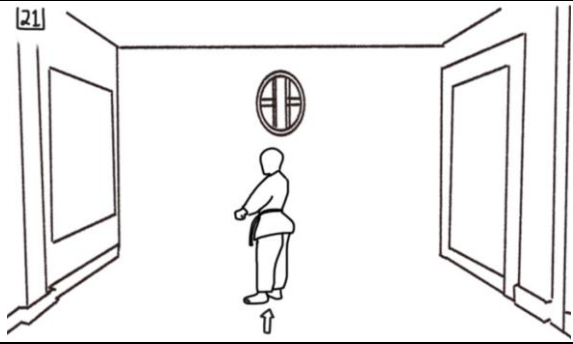
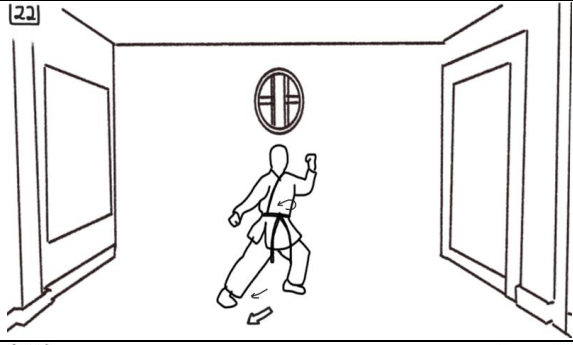
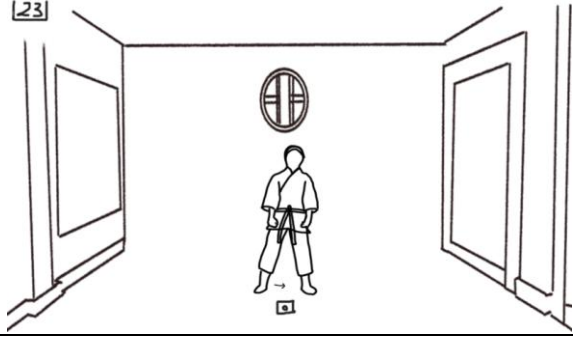
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-
Pinan Godan	1	Yoi, Soto hachiji dachi		Sesuai	-
Pinan Godan	2	Chudan yoko uke, Nekoashi dachi		Sesuai	-
Pinan Godan	3	Chudan gyaku zuki, Nekoashi dachi		Sesuai	-

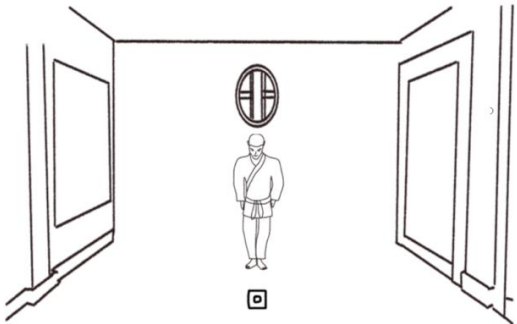
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan	4	<i>Chudan kagi zuki, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	5	<i>Chudan yoko uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	6	<i>Chudan gyaku zuki, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	7	<i>Chudan kagi zuki, Musubi dachi</i>		Sesuai	-

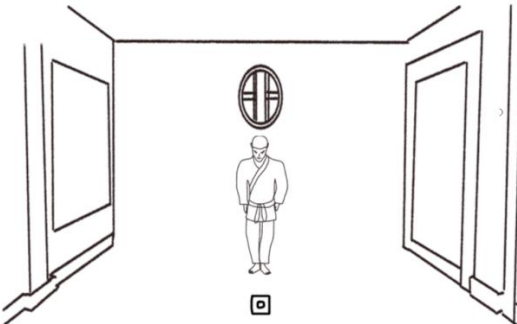
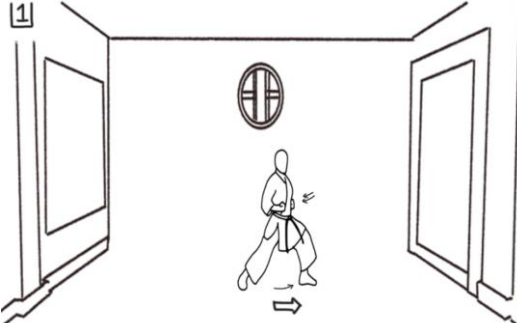
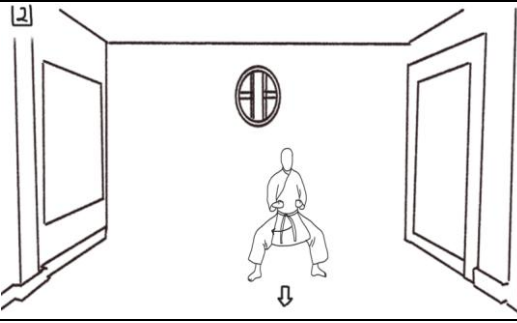
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan	8	<i>Chudan hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	9	<i>Gedan kosa uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	10	<i>Jodan kaishu kosa uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	11	<i>Chudan yoko barai, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-

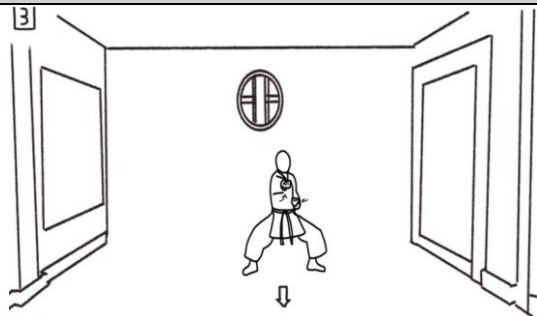
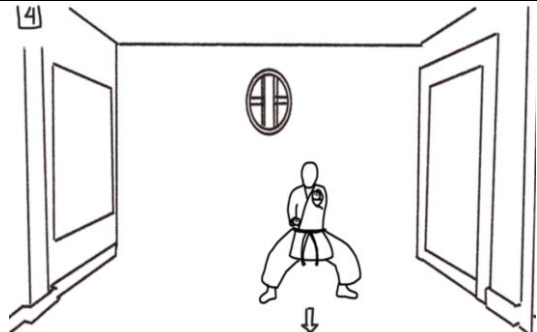
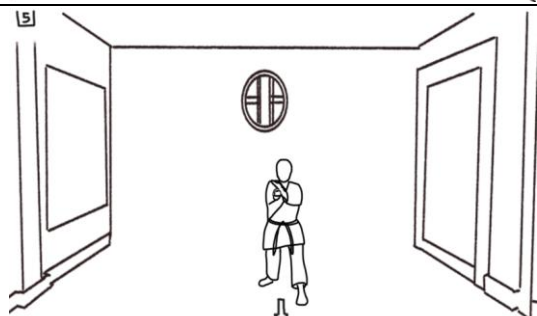
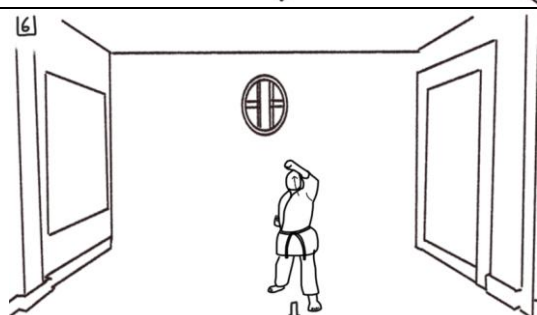
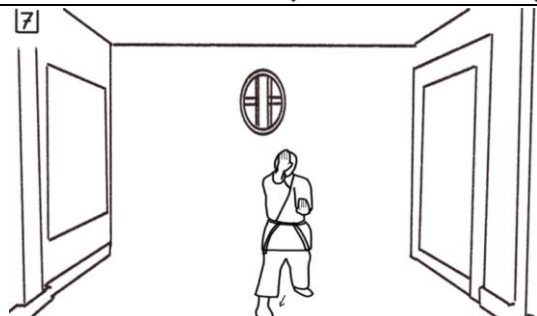
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan	12	<i>Chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	13	<i>Gedan barai, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	14	<i>Chudan yoko barai, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	15	<i>Chudan hiji ate, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

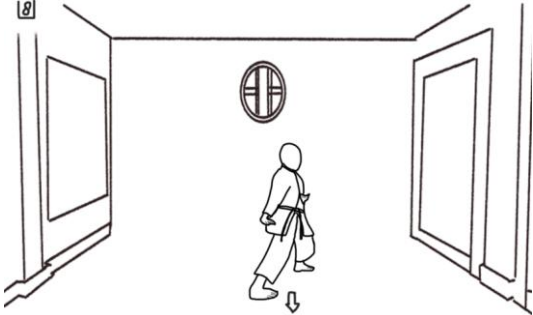
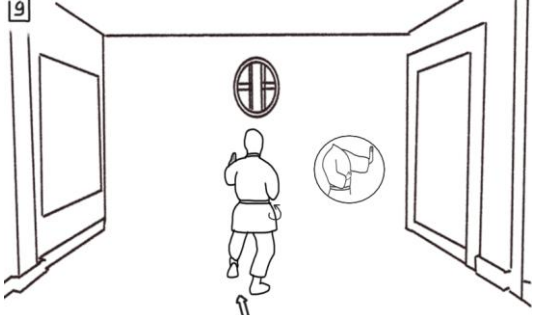
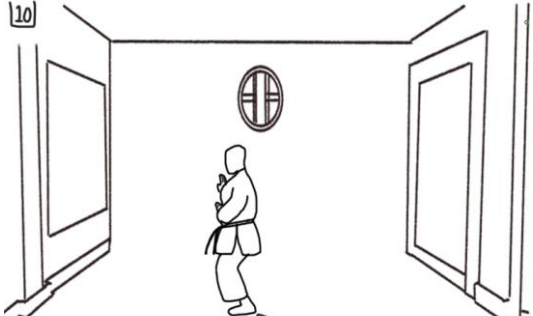
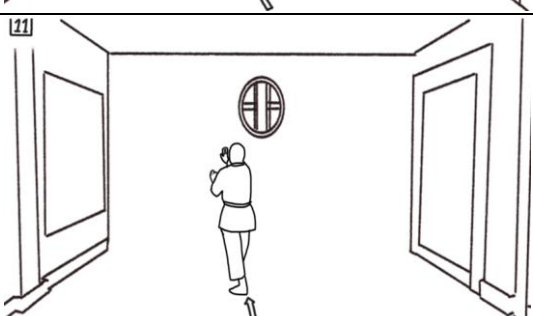
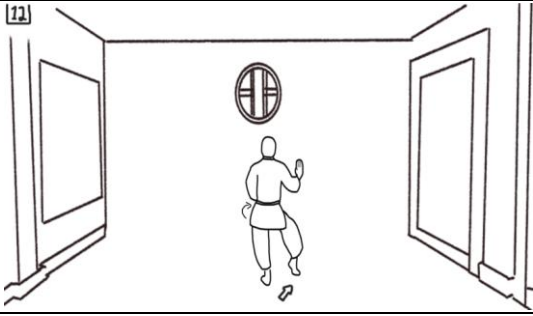
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan	16	<i>Chudan yoko uke, Kosa dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	17	<i>Jodan yoko uke gamae, Uki ashi dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	18	<i>Gedan kosa uke, Kosa dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	19	<i>Chudan hiji sasae uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

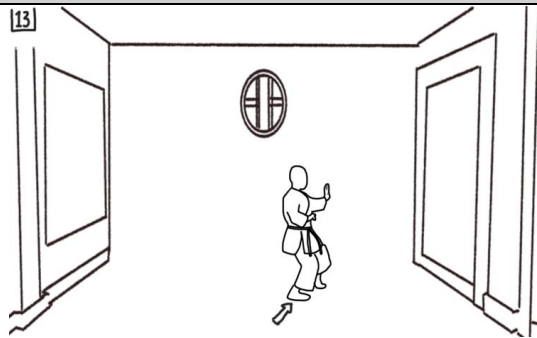
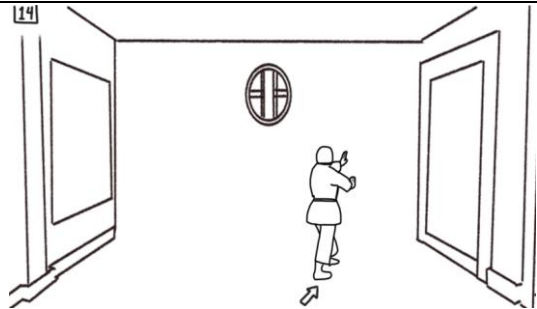
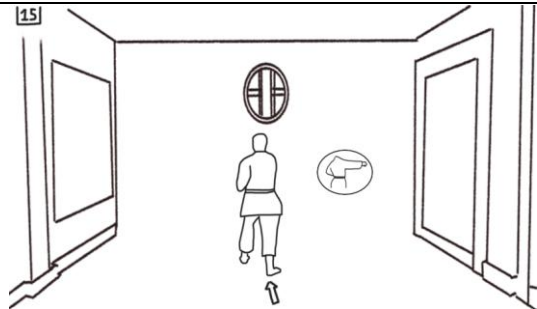
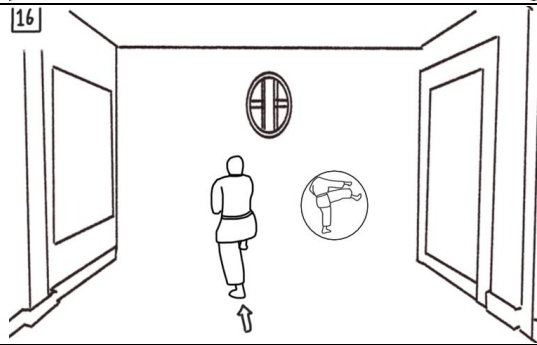
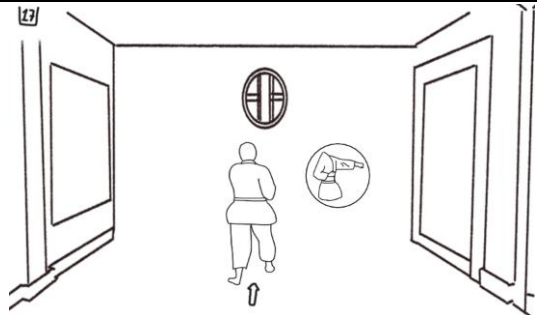
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan	20	<i>Manji uke (Jodan yoko uke + Gedan barai), Kokutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	21	<i>Manji uke gamae, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	22	<i>Manji uke, Kokutsu dachi</i>		Sesuai	-
Pinan Godan	23	<i>Yoi, Soto hachiji dachi</i>		Sesuai	-

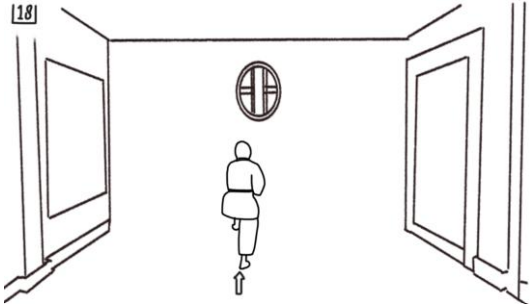
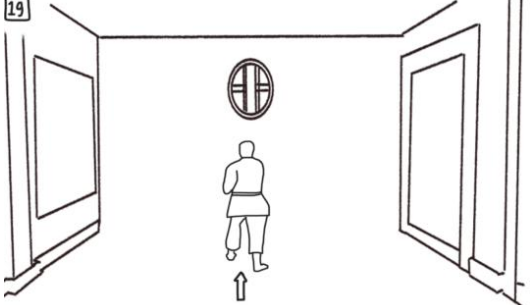
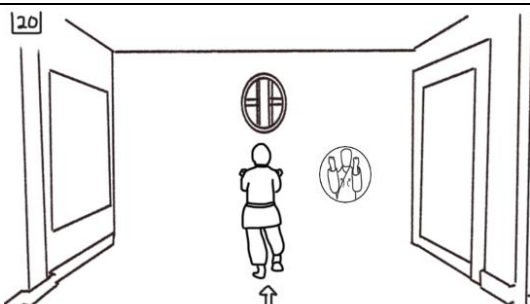
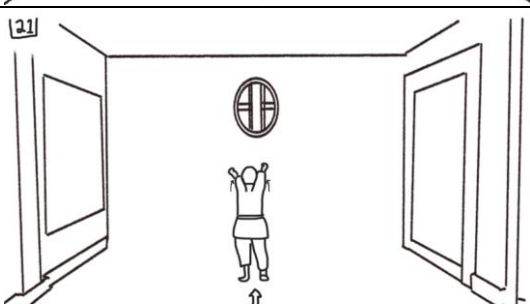
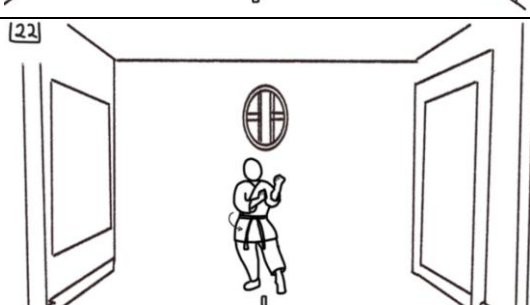
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Pinan Godan		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

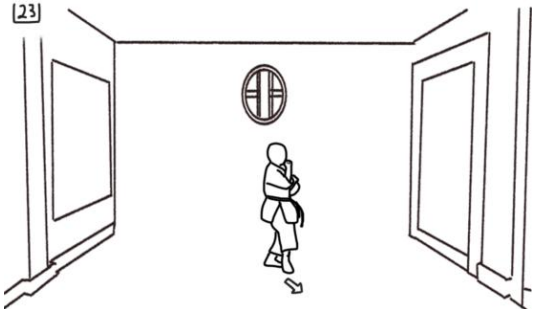
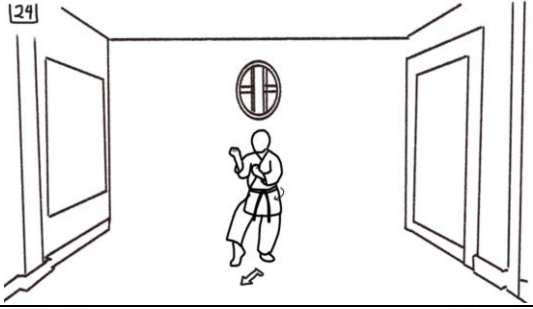
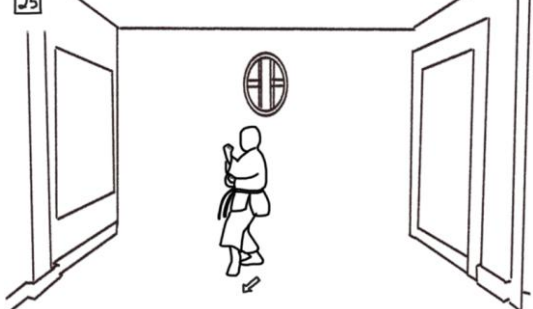
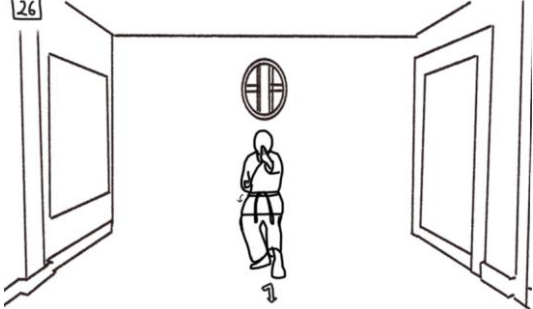
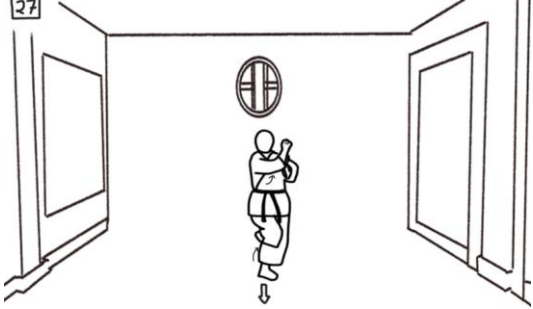
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-
Juroku	1	<i>Morote hikite gamae - Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	2	<i>Morote hikite - Siko dachi</i>		Sesuai	-

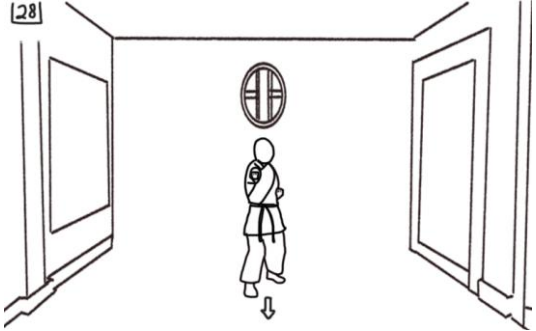
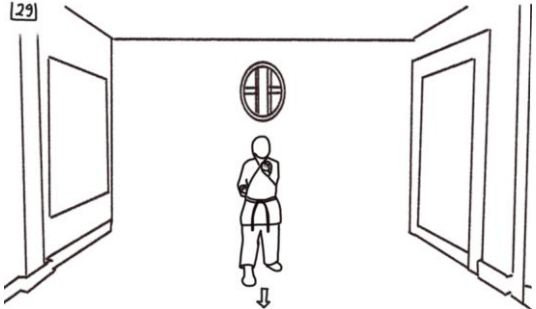
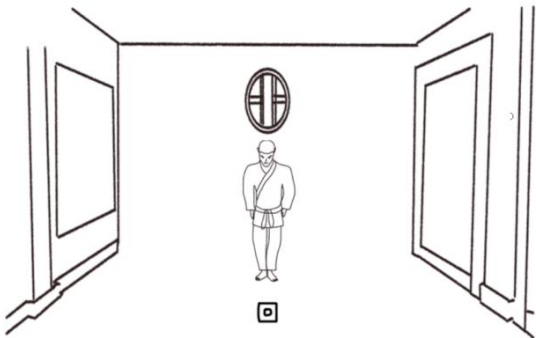
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	3	<i>Migi chudan zuki - Siko dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	4	<i>Hidari chudan zuki - Siko dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	5	<i>Migi gyaku zuki chudan, Hidari suki uke - Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	6	<i>Age uke - Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	7	<i>Morote shotel uchi - Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

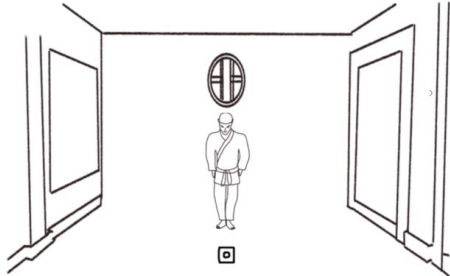
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	8	<i>Migi gedan shotei barai - Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	9	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	10	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	11	<i>Morote shotei uchi - Yoriashi Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	12	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	13	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	14	<i>Morote shotei uchi - Yoriashi Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	15	<i>Chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	16	<i>Maegeri chudan - Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	17	<i>Chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>		Sesuai	-

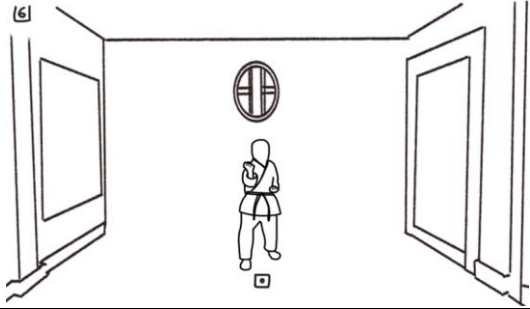
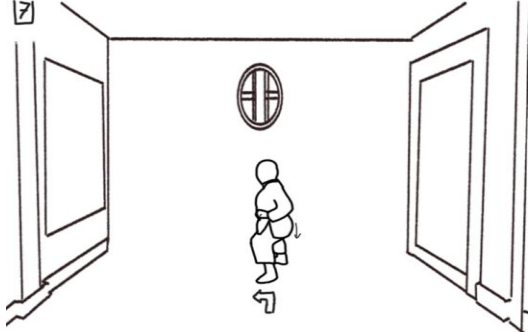
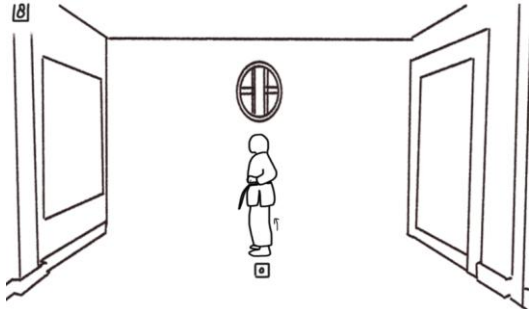
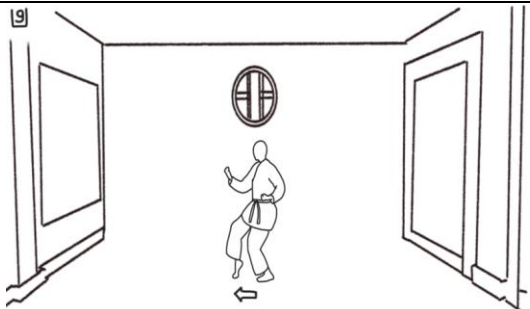
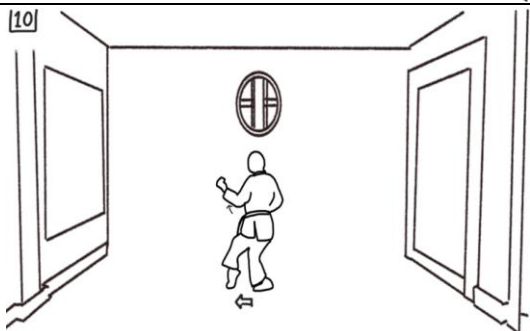
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	18	<i>Maegeri chudan - Ippon dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	19	<i>Gyaku zuki chudan - Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	20	<i>Morote yoko uke chudan - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	21	<i>Morote ura uchi jodan - Yoriashi Nekoashi dachi</i>		Tidak Sesuai	Tangan kurang tampak mengepal
Juroku	22	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

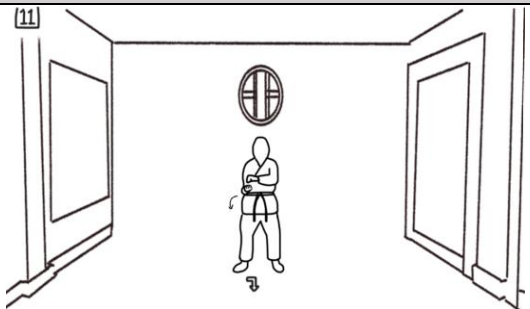
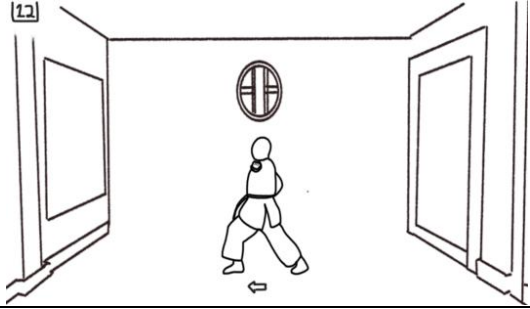
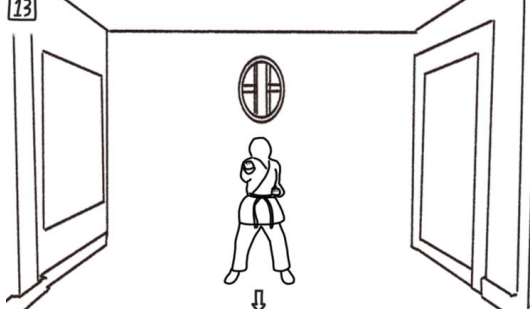
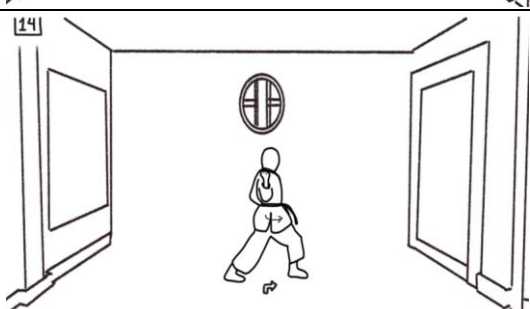
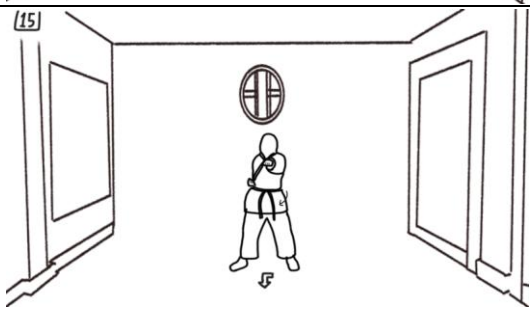
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	23	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	24	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	25	<i>Chudan hiji sasae uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	26	<i>Shuto uke - Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	27	<i>Chudan yuko uchi uke - Sagi ashi dachi</i>		Sesuai	-

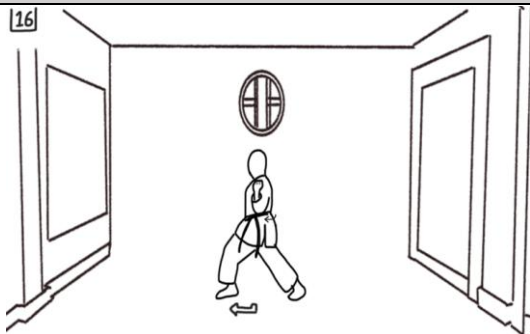
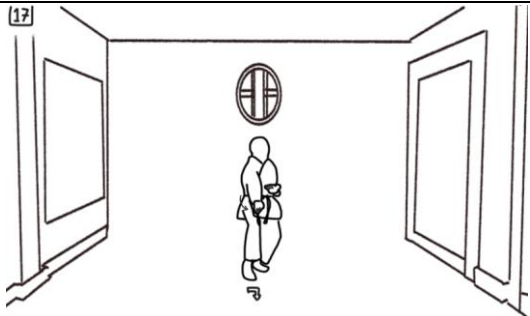
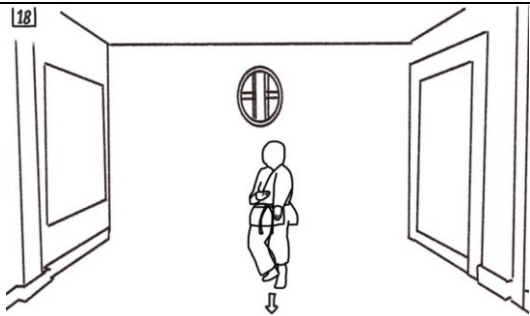
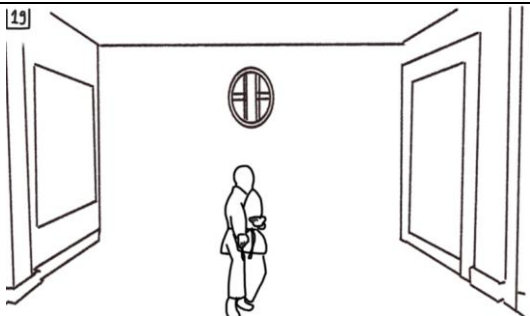
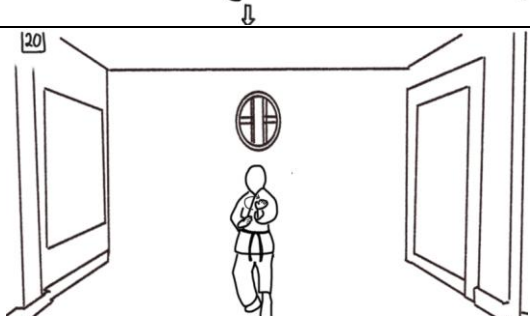
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	28	<i>Migi chudan maete zuki - Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku	29	<i>Hidari chudan gyaku zuki - Moto dachi</i>		Sesuai	-
Juroku		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

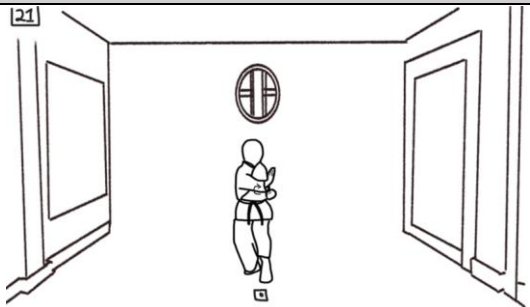
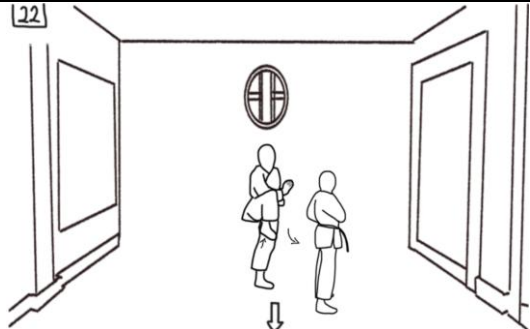
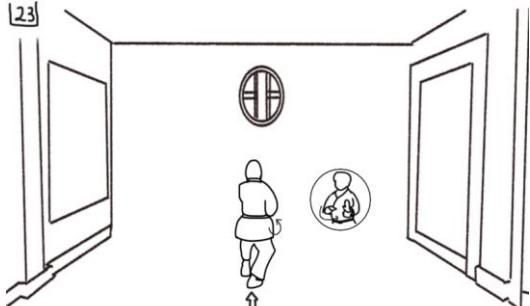
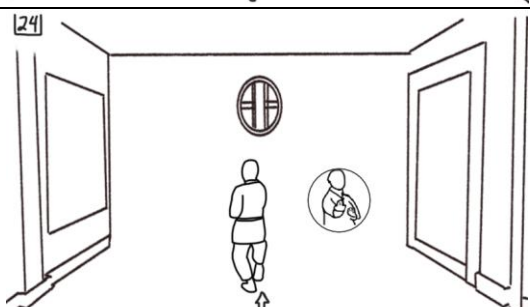
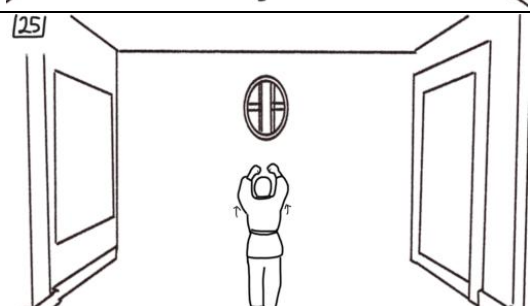
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

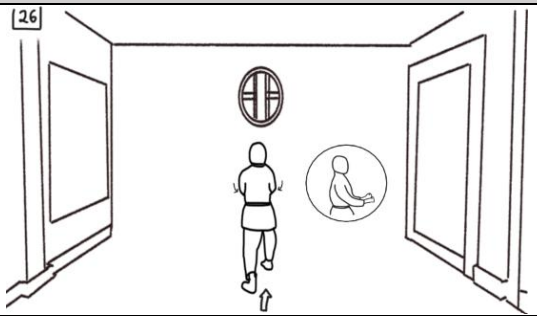
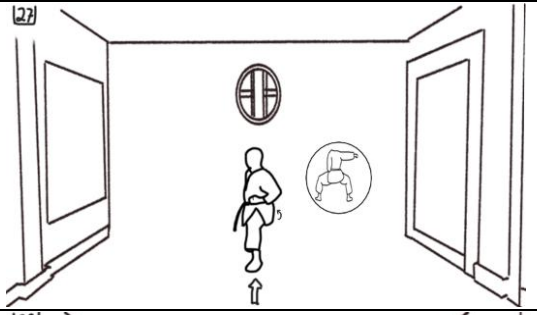
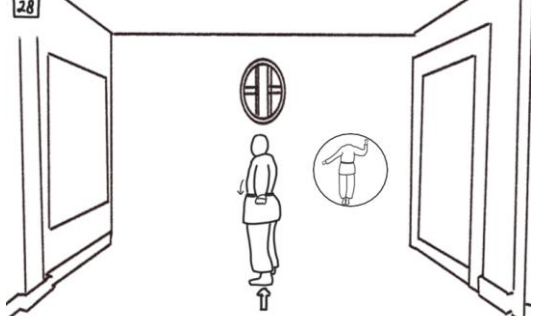
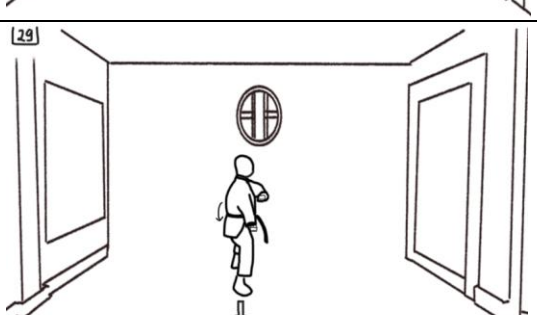
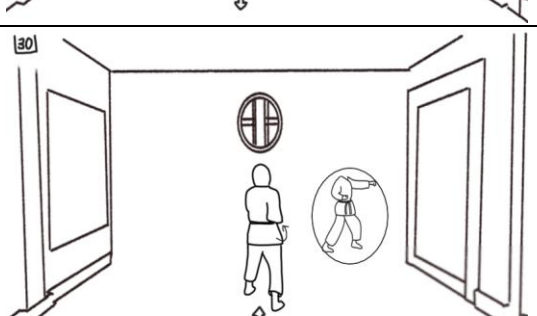
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	1	<i>Bassai Gamae - Heisoku Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	2	<i>Chudan Yoko Ken Sasae Uke - Kosa Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	3	<i>Chudan Yoko Uke - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	4	<i>Chudan Gyaku Yoko Uke - Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	5	<i>Chudan Gyaku Yoko Uchi - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	6	<i>Chudan Yoko Uke - Moto Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	7	<i>Sukui Dome - Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	8	<i>Sukui Dome - Soto Hachiji Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	9	<i>Chudan Yoko Uchi - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	10	<i>Chudan Gyaku Yoko Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-

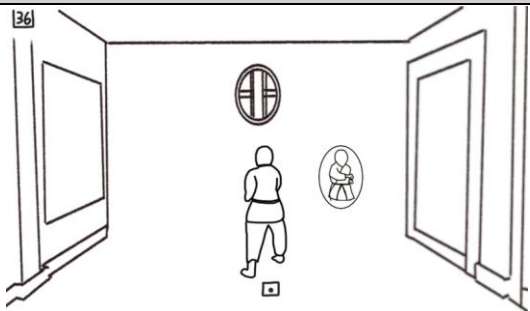
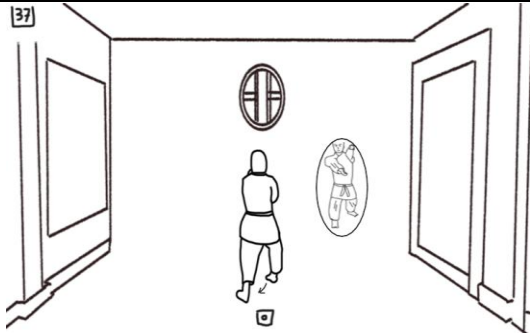
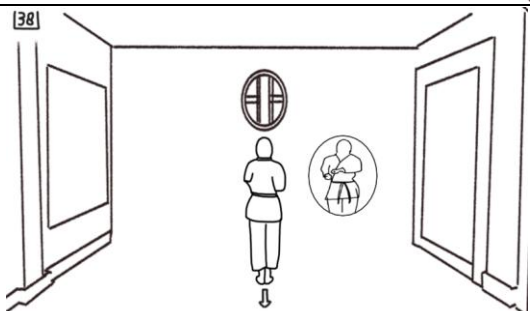
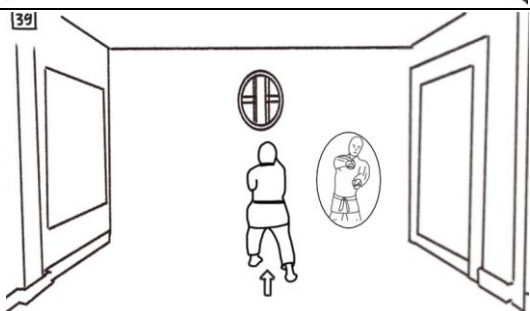
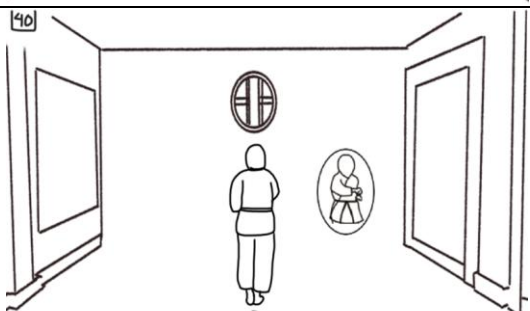
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	11	<i>Migi Waki Gamae - Soto Hachiji Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	12	<i>Chudan Yoko Barai - Han Konkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	13	<i>Chudan Zuki - Soto Hachiji Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	14	<i>Chudan Yoko Uke - Han Konkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	15	<i>Chudan Zuki - Soto Hachiji Dachi</i>		Sesuai	-

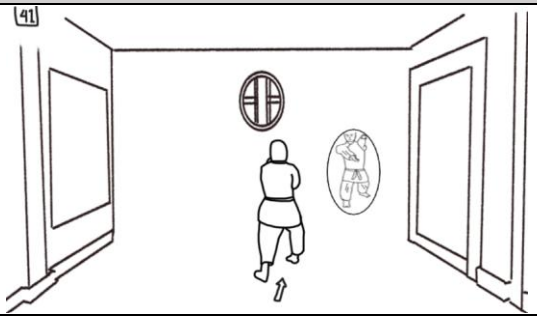
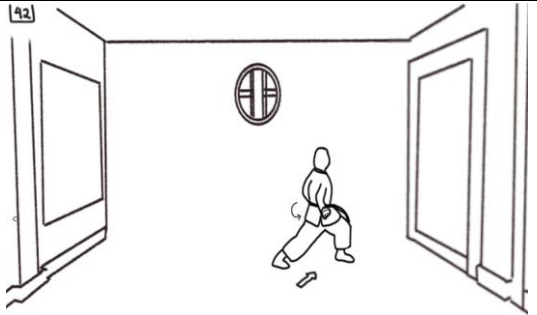
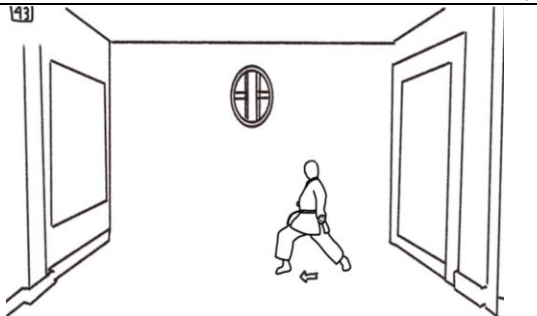
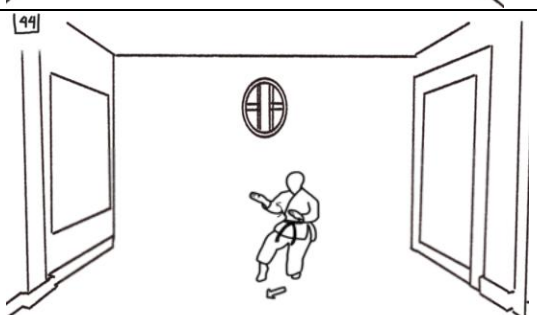
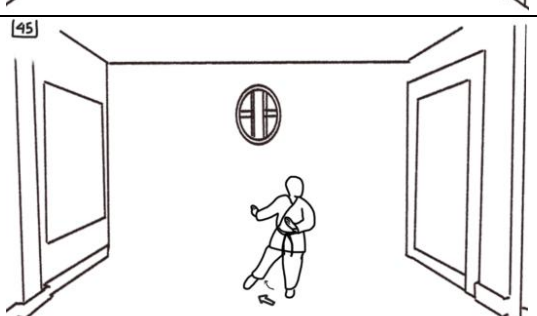
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	16	<i>Chudan Yoko Uke - Han Konkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	17	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	18	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	19	<i>Gedan Shuto Barai - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	20	<i>Chudan Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-

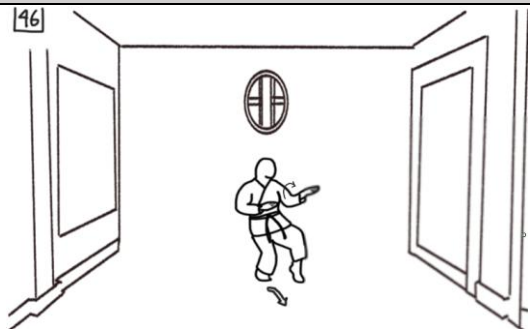
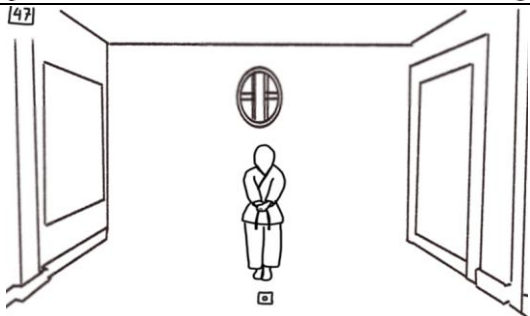
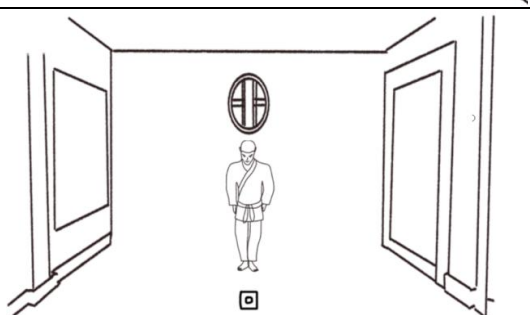
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	21	<i>Migi Chudan Shotei Nagashi Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	22	<i>Gedan Sokuto Geri - Soto Hachiji Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	23	<i>Shuto Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	24	<i>Shuto Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	25	<i>Jodan Wa Uke - Heisoku Dachi</i>		Sesuai	-

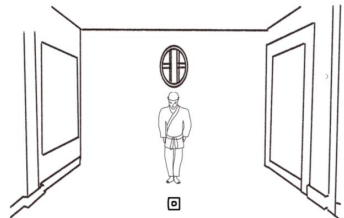
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	26	<i>Chudan Morote Kenstui Uchi - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	27	<i>Chudan Zuki Yori Ashi - Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	28	<i>Manji Uke - Heisoku Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	29	<i>Gedan Barai - Siko Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	30	<i>Chudan Yoko Barai - Moto Dachi</i>		Sesuai	-

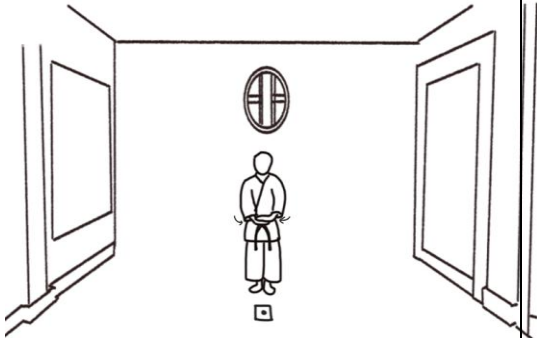
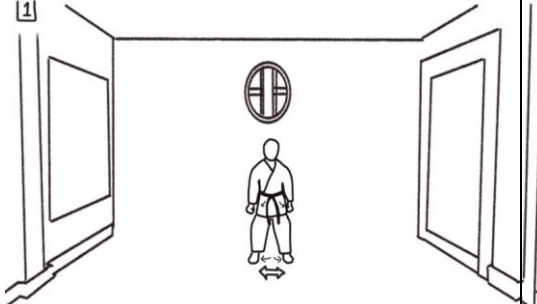
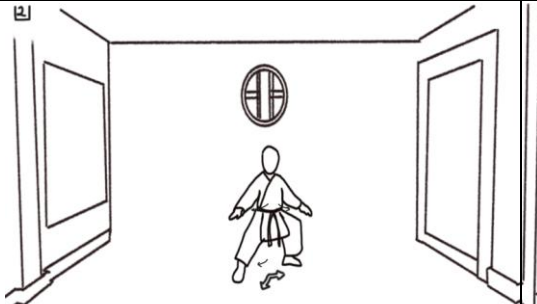
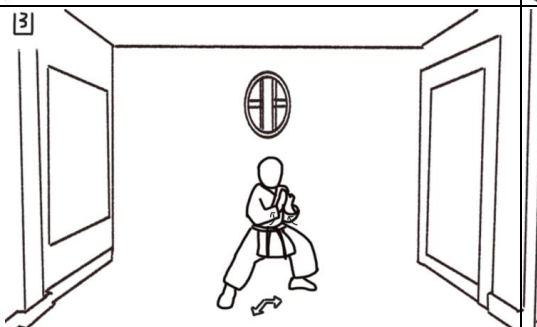
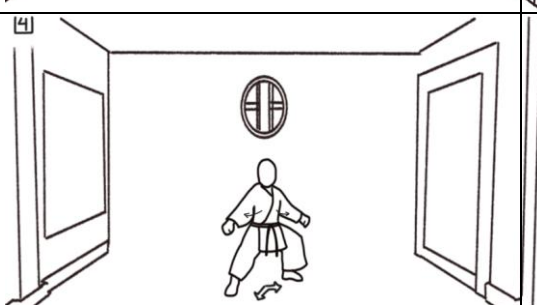
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	31	<i>Mikazuki Geri - Ippon Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	32	<i>Chudan Hiji Ate - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	33	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	34	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	35	<i>Gedan Barai - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-

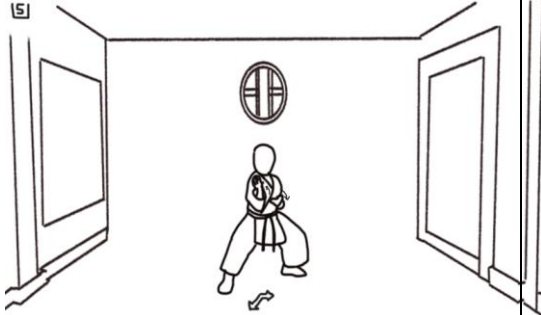
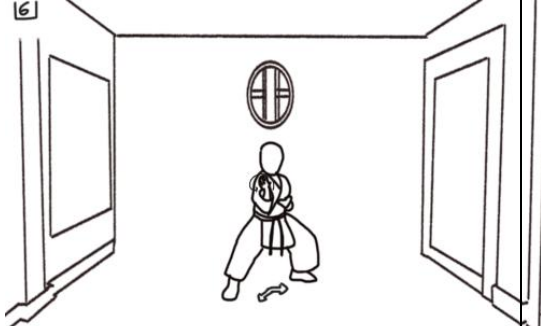
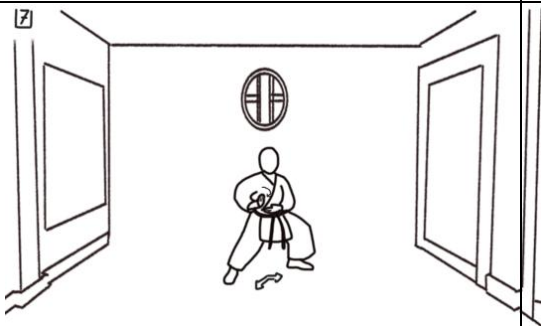
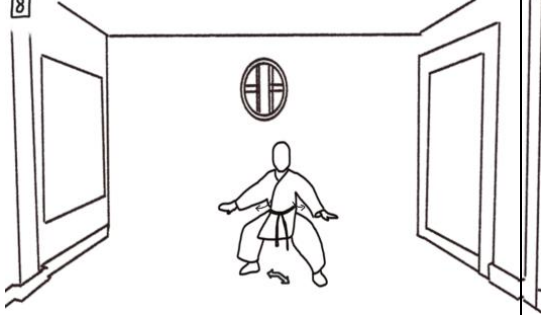
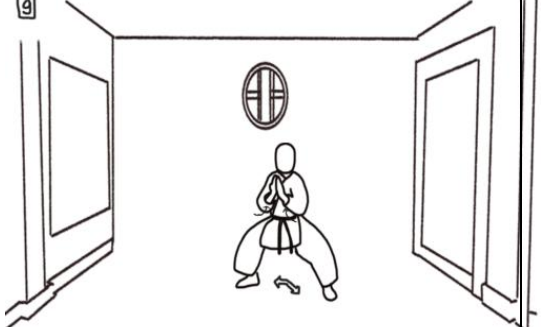
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	36	<i>Hidari Waki Gamae - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	37	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	38	<i>Migi Waki Gamae - Heisoku Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	39	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	40	<i>Hidari Waki Gamae - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-

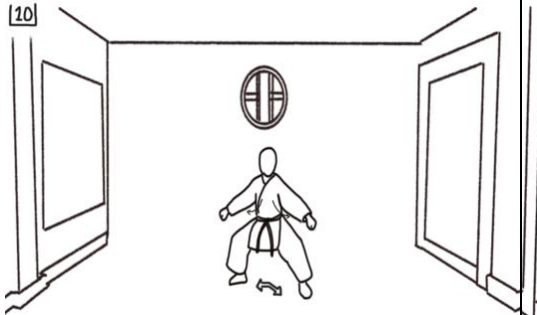
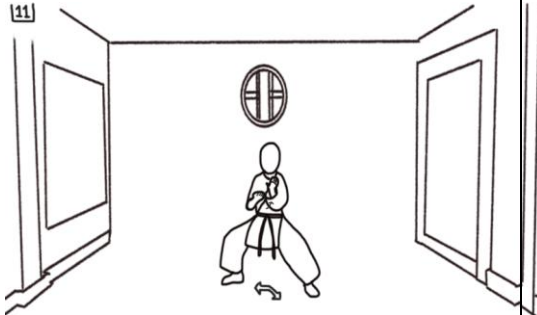
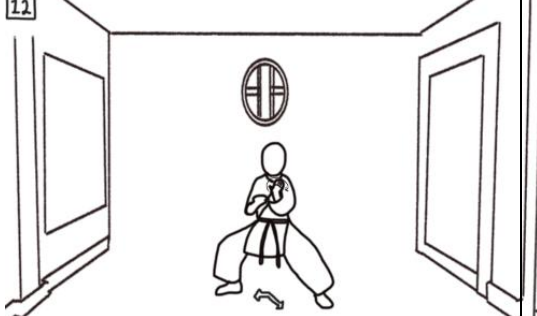
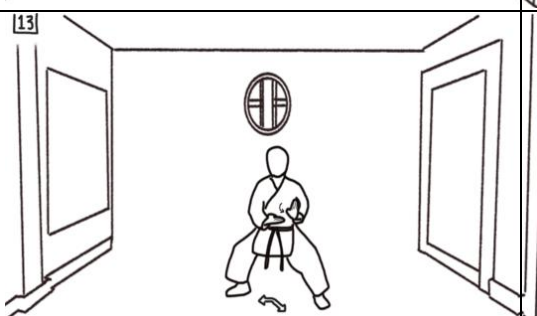
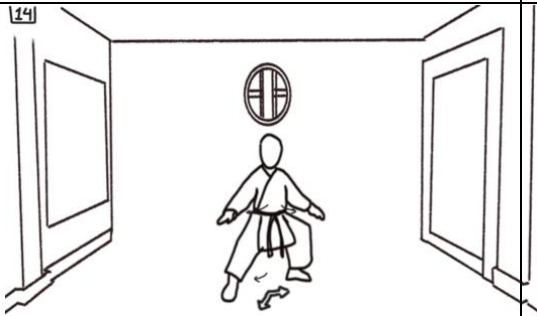
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	41	<i>Morote Zuki - Zenkutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	42	<i>Furisute - Kokutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	43	<i>Furisute - Kokutsu Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	44	<i>Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	45	<i>Ushiro Kakete Uke Gamae</i>		Sesuai	-

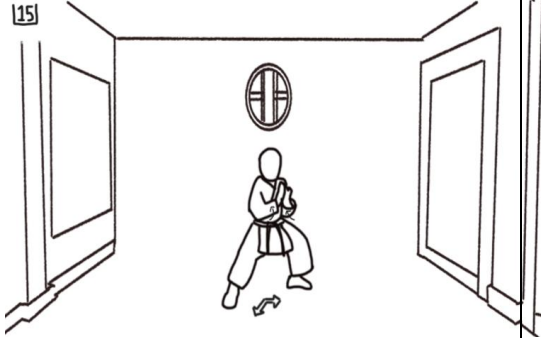
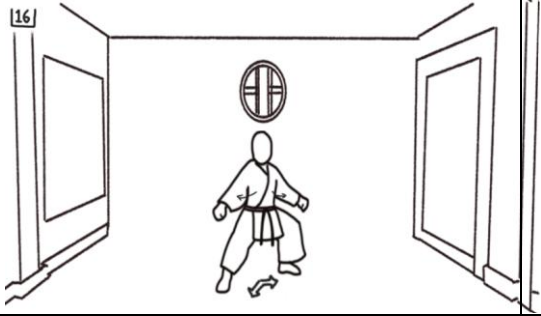
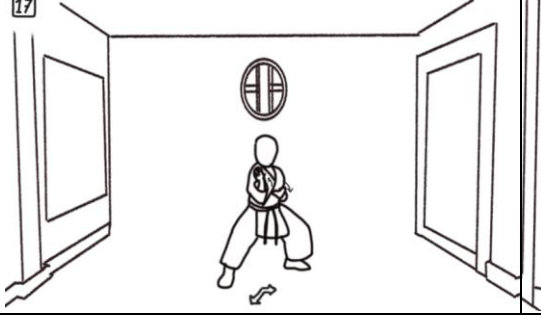
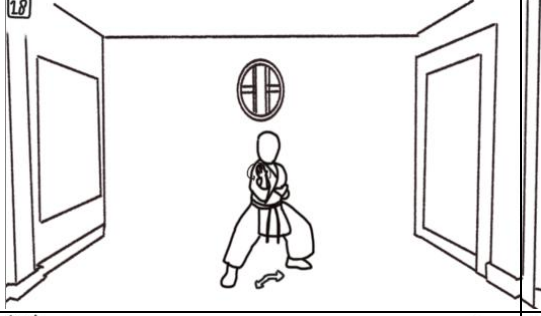
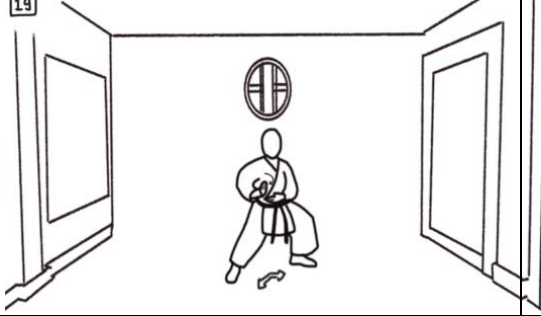
Nama Jurus (Kata)	Gera kan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Bassaidai	46	<i>Kakete Uke - Nekoashi Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai	47	<i>Bassai Gamae - Heisoku Dachi</i>		Sesuai	-
Bassaidai		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

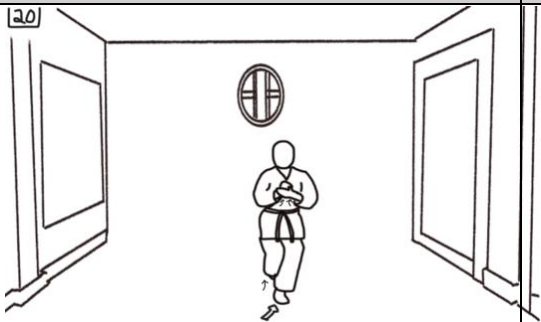
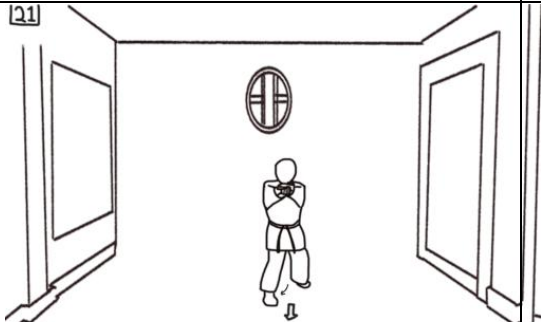
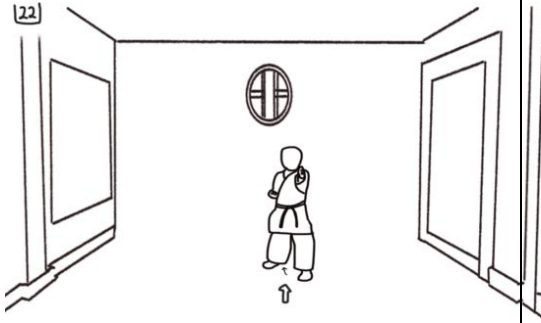
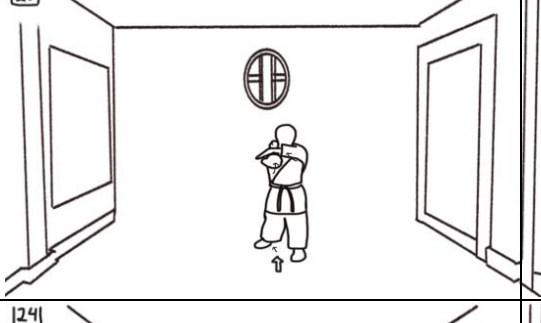
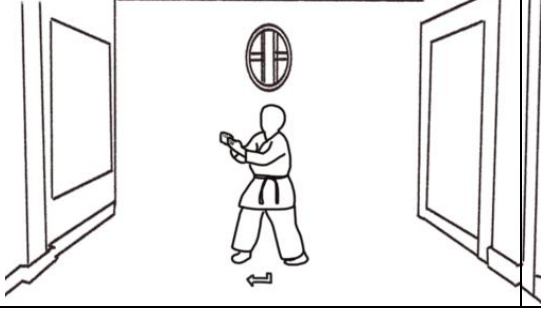
Nama Jurus (Kata)	Gerak an Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin		Rei, Musubi Dachi		Sesuai	-

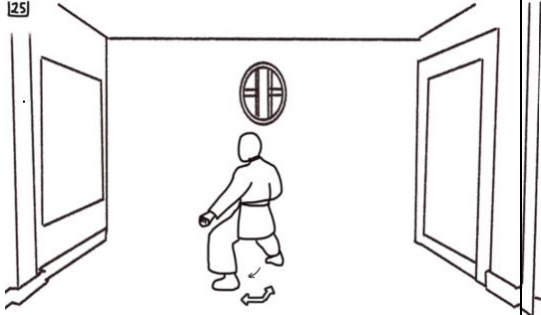
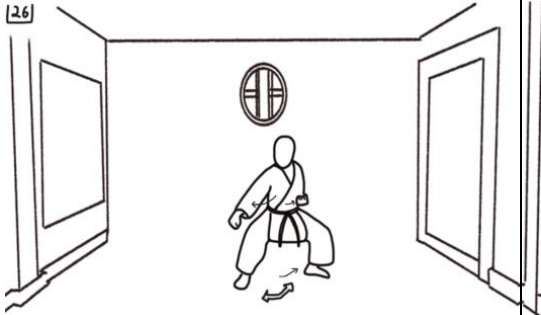
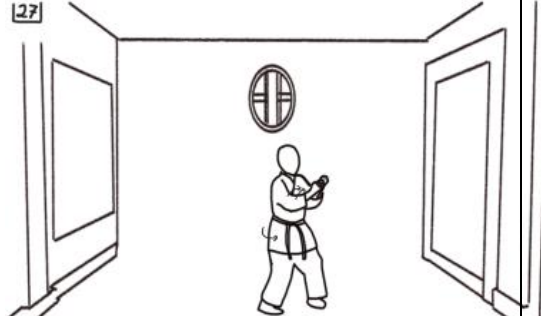
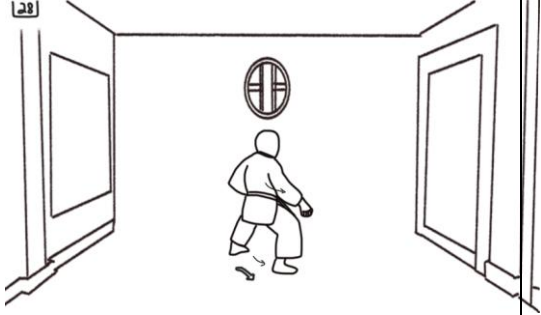
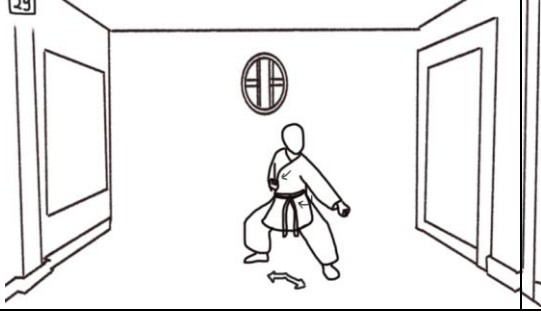
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin		<i>Kyotsuke - Musubi Dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	1	<i>Yoi (punggung tinju hadap samping) Heiko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	2	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	3	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	4	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-

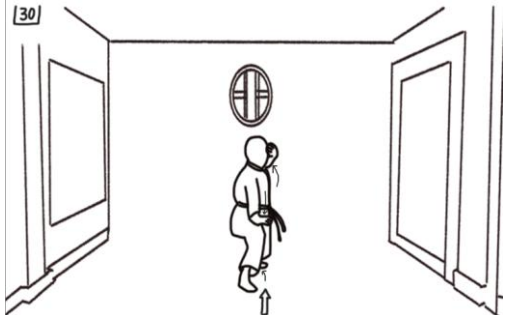
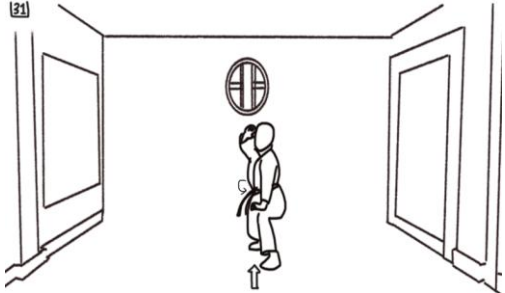
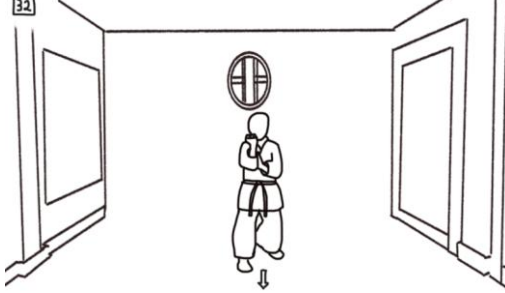
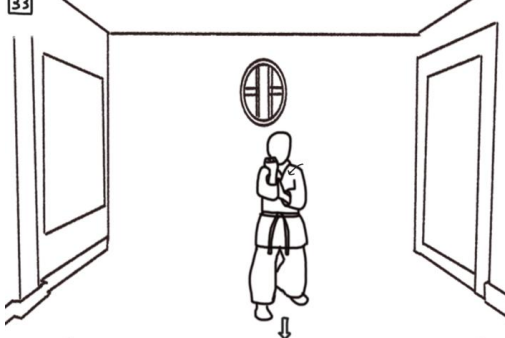
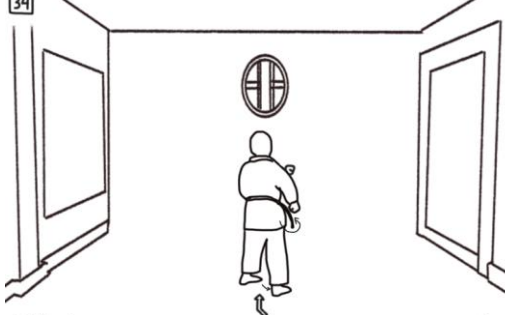
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	5	<i>Chudan kaishu yoko uke Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	6	<i>Kakete Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	7	<i>Yonhon nukite Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	8	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	9	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-

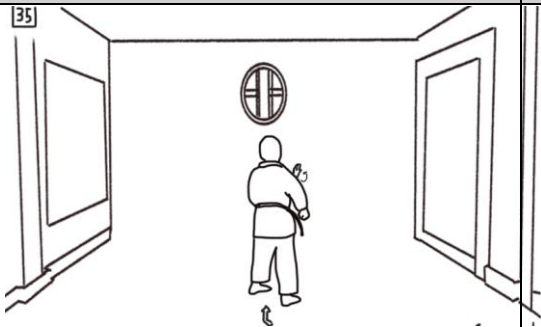
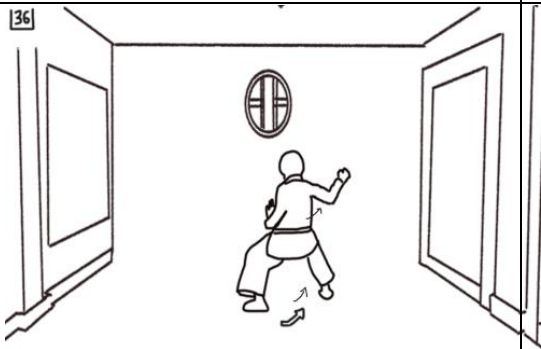
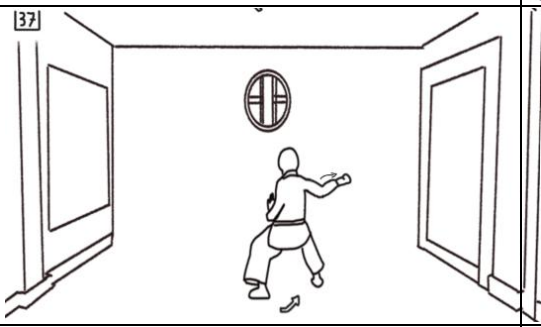
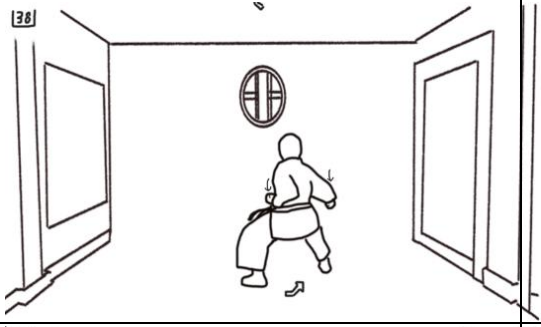
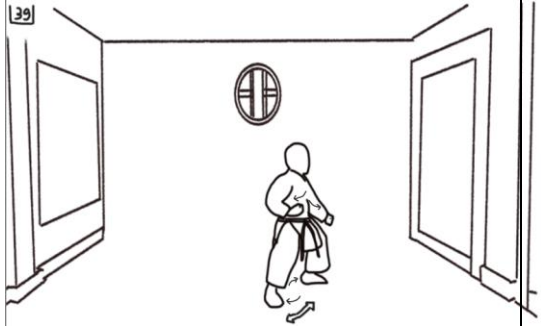
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	10	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	11	<i>Kaishu yoko uke Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	12	<i>Kakete Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	13	<i>Nukite Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	14	<i>Morote gedan nukite gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-

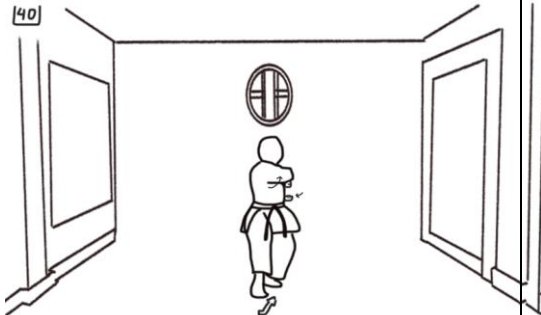
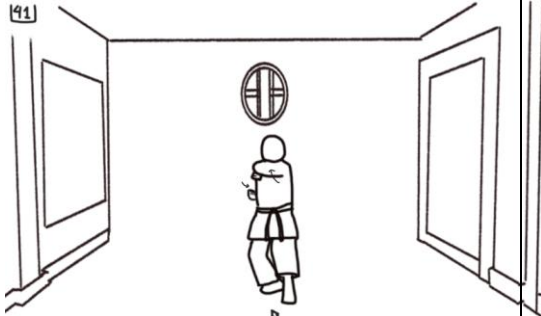
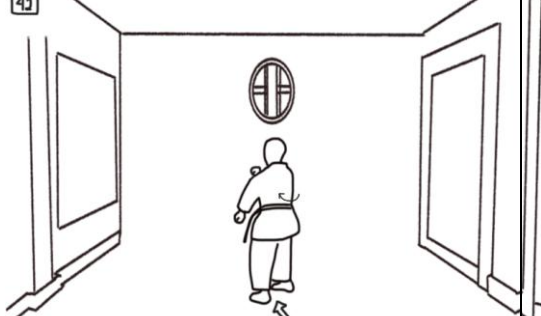
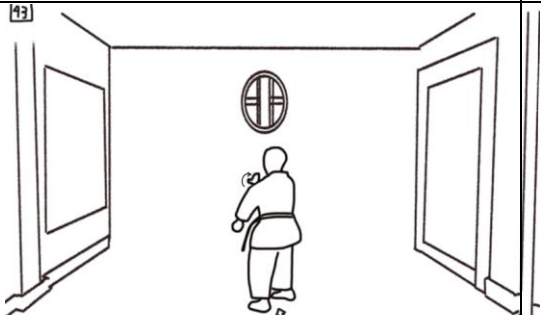
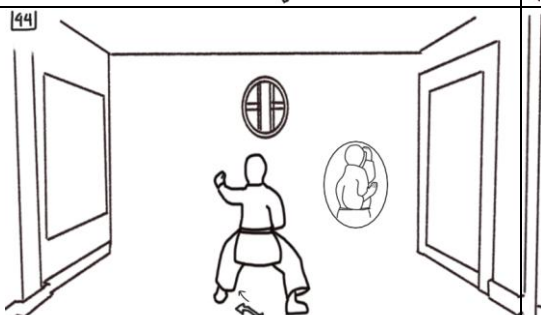
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	15	<i>Morote sukui gamae Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	16	<i>Morote gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	17	<i>Kaishu yoko uke Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	18	<i>Kakete Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	19	<i>Nukite Siko dachi</i>		Sesuai	-

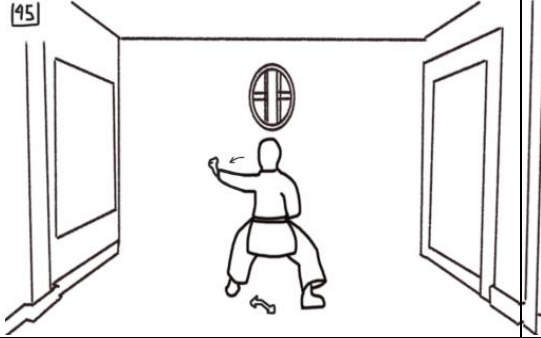
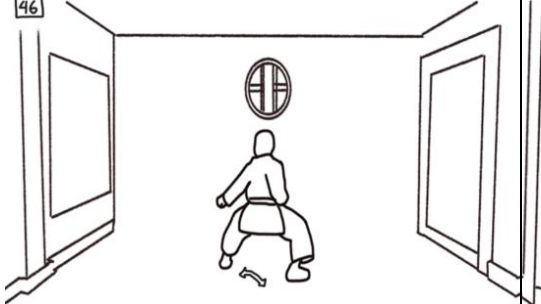
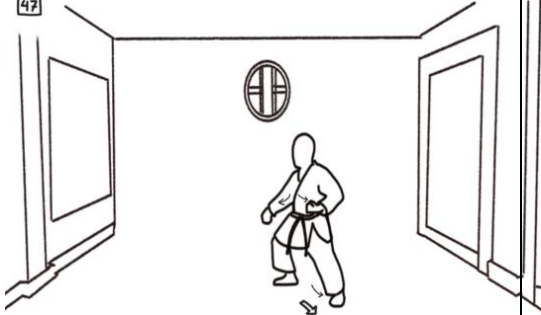
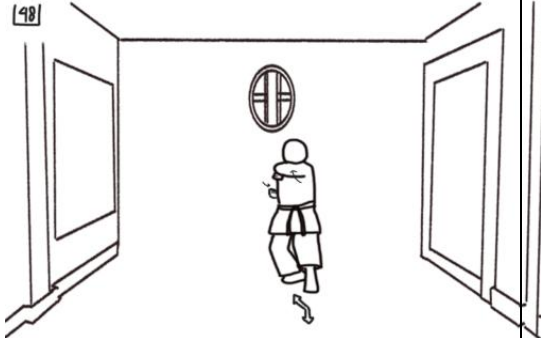
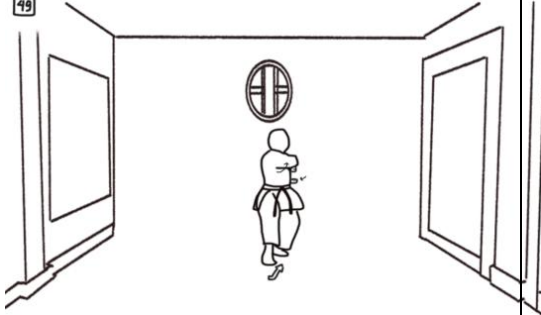
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	20	<i>Tarik tinju kanan terlentang di atas telapak tangan kiri, di ulu hati Sagi ashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	21	<i>Migi chudan sasae zuki Moto dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	22	<i>Chudan kaishu yoko barai Moto dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	23	<i>Migi chudan tate hiji ate Moto dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	24	<i>Migi chudan ken sasae uke Sanchin dachi</i>		Sesuai	-

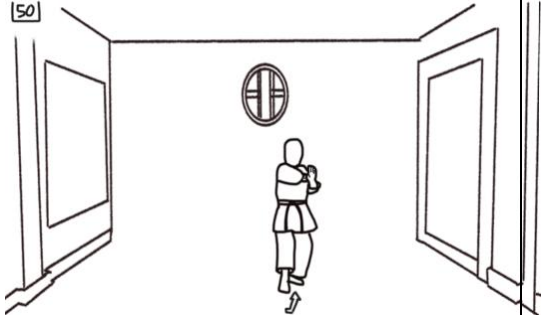
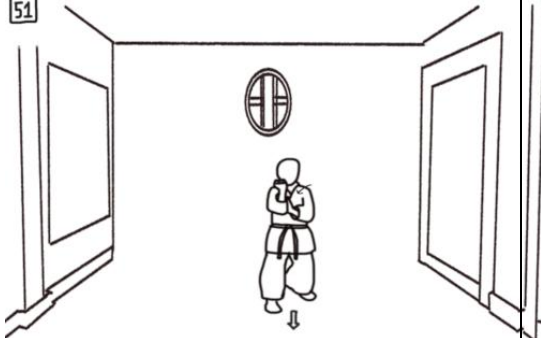
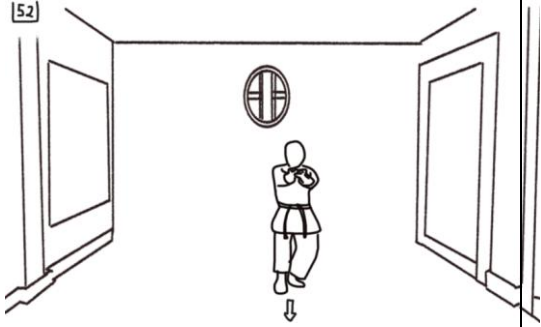
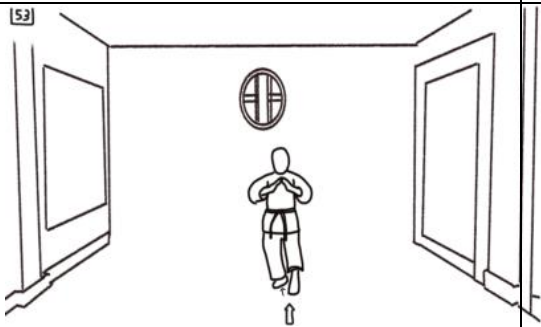
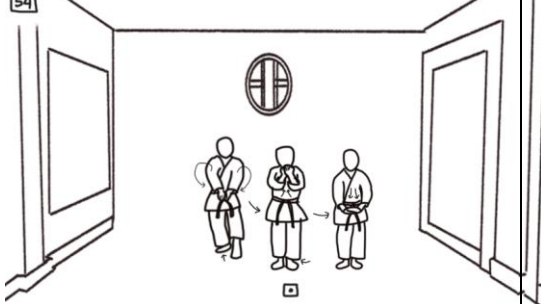
Nama Jurus (Kata)	Gerak an Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	25	<i>Gedan kenstui uchi Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	26	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	27	<i>Chudan hidari ken sasae uke Sanchin dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	28	<i>Gedan kenstui uchi Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	29	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-

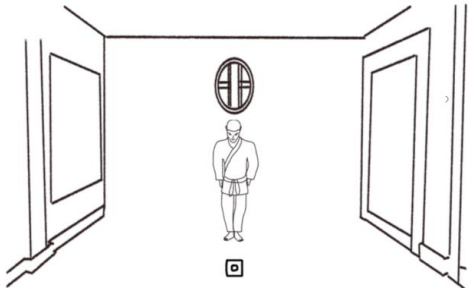
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	30	<i>Shotei gedan uke Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	31	<i>Shotei gedan uke Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	32	<i>Yoko uchi Moto dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	33	<i>Ura uchi yoriashi Moto dachi (teriak e!!)</i>		Sesuai	-
Seienchin	34	<i>Yoko uke Sanchin dachi</i>		Sesuai	-

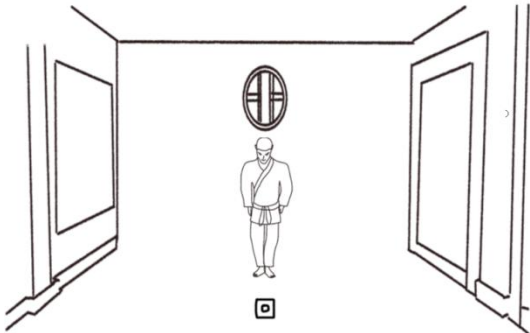
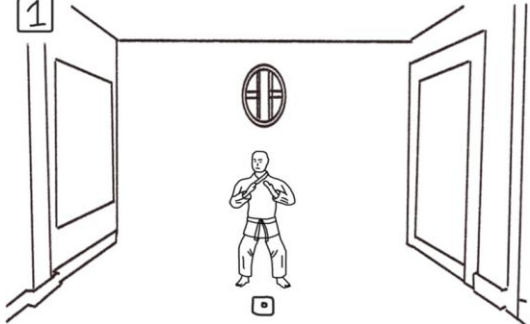
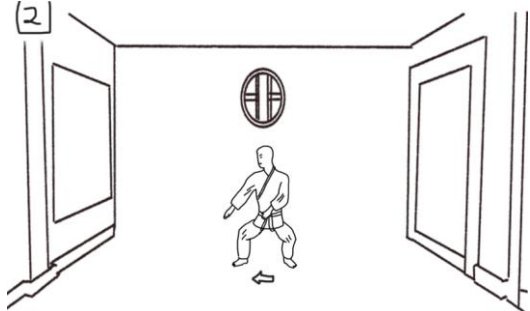
Nama Jurus (Kata)	Gerak an Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	35	<i>Kakete Sanchin dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	36	<i>Jodan age zuki Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	37	<i>Jodan ura uchi Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	38	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	39	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-

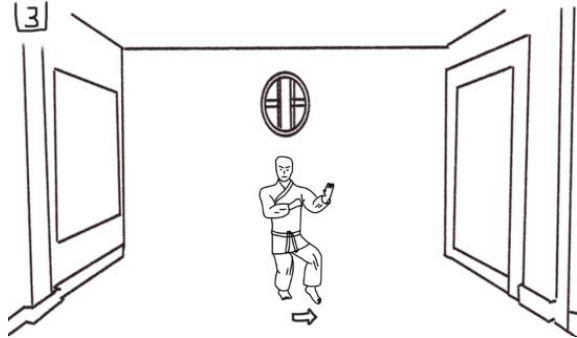
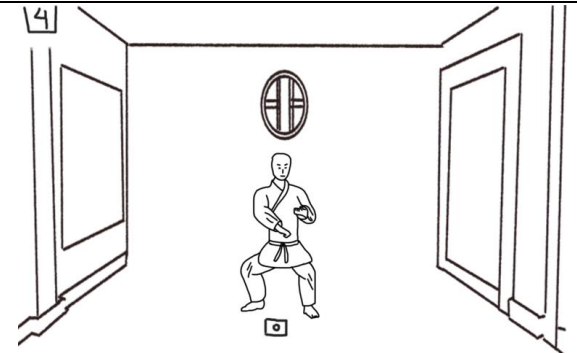
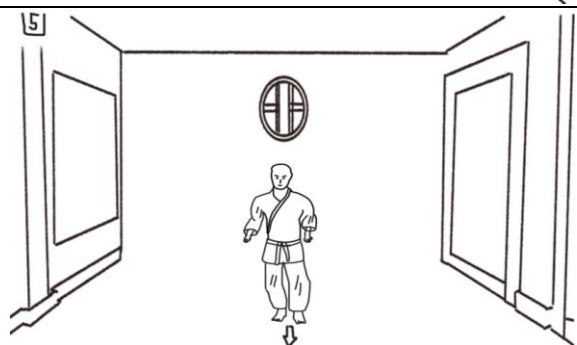
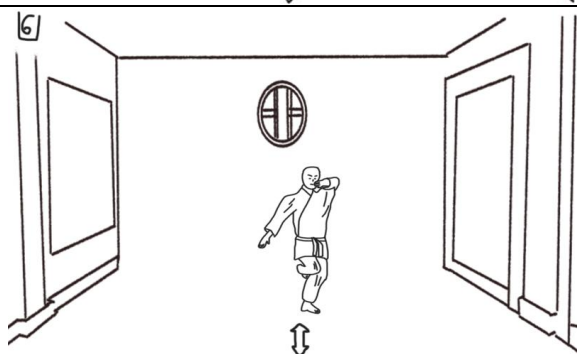
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	40	<i>Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	41	<i>Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	42	<i>Yoko uke Sanchin dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	43	<i>Kakete Sanchin dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	44	<i>Jodan age zuki Siko dachi</i>		Sesuai	-

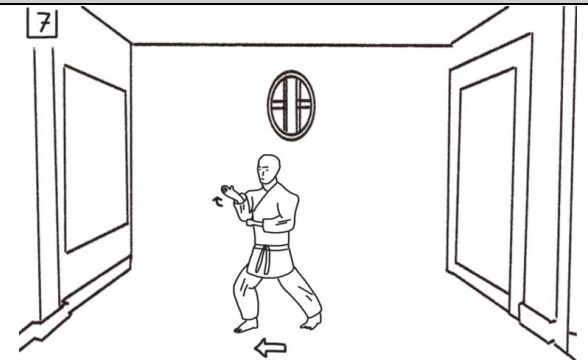
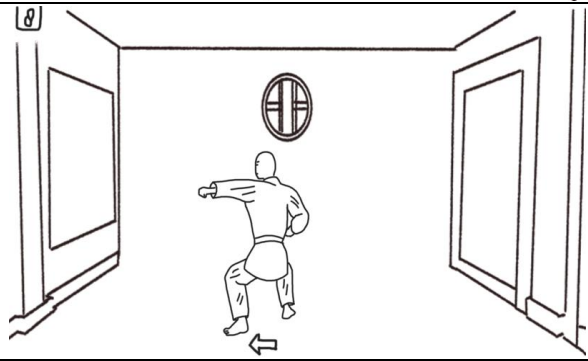
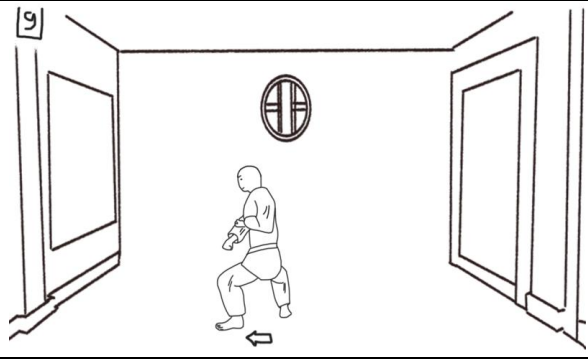
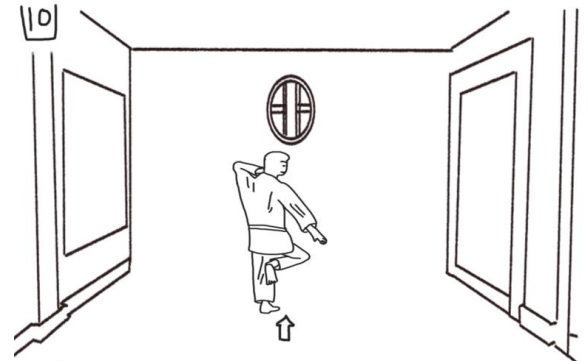
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	45	<i>Jodan ura uchi Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	46	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	47	<i>Gedan barai Siko dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	48	<i>Hidari mae hijiate, migi ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	49	<i>Migi mae hijiate, hidari ushiro hijiate Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

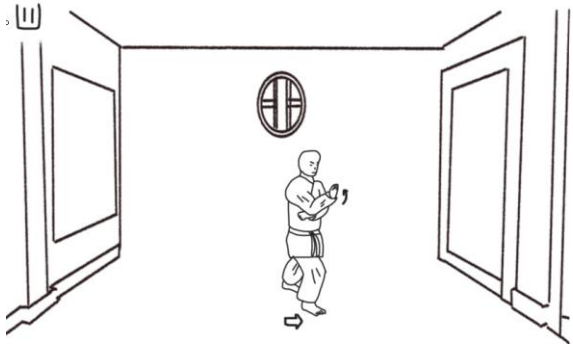
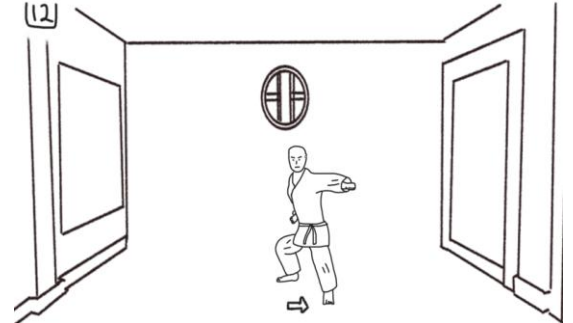
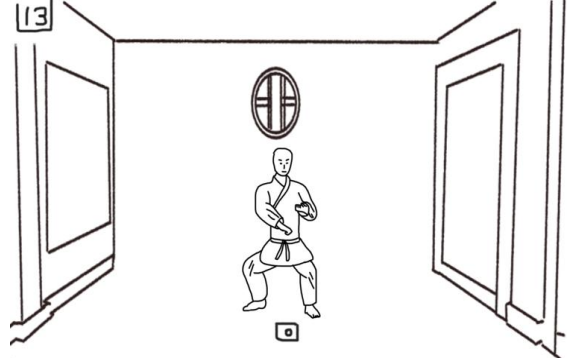
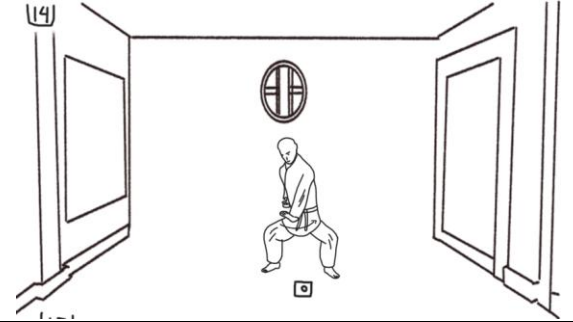
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin	50	<i>Hidari shotei otoshi uke Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	51	<i>Jodan ura uchi yoriashi Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	52	Rapatkan kedua lengan dengan telapak tangan tengadah <i>Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	53	<i>Morote hini kuri uke Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Seienchin	54	<i>Kyotsuke - Musube dachi</i>		Sesuai	-

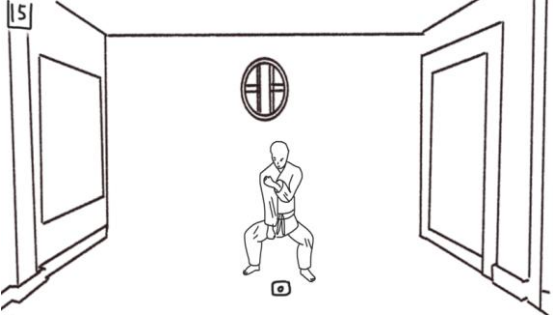
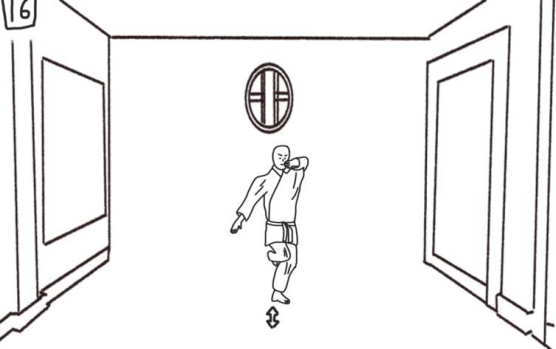
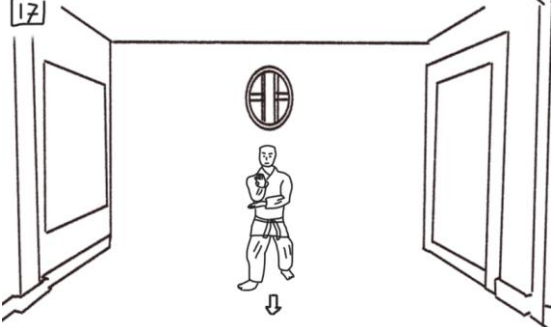
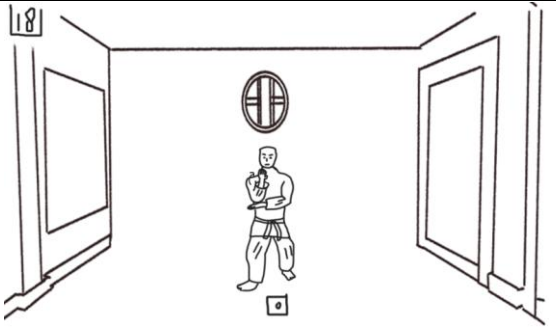
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Seienchin		Rei, Musubi Dach		Sesuai	-

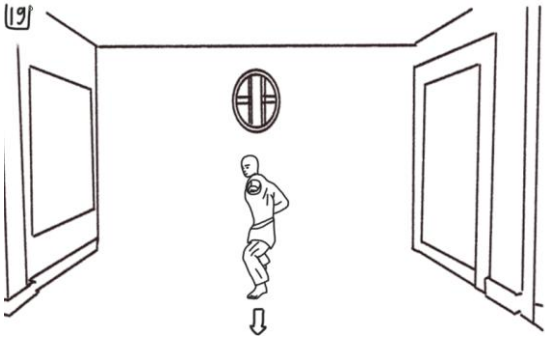
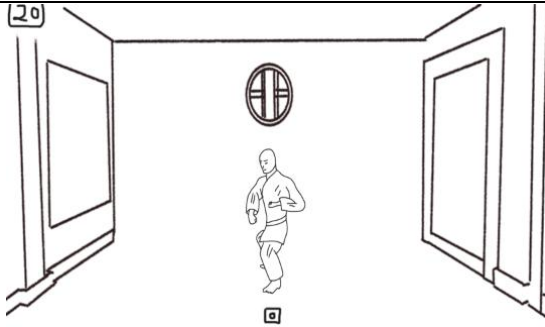
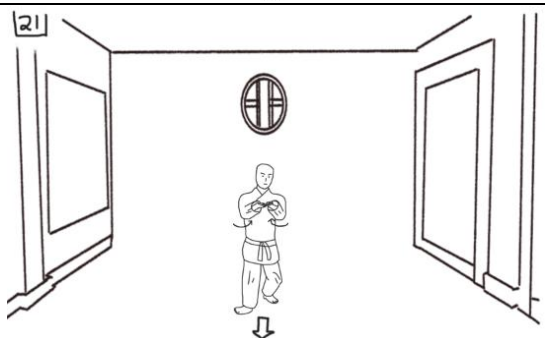
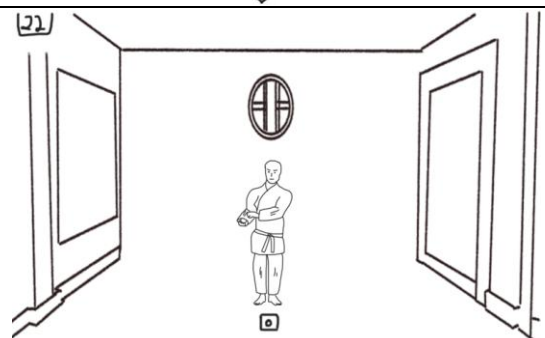
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
		Rei, Musubi Dach		Sesuai	-
Matsumura Rohai	1	<i>Kamae, Sotohachiji dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	2	<i>Gedan shuto-barai, siko dachi</i>		Sesuai	-

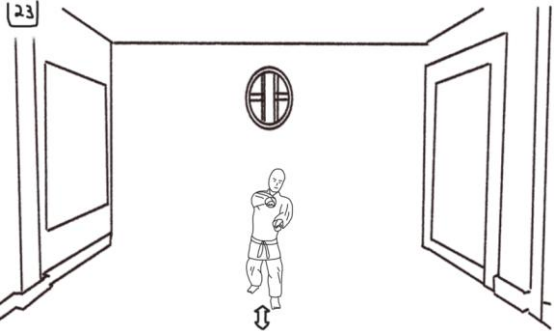
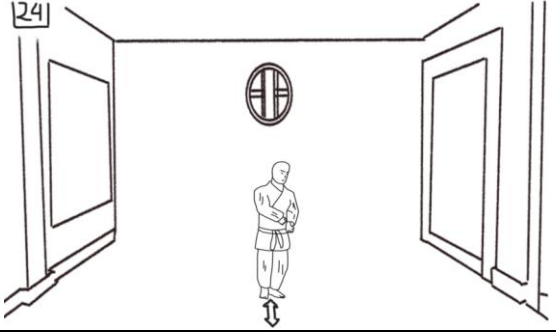
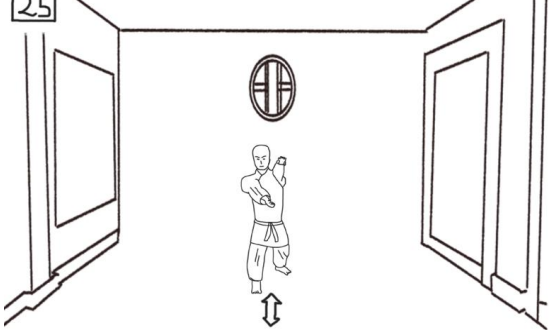
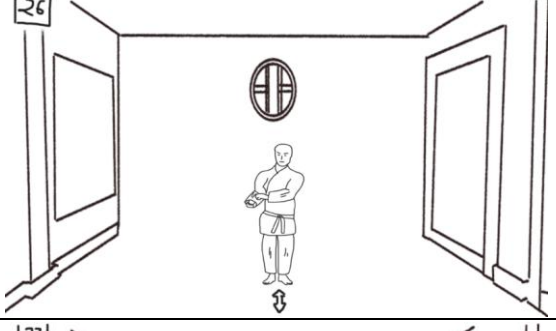
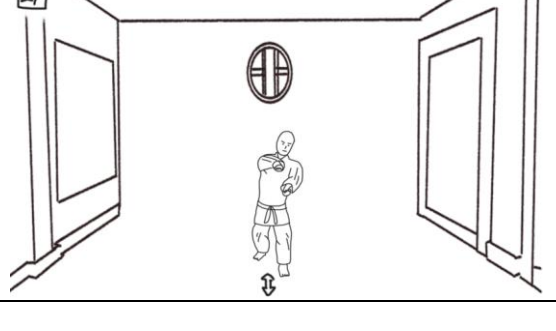
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	3	<i>Kakete Uke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	4	<i>Kage zuki Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	5	<i>Kamae, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	6	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>		Sesuai	-

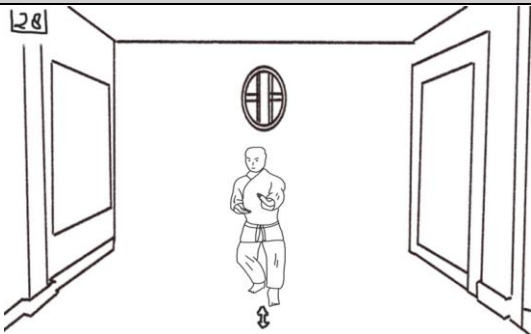
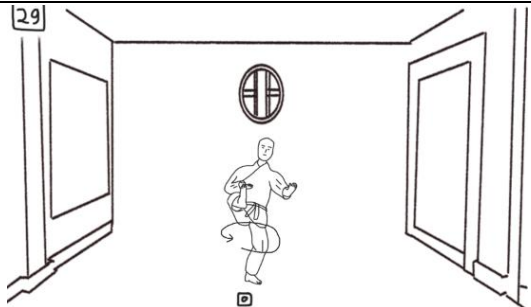
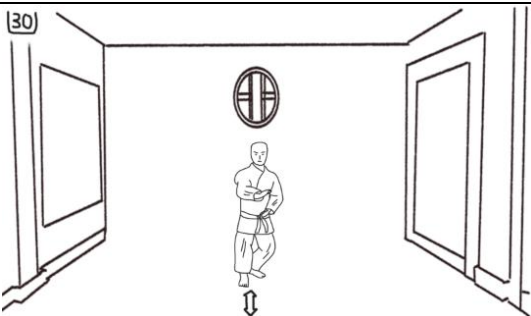
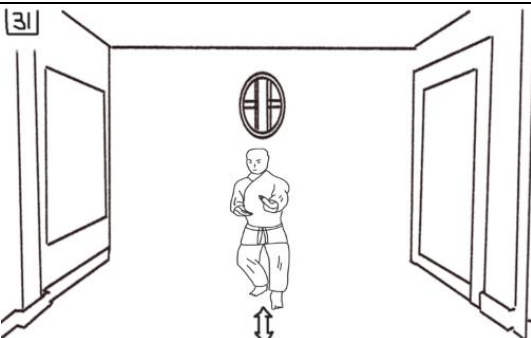
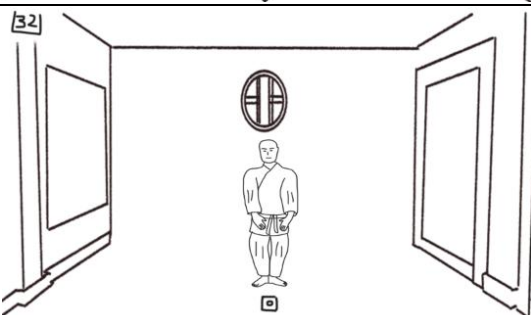
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	7	<i>Kaishu Uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	8	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	9	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	10	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>		Sesuai	-

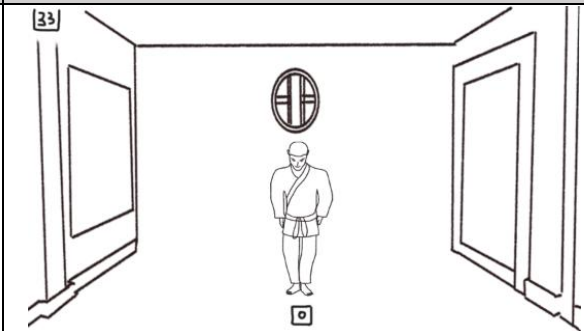
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	11	<i>Kaishu Uke, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	12	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	13	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	14	<i>Gedan Osae, siko dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	15	<i>Ipponken Gedan Zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	16	<i>Shote Ageuke + Gedan Shuto barai, Sagi ashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	17	<i>Kote gaeshi, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	18	<i>Kote gaeshi, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-

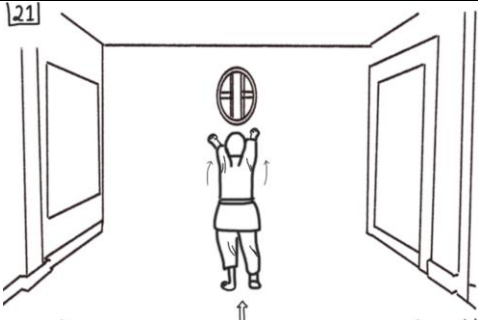
Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	19	<i>Yoko barai/ Yoko Kentsui Uchi, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	20	<i>Kage zuki, Siko dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	21	<i>Chudan Shotei Osae Uke with ibuki, Zenkutsu dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	22	<i>Kamae, Musubi Dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	23	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	24	<i>Kamae, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	25	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	26	<i>Kamae, Musubi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	27	<i>Morote chudan zuki, Moto dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	28	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	29	<i>Mikazuki geri, Sagiashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	30	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	31	<i>Shutouke, Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-
Matsumura Rohai	32	<i>Kamae, Musubi dachi</i>		Sesuai	-

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Matsumura Rohai	33	<i>Rei</i>		Sesuai	-

(VALIDASI KEDUA)

Nama Jurus (Kata)	Gerakan Ke	Nama Gerakan	Gambar	Hasil Validasi	Catatan
Juroku	21	<i>Morote ura uchi jodan - Yoriashi Nekoashi dachi</i>		Sesuai	-

Ahli Karate

Dhea Pahlewi

Dhea Pahlewi, DAN II, DAN I WSKF