**BAB 3**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

**3.1 Gambaran Umum**

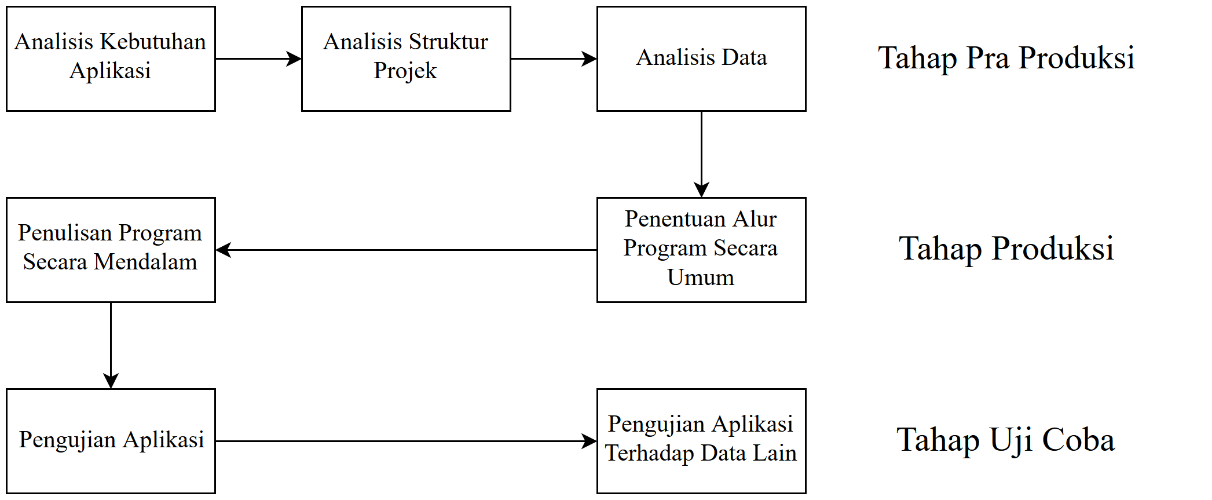
Aplikasi yang dibuat dalam penulisan ini mampu menampilkan animasi sebuah figur *skeleton* beserta dengan *body* *center of mass* dan *segments center of mass* dalam dunia tiga dimensi interaktif berupa *BVH Player* dengan seratus gambar per detik menggunakan *modern* *OpenGL* dan *GLSL Shading Language* yang berarti aplikasi yang dibuat telah menggunakan *Graphics Processing Unit* dalam melakukan *rendering*. Aplikasi ini menyediakan sebuah kamera yang dapat diarahkan dengan menggunakan *mouse* dapat digerakkan dengan menggunakan *keyboard*. Terdapat berbagai pengaturan warna dan kriteria yang dapat diubah untuk memudahkan proses pengamatan.

Gerakan animasi yang ditampilkan didapatkan dari membaca sebuah file berekstensi *BVH*. Sebuah file *BVH* berisi kumpulan data pergerakan tubuh manusia yang telah direkam dan diterjemahkan kedalam bentuk teks dengan pola tertentu. Data dari teks tersebut di-*parsing* kedalam bentuk *tree* sebagai struktur data *skeleton* dalam melakukan proses rendering. Struktur data *tree* yang telah dimanipulasi sedemikian rupa kemudian diubah kedalam bentuk *linked list* untuk melakukan proses penghitungan posisi dari setiap *joints, segments* COM*,* dan *body* COM. Kalkulasi dari masing-masing COM dilakukan berdasarkan persamaan-persamaan yang ditampilkan pada bab sebelumnya. Aplikasi kemudian melakukan *rendering* dari setiap *joints, segments* COM*,* dan *body* COM dengan posisi terbaru. Proses ini dilakukan berulang-ulang dalam *interval* satu *millisecond* sampai frame terakhir yang dinamakan *update loop*.

Pada setiap *update loop*, aplikasi dapat melakukan *plotting* setiap segments COMdan *body* COMkedalam bentuk histogram. Penentuan elemen yang akan dilakukan *plotting* diseleksi secara manual. Hasil dari *plotting* berisi posisi setiap COM terhadap *frame*. Setiap hasil *plotting* akan hilang setelah aplikasi ditutup.

**3.2 Kerangka Penelitian**

Untuk mengetahui langkah-langkah yang perlu dikerjakan, maka dibutuhkan suatu kerangka penelitian yang jelas. Tujuan dibuatnya kerangka penelitian ini dimaksudkan agar proses pembuatan aplikasi ini dapat terencana dengan baik sehingga mempersingkat waktu pengerjaan. Proses pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap uji coba. Setiap langkah dilakukan secara terurut. Uraian setiap tahap dapat dilihat pada gambar 3.1.

** Gambar 3.1 Kerangka Penelitan**

**3.3 Tahap Pra Produksi**

Tahap pra produksi berisi langkah-langkah analisis yang menentukan alur pada tahapan selanjutnya. Terdapat tiga aktivitas utama yang harus dilakukan pada tahap pra produksi. Aktivitas-aktivitas tersebut meliputi analisis kebutuhan aplikasi, analisis struktur projek, dan analisis data.

**3.3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi**

Dalam membangun program aplikasi ini diperlukan alat-alat pendukung berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam penulisan ini dapat dilihat pada tabel 3.1. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perangkat Keras (Laptop)** | |
| CPU | Intel Core I7 7700 HQ |
| GPU | NVIDIA GTX 1060 6GB |
| RAM | 24 GB DDR4 |
| SSD | NVME SAMSUNG 120 GB |
| HDD | SATA 1 TB |

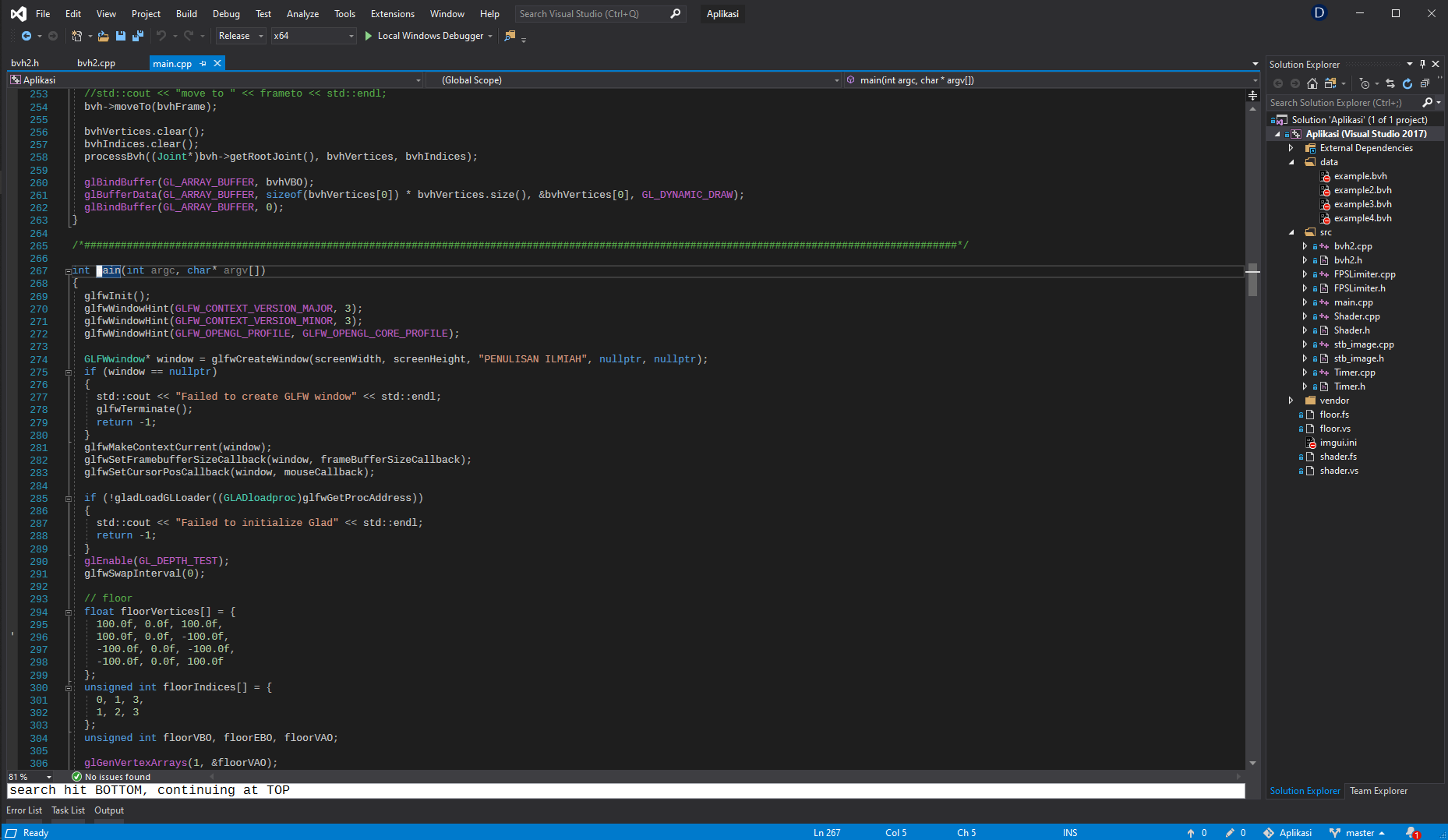
**Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perangkat Lunak** | |
| Sistem Operasi | Microsoft Windows 10 Home Edition |
| IDE | Visual Studio 15 2017 Community Edition |
| Project Generator | Premake 5 |
| Compiler | Microsoft Visual C++ Compiler |
| Internet Browser | Mozilla Firefox Quantum |
| Version Control Client | Git |
| Version Control Hosting | GitHub |
| Terminal | Cmder dan Windows Terminal |

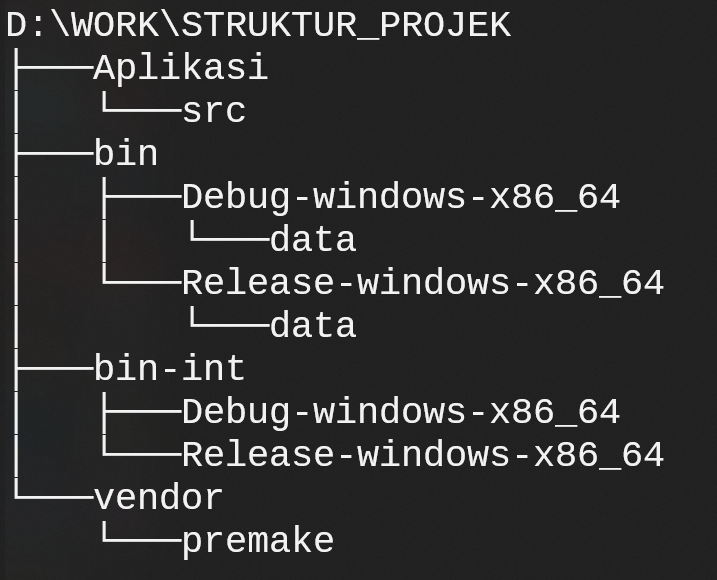
**3.3.2 Analisis Struktur Projek**

Perancangan struktur projek yang baik dapat meminimalkan tingkat kompleksitas dalam mengerjakan suatu projek. Tingkat kompleksitas yang rendah mempermudah pengerjaan pada tahap-tahap selanjutnya. Sebelum pengerjaan aplikasi ini dilaksanakan, telah dilakukan perancangan struktur projek *platform dependent* dan *in-source*.

Projek yang bersifat *platform dependent* berarti hasil dari projek ini hanya dapat dibuat dan dijalankan pada satu sistem operasi saja. Isi dari *source code* yang dibuat dalam projek ini tidak dapat digunakan pada sistem operasi lain. Pengerjaan aplikasi ini menggunakan *Visual Studio 2017 Community Edition* pada sistem operasi *Windows 10 Home*. Contoh penggunaannya ditampilkan pada gambar 3.2.

 **Gambar 3.2 Visual Studio 2017 Community Edition**

Pengaplikasian projek yang bersifat *in-source* yang berarti berkas-berkas dikategorikan menjadi beberapa direktori berdasarkan jenis dan fungsinya. *Source code* yang diketik dipisahkan dengan *file executable* beserta dengan data yang akan dipakai. Pembagian direktori dilakukan dengan kostumisasi projek *Visual Studio* dengan *Premake5*. Definisi direktori projek dalam bentuk *tree* digambarkan pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Struktur Projek**

Data yang dipakai sebagai masukan aplikasi merupakan informasi pergerakan dari perekaman alat *motion capture* dalam format animasi *Biovision Hierarchy (.bvh)*. Sebuah *file .bvh* dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. HIERARCHY
2. *Root* mendefinisikan sendi (pinggul) yang merupakan awal dari hierarki.
3. *Joint* dapat mendefinisikan suatu penulangan yang dibutuhkan seperti tulang belakang, tungkai, lengan, telapak tangan, dan sebagainya.
4. *End Site* merupakan akhir dari suatu penulangan yang hanya menjadi representasi visual.
5. *Offset* adalah posisi relatif suatu *joint* terhadap *parent*-nya pada setiap sumbu.
6. *Channels* adalah jenis transformasi yang akan dipakai pada *joint* atau *root* terkait. Transformasi tersebut dapat berupa translasi dan atau rotasi.
7. MOTION
8. *Frames* ialah jumlah *frame* yang terekam.
9. *Frame Time* adalah selisih waktu antara suatu *frame* dengan yang lainnya dalam satuan *millisecond*. Penentuan *fps* dapat dihitung berdasarkan *frame time*.
10. *Data* merupakan informasi transformasi setiap *channel* yang terkait dengan masing-masing *joint*-nya yang terurut sesuatu dengan pendefinisian hierarki.

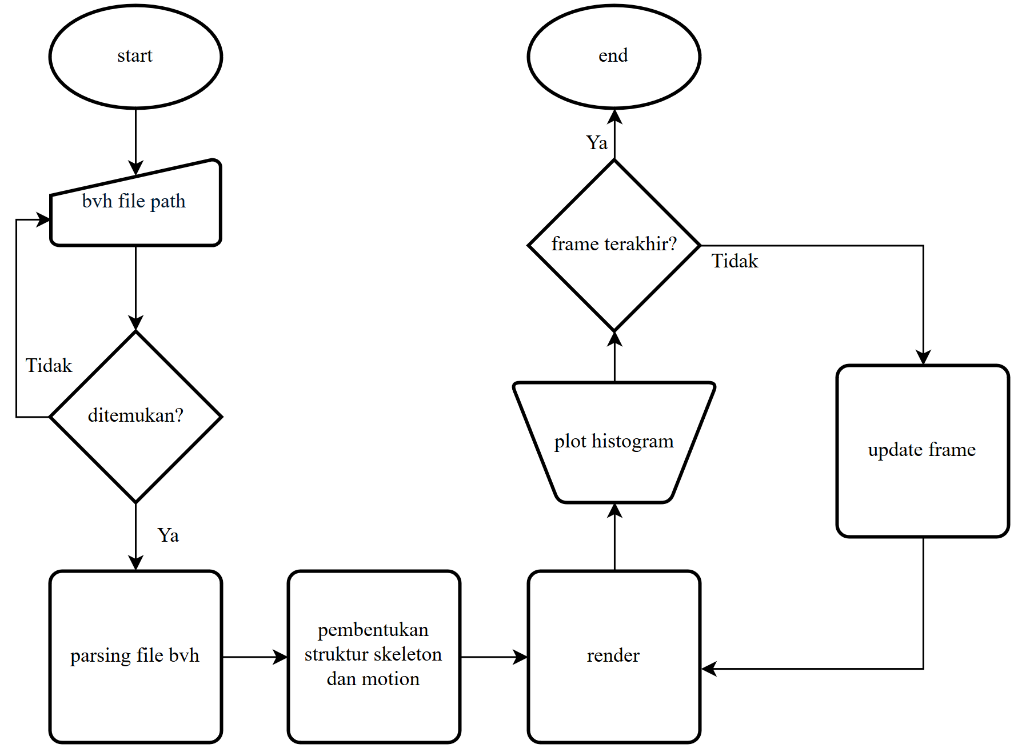
**3.4 Tahap Produksi**

Tahap kedua adalah tahap produksi dimana pengerjaan program dimulai. Tahap ini terdiri dari dua aktivitas utama, yaitu penentuan alur program secara umum dan penulisan program secara mendalam. Kedua aktivitas ini dibagi lagi menjadi beberapa langkah yang masing-masing langkah memiliki tujuan khusus.

**3.4.1 Alur Program**

Aplikasi yang akan dirancang merupakan program berbasis objek yang direpresentasikan dalam bentuk *Activity Diagram* dan *Flowchart Diagram*. Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian penting secara lebih spesifik, sedangkan penggunaan *Flowchart Diagram* untuk menjelaskan alur aplikasi secara umum.

Perancangan aplikasi dibagi menjadi empat bagian besar, yaitu *parsing file bvh*, *rendering* menggunakan *modern OpenGL*, dan *plotting histogram*. Alur program secara garis besar digambarkan pada gambar 3.4.



**Gambar 3.4 Alur Program**

**3.4.2 Parsing File BVH**

**3.4.3 Rendering Menggunakan Modern OpenGL**

**3.4.4 Plotting Histogram**

**3.5 Tahap Uji Coba**

Tahap uji coba terdiri dari dua aktivitas, yaitu pengujian aplikasi dan pengujian aplikasi terhadap data lain. Tahap uji coba akan menentukan apakah aplikasi yang dibuat dapat menjadi solusi dari permasalah awal.