



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

2.1. Kesimpulan

Dalam merancang pergerakan tokoh yang menyebabkan keterlambatan pada tokoh lainnya, penulis mengambil kesimpulan bahwa terdapat tiga prinsip animasi yang paling berperan. Prinsip yang paling utama untuk dirancang merupakan *timing*. Jumlah frame dan *spacing* antar gerakan satu dengan yang lainnya dapat memberikan kontras perbedaan kecepatan gerakan dari suatu tokoh. Dalam gerakan animasi tokoh bergaya kartun, prinsip *timing* sangat dibutuhkan untuk menampilkan percepatan dan perlambatan pada gerakan tokoh. Dengan begitu, tokoh WKWKers dirancang agar bergerak dengan cepat ketika ia sedang antusias, sedangkan ia akan menjadi sangat lambat ketika ia tidak termotivasi. Ketika tokoh WKWKers bergerak dengan antusias, maka pergerakan tersebut akan membutuhkan jumlah frame yang lebih sedikit daripada saat ia tidak termotivasi. Sifat mengentengkan ketepatan waktu berpengaruh pada motivasi tokoh karena tokoh WKWKers terdorong melakukan sesuatu dengan pertimbangan pada motivasi yang ia kejar pada waktu tertentu sehingga prioritas ketepatan waktu dikesampingkan.

Kemudian, prinsip *staging* juga membantu dalam memberikan penggambaran paling sesuai mengenai tindakan tokoh yang mengentengkan ketepatan waktu melalui siluet yang terkesan elastis pada pose-pose tokoh. Siluet tubuh yang tidak saling tumpang tindih sangat perlu diperhatikan dalam

merancang pose tubuh tokoh, agar informasi yang diberikan dapat dimengerti dengan jelas. Untuk mencapai gerakan yang menyerupai elastisitas karet, maka dibutuhkan garis lengkungan yang mulus dan tidak patah-patah, serta penggunaan prinsip *squash and stretch* serta *follow through and overlapping action* pada pergerakan tangan tokoh WKWKers. Studi literatur mengenai *body language* sangat membantu dalam merancang pergerakan tokoh WKWKers. Postur tubuh seseorang dapat memberikan informasi mengenai sifat dan perasaan orang tersebut. Teori-teori bahasa tubuh seperti postur tubuh *open, closed, forward, dan backward* sangat mendukung dalam memberikan pesan tertentu mengenai apa yang sedang dirasakan oleh tokoh WKWKers. Melalui perancangan ini, penulis berpendapat bahwa setiap pose tubuh seseorang selalu mengandung pesan yang ditampilkan baik secara sadar atau tidak sadar dari pikiran orang tersebut.

Prinsip yang terakhir yaitu *exaggeration*, di mana setelah pose dan *timing* gerakan telah dibuat, maka penulis akan mencoba melebih-lebihkan baik bentuk siluet tokoh atau *spacing* antar pose untuk mempertegas gerakan tokoh. Setiap pose memiliki batasan tersendiri dalam menentukan penggunaan prinsip *exaggeration*. Terkadang, ada pose-pose yang terlalu berlebihan sehingga tidak sesuai dengan karakteristik tokoh WKWKers. Sedangkan, beberapa pose lainnya membutuhkan *exaggeration* lebih lagi untuk menekankan karakteristik tokoh. Selain itu, prinsip *exaggeration* juga dapat diaplikasikan dalam perancangan *timing*. Hal ini dikarenakan prinsip *exaggeration* membantu menonjolkan kontras antara gerakan yang cepat dengan gerakan yang lambat. Namun, prinsip-prinsip animasi lainnya juga tetap penting untuk dipakai dalam proses perancangan

gerakan, seperti *arcs*, *anticipation*, *squash and stretch*, *slow in and slow out*, *secondary action*, *appeal*, *follow through and overlapping action*, *straight ahead* and *pose to pose*, dan *solid drawing*.

2.2. Saran

Dalam setiap proses perancangan, tentu masih ada kekurangan-kekurangan yang terdapat pada hasil akhir rancangan. Masih kurangnya pengalaman dan pemahaman dalam materi ini mendorong penulis untuk lebih mempelajari sistem *rigging* dari karakter serta memperbanyak waktu dalam mengeksplorasi gerakan tokoh. Eksplorasi terhadap prinsip-prinsip animasi sangat dibutuhkan sebelum menggerakkan tokoh agar proses animasi yang dilakukan tidak terhambat oleh terlalu banyak revisi. Selain itu, penguasaan materi terhadap penggunaan *rigging* yang berbeda dari biasanya, perlu penulis tingkatkan lagi agar dapat mengerti pergerakan tulang tokoh dengan lebih mendalam. Menurut penulis, penggunaan teknik *pose to pose* sangat membantu dalam membuat gerakan animasi yang lebih cepat dan efisien.