



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

5.1. Kesimpulan

Setelah melewati proses pengerjaan, penulis dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip animasi (khususnya *timing*, *slow in & slow out*, *squash & stretch*, dan *follow through*) dan *cut-out style* banyak diaplikasikan di dalam film pendek Semilih. Kedua hal ini memiliki peranan yang penting dalam pembentukan gerak di dalam film pendek sehingga bisa menjadi hasil akhir yang diinginkan. Kedua hal ini mempengaruhi kapan objek bergerak, seberapa lama durasinya, bagaimana gerakannya, dan hal-hal lain. Selain itu, prinsip-prinsip animasi dan *style cut out* yang penulis gunakan juga saling berhubungan untuk dapat menciptakan hasil akhir yang sesuai dengan kemauan penulis.

Untuk merancang gerak yang ada, penulis menganalisa berbagai macam video yang dijadikan acuan dan teori yang mendukung. Penulis lalu menggunakan hasil analisa tersebut untuk merancang gerak yang ada di dalam film pendek Semilih. Tentunya perancangan yang ada tidak dapat selesai dengan satu percobaan, sehingga beberapa objek yang ada melewati berbagai uji coba hingga ditemukan hasil akhir yang penulis mau. Analisa dari acuan dan teori yang ada membantu penulis untuk lebih mengerti dan mendalami topik perancangan gerak yang penulis pilih.

Secara khusus, penggunaan prinsip animasi berupa *timing*, *slow in & slow out*, *squash & stretch*, dan *follow through* serta *cut-out style* dapat dilihat pada gerak

elemen grafis yang ada di shot 13, shot 14, dan shot 15. *Timing* dan *slow in & slow out* diatur dengan mempertimbangkan waktu dan durasi munculnya objek yang ada di dalam *frame*. *Squash & stretch* mempengaruhi objek-objek yang memantul sebelum diam ke posisi akhir. *Follow through* mempengaruhi objek yang tetap mengalami gerak (tidak langsung diam) setelah muncul. Penggunaan *cut-out style* dapat dilihat dari bagaimana objek muncul secara *pop-up*. Selain itu objek yang dianggap penting juga muncul terakhir dan tetap mengalami gerak setelah kemunculannya, berbeda dengan objek-objek lain yang muncul sebelumnya.

Dalam ketiga shot yang dibahas, objek-objek yang ada cenderung lebih mengalami *slow in* dari *slow out* dan *squash & stretch* serta *follow through* yang ada cenderung seimbang.

5.2. Saran

Untuk penelitian dengan topik perancangan gerak pada *motion graphic* selanjutnya, penulis menyarankan prinsip-prinsip animasi serta *style* khusus dapat digunakan untuk memudahkan proses pembuatan yang ada. Di sisi lain, berbagai teori dan acuan yang ada juga akan membantu proses pembuatan yang akan dijalankan. Semua hal ini bisa menjadi modal awal untuk mendukung penelitian selanjutnya.

Dalam proses pembuatan sendiri, tentunya hasil akhir tidak akan langsung dicapai. Banyaknya percobaan dan eksperimen dalam perancangan gerak merupakan hal yang lazim untuk membuat *motion graphic* yang maksimal. Percobaan dan eksperimen yang gagal merupakan bagian dari proses pengerjaan untuk mencapai hasil akhir.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Berbagai kendala penulis alami dalam proses penulisannya. Namun, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat berguna bagi orang lain yang ingin melakukan perancangan gerak dalam *motion graphic* di waktu yang mendatang.