



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

Untuk merancang gerakan tokoh kucing pada film animasi pendek 2D berjudul “Hanyut”, secara general penulis dapat menyimpulkan beberapa hal :

1. Perlu diketahui secara mendalam *3 dimensional character* dari tokoh yang akan dianimasikan. Pemahaman yang mendalam akan tokoh adalah langkah pertama dan utama karena semua gerakan dipengaruhi oleh karakteristik tokoh. Pada kasus ini, Si Telon adalah kucing kampung yang energetik dan sangat peduli pada anak-anaknya sehingga gerakan yang dilakukan Si Telon cenderung cepat.
2. Pemahaman akan figur kucing dan kesesuaian dengan *style* yang diinginkan penting dalam merancang gerakan tokoh kucing. Dengan memahami figur kucing beserta mekanismenya, penulis terbantu untuk membuat gerakan kucing terutama dalam shot berenang. Selain itu, dengan mencari banyak referensi, proses perancangan dapat berjalan dengan lebih mudah terutama bila sesuai dengan shot yang ingin diciptakan sebagai pembanding.
3. Untuk film ini, penulis bermaksud untuk menganimasi gerakan yang cenderung realis sehingga tidak terlalu banyak *exaggeration* dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi, sekalipun tubuh kucing memang cenderung lentur. Oleh sebab itu, penulis hanya mengaplikasikan sedikit

squash dan *stretch* namun tidak terlalu drastis. Mengenai gestur dan pola jalan pun penulis tidak banyak ubah, dan justru lebih mengikuti teori dan video referensi yang sudah ada.

Mengenai gerakan kucing, hal-hal yang perlu diperhatikan untuk perancangan pada *shot* 7, 9, dan 45 secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Gerakan berjalan, *shot* 9 : Pola yang digunakan untuk gerakan ini menggunakan pola *asymmetrical gait* berupa *diagonal direct footfall*. Gerakan ini tidak memerlukan *squash* dan *stretch* yang berlebihan karena gerakan itu sendiri tidak ekstrim. Pergerakan naik turunnya tulang punggung untuk pola berjalan ini dipengaruhi oleh gerakan keempat kaki. Posisi bahu akan naik ketika kaki depan menapak dan turun ketika mengayun, sedangkan posisi pinggang akan naik ketika kaki belakang terangkat dan turun ketika menapak.
2. Gerakan berlari, *shot* 7 : Gerakan berlari ini menggunakan pola *asymmetrical gait* berupa *diagonal converse footfall*, dengan gaya *transverse gallop*. Unsur terpenting pada perancangan gerakan berlari adalah penggambaran *fold* dan *unfold* sehingga kucing dapat dengan maksimal mencapai titik terjauh dengan waktu yang singkat. Dengan adanya *fold* dan *unfold* ini tentunya terjadi *squash* dan *stretch* yang pada kaki dan badan.

3. Gerakan berenang, *shot 45* : Untuk membuat gerakan berenang, pola yang digunakan penulis merupakan pola *asymmetrical gait* berupa *diagonal direct footfall*. Prinsip *squash* dan *stretch* terjadi pada keempat kaki yang mengayuh di air, sedangkan punggung berperan seperti pelampung sehingga tidak banyak bergerak.

5.2. Saran

Terdapat beberapa saran yang penulis ingin sampaikan bagi pembaca yang ingin merancang gerakan tokoh kucing. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Rancanglah shot dengan matang terlebih dahulu, terutama bila medium animasi Anda adalah animasi 2D seperti yang dilakukan penulis. Apabila pembaca menganimasikan secara 3D, pembaca tidak harus banyak khawatir bila harus melakukan perubahan apapun. Sedangkan bila pembaca menggunakan medium 2D, bila melakukan kesalahan maka harus mengulang menggambar. Namun, ini bukan berarti merancang gerakan kucing secara 3D lebih mudah karena kemungkinan tantangan terbesarnya justru pada tahap *rigging* agar model dapat digerakkan dengan baik dan secara fleksibel.
2. Pahami betul *style* yang diinginkan pembaca dalam merancang gerakan tokoh kucing. Bila film animasi yang dibuat mengarah pada *style* yang tidak terlalu realis, maka penerapan *squash* dan *stretch* dapat lebih dimainkan mengingat Anda dapat membuat kucing yang lentur semakin lentur lagi. Perhatikan pula apabila *style* yang Anda tuju justru memberikan unsur gerakan manusia pada tokoh. Apabila pembaca

memang ingin memberikan unsur gerakan manusia pada tokoh kucing, pembaca dapat pula merekam gerakan diri sendiri sebagai referensi.

3. Pastikan pembaca benar-benar memahami figur kucing dan gerak-geriknya. Pemahaman ini sangat membantu dalam menggambar rancangan gerakan serta ketika ternyata tidak ditemukan referensi yang diinginkan.