Dari aspek *facial expression*, ekspresi dari kedua tokoh masih dirasa kurang maksimal dalam pergerakan pada wajah sehingga membuat ekspresi antara Arvin dan Helena kurang ada perbedaan, padahal *facial expression* adalah salah satu unsur yang penting dalam memperlihatkan emosi yang sedang dirasakan oleh setiap tokoh. Hal ini disebabkan karena masalah teknis yang dimiliki oleh *rig* pada wajah. *Rig* pada wajah masing-masing tokoh tidak memungkinkan untuk menggerakkan daerah pada wajah ataupun membuat *lip sync*, sehingga membuat tokoh menjadi sulit dalam menonjolkan kepribadian mereka masing-masing. Pergerakan masing-masing tokoh masih dirasa terlalu *simple*, sehingga emosi yang ingin disampaikan dirasa belum sepenuhnya terealisasikan.

Dari hasil analisis ini, salah satu faktor yang membuat timbulnya beberapa kendala dari masing-masing elemen ini disebabkan oleh *rig* dari masing-masing tokoh. *Rig* yang dimiliki oleh Arvin dan Helena membuat pergerakan animasi mereka menjadi kurang maksimal. Namun walaupun demikian, pergerakan dan ekspresi dari Arvin dan Helena dinilai masih dapat menunjukkan sifat dari masing-masing tokoh, terlepas dari permasalahan teknis yang ada.

6. KESIMPULAN

Dalam film "Mimpi Putih Abu-Abu" terdapat dua tokoh yang bernama Arvin dan Helena, dimana Arvin memiliki kepribadian *introvert* dan Helena memiliki kepribadian *extrovert*. Dalam perancangan *character animation* pada film "Mimpi Putih Abu-Abu" ini, penulis merancang pergerakan tokoh berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan *personality*, *gesture*, dan *body languages* untuk dapat menciptakan gerakan yang bisa menonjolkan sifat kepribadian dari masing-masing tokoh dalam film Mimpi Putih Abu-Abu. Selain melakukan studi literatur, penulis juga menggunakan beberapa film referensi yang sesuai sebagai tumpuan dalam merancang pergerakan tokoh agar sesuai dengan sifat dari masing-masing tokoh.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dalam membuat animasi “Mimpi Putih Abu-Abu”, terdapat tiga parameter sebagai acuan penulis untuk dapat membuat animasi yang diinginkan, yaitu *gesture*, *timing and spacing*, dan *facial expression*. Melalui parameter inilah penulis mencoba menciptakan gerakan yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat, yaitu dari segi *gesture*, pergerakan tokoh Helena akan memiliki pergerakan yang cenderung lebih cepat dari Arvin, kemudian dari segi *timing*, gerakan *pose-to-pose* Helena akan lebih cepat dan besar dari Arvin, lalu dari segi *facial expression*, Helena akan memiliki ekspresi yang lebih ekspresif daripada Arvin.

Berdasarkan analisis terhadap tiga parameter dari setiap *shot*, dapat disimpulan bahwa: dari segi *gesture*, Helena dengan kepribadian yang *extrovert*, walaupun tidak selalu, memiliki pergerakan yang cenderung lebih cepat, lebih banyak, dan lebih *extreme* dari Arvin. Pergerakan *pose-to-pose* Helena memakan jumlah *frame* yang lebih sedikit, dengan jarak perpindahan sendi pada setiap pose yang lebih jauh, serta jumlah pose yang lebih banyak dari Arvin dalam durasi *frame* yang sama. Kemudian dari segi *timing*, pergerakan yang dilakukan Helena lebih cepat dengan jumlah *frame* yang lebih sedikit daripada arvin, sehingga membuat *timing* yang dilakukan Helena terkesan lebih cepat dibanding gerakan yang dilakukan oleh Arvin. Dari segi *facial expression*, raut wajah yang dibuat oleh Helena cenderung lebih banyak, lebih cepat dan lebih *extreme* dari *facial expression* Arvin, dimana Helena lebih *explicit* dalam memperlihatkan emosi yang saat itu ia rasakan dibanding Arvin.

Pada proses pembuatan animasi Mimpi Putih Abu-Abu ini, penulis menemukan beberapa kendala teknis (kualitas *rigging* dan *skinning*) yang mengakibatkan tokoh-tokoh pada animasi Mimpi Putih Abu-Abu tidak dapat bergerak sesuai dengan konsep awal dan dinilai kurang maksimal dalam menonjolkan sifat yang dimiliki oleh masing-masing tokoh.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA