

6. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang didapat penulis adalah sebagai berikut:

1. Memahami perilaku, sinyal visual kucing, dan mekanisme pergerakan kucing membantu penulis selama proses perancangan pergerakan tokoh Kitty.
2. Penerapan *Secondary Action*, *Overlapping Action*, dan *Follow Through* pada *motion graphic* khususnya saat menganimasikan tokoh Kitty, dapat membuat animasi yang dibuat menjadi lebih hidup dan natural. Selain itu menambah detail dari animasi, sehingga menguatkan karakterisasi tokoh yang dianimasikan.
3. Penggunaan *Secondary Action* pada gerakan berjalan lebih sedikit dibanding gerakan melihat makanan. Dikarenakan penggunaan *cycle animation* gerakan melihat makanan pada *scene* yang lebih spesifik dibanding *Secondary Action*.
4. Pada penggunaan *Overlapping Action* dan *Follow Through*, terdapat *delay* beberapa *frame* sehingga benda tidak bergerak secara bersamaan. Pada gerakan melihat makanan, saat Kitty memutar kepala *delay* antara pergerakan kuping dan kumis berbeda. Meskipun keduanya bergerak dikarenakan pergerakan kepala, perbedaan *delay* menunjukkan kekakuan dari kedua benda tersebut. Pada kuping kucing jarak *delay* lebih rapat dikarenakan lebih kaku. Sedangkan kumis kucing lebih lentur. Selain itu jarak antara benda dengan penyebab pergerakan juga mempengaruhi, contohnya pada pergerakan ekor. Dimana bagian ujung ekor tiba lebih terlambat dibanding bagian ekor yang dekat dengan panggul.

Keterbatasan yang penulis temui dan hadapi saat mengerjakan proyek ini adalah karena keterbatasan waktu, beberapa detail animasi terlewat. Sehingga tidak sehidup dan berkarakter yang penulis ekspektasikan. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini, akan berguna bagi para mahasiswa terutama yang mengambil topik skripsi mengenai perancangan animasi hewan berkaki empat dalam bentuk video *motion graphic*. Selain itu dapat memberi gambaran seperti apa memproduksi atau membuat suatu karya video *motion graphic* untuk buku cerita anak-anak.