

## 6. KESIMPULAN

Pembuatan *cycle animation* tokoh Kanta diawali dengan beberapa proses mulai dari referensi gerakan yang diperlukan untuk menghasilkan pose yang kuat. Terutama pada bagian-bagian penting dari mulai gerakan siku tangan sampai dengan lutut kaki. Sesuai dengan Kanta yang ahli dalam menguasai ilmu beladiri muay thai dan terkenal dengan serangan cepatnya. Setiap referensi yang didapat, diterapkan sebagai acuan untuk membuat pose utama. Kemudian disesuaikan kembali gerakannya menjadi lebih menarik dari referensi yang didapat. Selama pembuatan *cycle animasi idle* dan *attack*, banyak metode yang digunakan supaya terciptanya gerakan yang mulus dan berulang. Mulai dari *pose to pose* untuk *idle* yang dimana setiap bagian tangan memiliki kegunaan masing-masing. Kemudian untuk bagian lutut kaki yang berpengaruh sebagai pertahanan dan juga tendangan (thai).

Banyak gerakan-gerakan pada setiap pembuatan animasi *cycle*, terutama pada animasi *attack* yang membutuhkan tahapan pose gerakan juga seperti :

1. Setiap pose yang dibuat mulai dari gerakan anjang-ancang (*anticipation*) pada *frame 2*, penting untuk diterapkan. Apalagi dengan menggerakkan tangan kanan dan kiri karena sebagai bagian untuk melancarkan aksi. Tanpa adanya *anticipation*, maka tidak akan merasakan sesuatu yang terjadi.
2. Kemudian *charge power* pada *frame 5*, digunakan setelah antisipasi terjadi seperti melakukan *charge* lebih dalam untuk memberikan *power* lebih kuat. Bagian keseluruhan tubuh dibuat *exaggeration* dengan cara lebih membuatnya bungkuk dan diputar sehingga tenaga yang didapat lebih banyak. Kemudian bagian siku kiri yang mengikuti arah tubuh berpengaruh dalam menghasilkan *impact* serangan yang akan datang.
3. Pada gerakan *strike* dimulai pada *frame 7*, bagian yang memberikan *damage* kepada lawan dengan menggunakan siku kirinya. Posisi tubuh bergerak mengikuti arah siku kiri menyerang. Sedangkan bagian pinggang dan kaki dibuat lebih ditarik kedepan supaya *impact* yang

dihasilkan semakin terlihat besar. Kemudian pada *frame* 12, bagian tubuh mulai melambat gerakan posenya. Karena setelah menyentuh lawan, bagian pinggang mundur supaya terdapat hasil dorongan *strike*.

4. Setelah selesai melakukan *strike*, gerakan *follow through* ditambahkan dengan bagian tubuh tertentu yang bergerak. Terutama pada bagian tangan yang setelah melakukan *strike*, mengalami dorongan kebelakang karena adanya hasil balik dari *strike*.

Setiap pose gerakan memiliki kegunaan masing-masing dan hasil yang dibuat semakin menarik jika ditambahkan adanya prinsip animasi di dalamnya. Selain itu, untuk menghasilkan *cycle animation* diperlukan *keypose frame* awal dan *frame* akhir yang sama supaya jika dijalankan dapat berulang-ulang.

