

menopang badan, serta tangan yang menggantung relaksasi. Pose karakter Merry di *frame* tersebut lebih *squash* dari biasanya. Tujuan dari *staging* pose tersebut adalah menekankan kesan terpaksa dan masih kesal dengan hal yang terjadi.



Gambar 5.6. Gambaran Pose pada Frame 140
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

6. KESIMPULAN

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ollie dan Frank (2011), penambahan *exaggeration* sangat berguna untuk menegaskan emosi dan gerakan animasi karakter. Teori *exaggeration* sangat membantu dalam proses mengatur *staging*, ekspresi, *keyframe*, serta *timing* animasi yang pas. Syarat-syarat yang cukup berpengaruh berasal dari teori Ollie dan Frank (Ubaidullah, 2017), yaitu konstruksi gaya bahasa karakter serta *squash* and *stretch* dari anggota tubuh. Penggunaan syarat *squash* and *stretch* terletak ketika ekspresi karakter Merry dilanda rasa kesal, frustrasi, serta menahan amarah pada frame 1 sampai 75. Syarat konstruksi gaya bahasa karakter dapat dianalisa dari *line of action* karakter.

Unsur *exaggeration* juga mendukung beberapa prinsip dari *12 Principles of Animation* (Ollie dan Frank, 1981) dalam animasi *turn around*, diantaranya adalah *timing*, *staging*, dan *secondary action*. Pada animasi ini, gerakan *exaggerated* dari *secondary action* di awal memberikan penjelasan emosi frustrasi pada penonton sebelum karakter berbalik badan. Ketika karakter Merry menghempaskan

tanggannya pada frame 110, *timing* menentukan waktu reaksi tangan Merry yang *exaggerate* ke belakang dan lemas setelahnya. Dalam *staging* karakter, pose yang memiliki *exaggeration* terlihat pada frame awal (40-55) serta frame terakhir (140).

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Brown Bag Films Bali yang bersedia memberikan ilmu mengenai 3D *Character Animation*. Dalam membuat rangkaian animasi *turn around* ini, penulis ingin mencari tantangan untuk membuat animasi yang cukup sulit, berbeda dari permintaan. Penulis berterima kasih atas dukungan serta tekanan yang diberikan untuk menciptakan animasi yang semakin sempurna. Penyempurnaan karya ini dijalani sekitar 3 minggu dengan revisi yang tidak kalah banyaknya. Namun dengan hal tersebut, penulis berhasil mencapai hasil yang memuaskan.

Brown Bag Films Bali telah membantu penulis dalam meningkatkan kualitas animasi karakter serta memberikan petunjuk dalam mengaplikasikan *exaggeration* sesuai dengan *style* dan kemampuan penulis. Selain itu, penulis juga berkesempatan mendapat bimbingan mengenai teknis lain seperti merancang *camera movement*, *pose* dan *blocking*, serta *acting*. Dalam pembuatan karya ini, penulis tidak dapat menghasilkan animasi yang tidak kaku apabila tidak ada kritik dan saran dari supervisor serta teman-teman penulis di Brown Bag Films Bali. Tidak lupa penulis berterima kasih sebanyak-banyaknya kepada koordinator magang serta HRD yang dalam memberikan sumber data dari hasil karya sidang magang ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A