



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Timing pada ekspresi kagum karena melihat sesuatu yang menakjubkan atau belum pernah dilihat sebelumnya dan ekspresi kecewa karena tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan adalah sama. Yang membedakan adalah body language mereka saja, yang mana pada ekspresi kagum atau takjub seluruh anggota tubuh kecuali kaki seperti tangan, jari tangan, alis, mata, sudut bibir, bahu dan juga bagian dada, cenderung naik secara perlahan. Sebaliknya, pada ekspresi kecewa, gerakan seluruh anggota tubuh kecuali kaki cenderung turun, seperti tangan dan bahu yang cenderung terkulai lemas, badan agak membungkuk, leher dan kepala tertunduk ke bawah, dan pada kasus yang ekstrim seperti ditulis dalam buku *Emotions Revealed* oleh Paul Ekman, rahang dan sudut bibir seolah jatuh sehingga menimbulkan ekspresi yang sangat menyedihkan.

Timing sangat mempengaruhi mood. Bila membuat gerakan kagum menggunakan timing yang ritmenya lambat, maka ekspresi yang ditimbulkan akan terkesan seperti ekspresi kelelahan karena nafasnya pendek. Sedangkan ekspresi kecewa jika menggunakan timing yang terlalu cepat maka akan terkesan seperti ekspresi marah karena tarikan nafasnya dalam tapi terlalu cepat.

Untuk menciptakan gerakan yang mengandung emosi bahagia, body language harus dibuat dengan menerapkan prinsip *exaggerate* lebih banyak dan

menerapkan timing yang bertempo cepat. Sebaliknya, untuk menciptakan gerakan yang mengandung emosi sedih, gerakan dibuat lebih datar, jarang atau tidak memasukkan prinsip exaggerate dan timing dibuat lebih lambat. Jarak antar frame menjadi lebih padat.

5.2 Saran

- 1) Selalu membuat storyboard sampai matang, kemudian buat animaticnya sebagai acuan dasar untuk mempermudah pengerjaan karya secara keseluruhan.
- 2) Patuh pada storyboard dan animatic yang telah dibuat. Jangan terlalu banyak melenceng dari storyboard agar hasil akhir tetap sama seperti perkiraan awal.
- 3) Banyak melihat referensi sebagai acuan dalam merancang animasi. Banyak mencoba gerakan-gerakan untuk lebih memahami gerakan itu sendiri.
- 4) Selalu perhatikan detail tiap gerakan untuk membuat gerakan terlihat lebih alami.
- 5) Disiplin terhadap waktu