



### **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

Dalam sebuah perancangan walk cycle untuk menggambarkan emosi, diperlukan tiga hal dasar dalam membentuk walk cycle itu sendiri, yaitu *timing*, *up/ down action*, dan dinamika figur, yang dikombinasikan dengan pola napas sebagai pembentuk emosi pada bahasa tubuh. Pola napas juga menentukan intensitas prinsip-prinsip animasi yang diterapkan pada suatu *walk*.

Pengaturan *timing* pada *walk cycle* dilakukan bersamaan dengan penganimasian *up/ down action*. Dengan mengatur jumlah *frame* antara posisi naik dan turunnya pinggul sebagai *root* atau poros inti dari *rig*, akan didapatkan *timing* dari *walk cycle* tersebut. Selain itu skala seberapa besar bagian pinggul naik dan turun menjadi ukuran *up/ down action*. Selanjutnya, dinamika figur dapat diterapkan pada penganimasian *stride* kaki, anggukan kepala, ayunan pada lengan, dan rotasi pada bagian pundak.

Dalam penggambaran emosi pada suatu tokoh, penggambaran bahasa tubuh terkait erat dengan watak atau siapa tokoh tersebut serta konteks adegan yang menentukan situasi seperti apa yang sedang dialami sang tokoh. Untuk menganimasikan beberapa jenis emosi yang berbeda, penentunya adalah pola napas yang secara teknis berpengaruh pada variasi *timing*, besar-kecilnya *up/ down action*, dan besar-kecilnya *stride* kaki, anggukan kepala, ayunan pada lengan, dan gerakan lainnya yang termasuk dalam dinamika figur. Sehingga, dapat

dikatakan bahwa pola napas dari suatu jenis emosi akan mempengaruhi gerak setiap bagian tubuh.

## 5.2. Saran

Dalam posisi seorang animator, terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan sehingga dapat menghasilkan suatu gerak animasi yang tepat, khususnya *walk cycle* dengan emosi, untuk sebuah karya film.

Dalam pemakaian referensi, terdapat kelemahan akurasi data akibat penulis mengandalkan pengamatan visual semata untuk mengukur *up/ down action* pada bagian pinggul dari setiap referensi video. Sehingga, untuk mendapatkan data yang lebih akurat, *motion capture* dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan data untuk *up/ down action* pada *walk cycle*. Data *motion capture* pada bermacam-macam jenis gerakan dapat diperoleh dari beberapa website studio film animasi yang merilis rekaman *motion capture* yang digunakan dalam film produksi mereka dalam kurun waktu tertentu.

Berkaitan dengan tahap *think* dan *plan*, seorang animator harus dapat memposisikan diri pada tokoh yang akan dianimasikan, baik dari segi watak maupun fenomena yang dialaminya, serta memiliki bayangan tentang urutan terjadinya gerakan. Hal ini dapat dibantu dengan penggambaran *thumbnail* (sketsa kasar) sebagai acuan. Hal ini akan membantu menentukan aksi sang tokoh dalam kondisi tertentu dengan tepat, sehingga memperkuat fondasi cerita.

Hal penting lainnya adalah kepekaan terhadap menilai apakah suatu gerakan yang sudah dihasilkan menjadi terlihat berlebihan atau sebaliknya, kekurangan detail untuk menceritakan situasi yang sedang terjadi dalam adegan film tersebut. Hal ini dapat dicapai melalui adanya jeda waktu untuk kembali menganalisa gerakan yang sudah dibuat sebelumnya.

Topik penting lain yang dapat berperan dalam suatu penganimasian yang baik adalah pengenalan akan jenis *rig* yang dipakai dalam produksi film. Dengan mengenal sistem *rigging* yang dipakai (*biped* atau *bone*) melalui uji gerakan pada *rig* tersebut, animator akan mengetahui seberapa jauh gerakan dapat dieksplor, serta batasan dalam menganimasikan tokoh tersebut. Uji gerakan juga akan memberikan gambaran akan bagaimana suatu pola napas atau gerakan mekanis lainnya dihasilkan melalui kombinasi gerakan bagian-bagian *rig*. Semakin banyak bagian *rig* yang dapat dikontrol, maka semakin banyak detail yang dapat diperlihatkan pada suatu gerakan.

UUMN