





Tabel 4. 3 *Breakdown shot* tokoh Nakulo

<i>Frame</i>	<i>F-34</i>	<i>F-54</i>	<i>F-61</i>	<i>F-66</i>
Gambar				

5. ANALISIS



Gambar 5.1 *Sequence* tokoh babi
(sumber; dokumentasi pribadi)

Setelah observasi pada potongan adegan yang dijadikan sebagai acuan, perbedaan pada gerakan di kehidupan nyata dan animasi adalah prinsip-prinsip animasi. Prinsip animasi yang paling terlihat adalah penggunaan *timing*, *squash and stretch*, *following through*, dan *exaggeration*. Penggunaan teori pada animasi babi berlari sesuai dengan yang dikemukakan dalam buku *The Illusion of life* (1981) mengenai prinsip animasi, *squash and stretch* yang digunakan membuat tokoh babi terlihat lebih lentur dan aktif, gerakan *following through* dari kuping dan ekor saat berlari. Pengaplikasian *squash and stretch* ini juga dibantu dengan penggunaan *puppet pin* karena penulis bisa mengatur bagian gambar yang ingin digerakkan dan bagian yang tetap statis sehingga bagian tubuh dari tokoh bisa terlihat lentur yang membuat tokoh terlihat memuai dan menyusut. Selain itu, sesuai dengan buku *The Animator Survival Kit* (2001), babi yang berlari menggunakan variasi 4 langkah berlari.



Gambar 5.2 *Sequence* tokoh pianika
(sumber; dokumentasi pribadi)

Pada tokoh pianika, perbedaan yang paling terlihat pada potongan adegan yang dijadikan acuan, ada pada *exaggeration* pergerakan pemain pianika yang mengayunkan tubuhnya ke depan dan ke belakang. Dalam buku *The Illusion of Life* (1981), menurut Walt, *exaggeration* diaplikasikan ketika sebuah tokoh yang merasa gembira, maka dibuat lebih gembira. Dikarenakan hal tersebut, penulis mengaplikasikan gerakan tubuh yang mengayun ke depan dan belakang agar gerakan animasi tokoh pianika tidak terlihat kaku.



Gambar 5.3 *Sequence* tokoh Nakulo
(sumber; dokumentasi pribadi)

Berdasarkan observasi pada potongan adegan yang telah dijadikan sebagai acuan, Perbedaan yang paling jelas terlihat pada *exaggeration* dan *anticipation*. Pada adegan animasi, sebelum memukul keseluruhan tubuh bergerak ke belakang. Hal ini sesuai dengan prinsip animasi yang ada dalam buku *The Illusion of Life* (1981), bahwa diperlukan gerakan yang mengarahkan penonton dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya. Oleh karena itu, sebelum Nakulo

memukul gong ada tindakan antisipasi ke belakang sebelum akhirnya memukul. *Timing* untuk gerakan antisipasi ini memiliki *frame* yang lebih lama daripada saat Nakulo memukul.

6. KESIMPULAN

Dalam perancangan *preview* animasi “Wani Dadi Geni”, penulis merancang menggunakan studi literatur yang berkaitan dengan teori animasi, prinsip-prinsip animasi, *cycle* berlari, *duik bassel*, *puppet pin* dan beberapa acuan adegan dari kehidupan nyata dan animasi. Setelah melakukan penelitian beserta analisisnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan prinsip-prinsip animasi dapat menunjukkan kesan yang lebih natural dan berbeda,

Pada shot tokoh babi, penggunaan *puppet pin* membantu menerapkan prinsip *squash and stretch* karena bagian yang digerakkan dan statis dapat diatur. Penggunaan dari *pin* yang diletakkan membuat tokoh bisa terlihat lebih lentur dan memberikan efek memuai dan menyusut sesuai dengan prinsip *squash and stretch*. *Squash and stretch* dan *timing* yang diaplikasikan memberikan kesan yang aktif dan ringan pada tokoh. Selain itu, *follow through* yang juga terkena *squash and stretch* memberikan kesan elastis. Pada shot tokoh pianika, dengan adanya eksperimen dan studi literatur yang ada, gerakan yang kurang sesuai bisa diperbaiki. Selain itu, pengaplikasian *timing* pada shot Nakulo ada pada saat gerakan antisipasi ke belakang memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan saat memukul gong.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gerakan animasi yang ada sudah terlihat menerapkan prinsip animasi yang ada. Selama proses pembuatan animasi “Wani Dadi Geni” ini, penulis memiliki kendala teknis seperti dari *rig duik bassel* tokoh pianika yang membuat file cukup berat sehingga perancangan gerakan tokoh kurang maksimal. *Duik bassel* tidak digunakan di tokoh Nakulo