



Gambar 4.21. Pembuatan *In-between* Keyframe 5 hingga Keyframe 6 Scene 4 Shot 15

5. KESIMPULAN

Agar sebuah tokoh dapat membawakan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu animasi dengan baik, dibutuhkan akurasi terhadap gestur dan ekspresi tokoh. Maka dari itu, perancangan animasi tokoh harus berpedoman pada teori bahasa tubuh oleh Roberts dan teori ekspresi wajah oleh McCloud. Namun, penggunaan video referensi dan akting juga perlu dilakukan agar seorang *animator* dapat menghayati situasi yang dialami tokohnya, sehingga dapat membantu menganimasikan gerakan dan menggambarkan ekspresi tokoh dengan lebih akurat dan realistis. Dalam pembuatan animasinya, perlu juga diterapkan beberapa prinsip dari 12 prinsip animasi oleh Thomas dan Johnston, yaitu *staging*, *exaggeration*, *squash and stretch*, dan *timing*. Prinsip *staging* dan *exaggeration* diterapkan saat pembuatan *keyframe* agar gerakan tokoh dapat terbaca dengan baik oleh para penonton. Sementara itu, prinsip *squash and stretch* dan *timing* diterapkan pada proses pembuatan *in-between* untuk menghasilkan *impact* gerakan tubuh yang akurat. Pada *project* animasi pendek yang berjudul *Topiku*, tokoh Piku memiliki tubuh yang lentur dan kenyal. Supaya ciri khas kepadatan tubuh tokoh Piku dapat terlihat, maka perlu dipelajari mengenai penerapan Hukum I Newton pada animasi yang dicetuskan oleh Graber. Melalui teori tersebut dapat diketahui penempatan *squash and stretch* akurat dan menghasilkan *impact* pada animasi.