

5. KESIMPULAN

Dalam bagian ini, penulis bermaksud merangkum kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan terhadap bagaimana perancangan gerakan cemas pada tokoh Vincent dalam *music video Simp'in' for U*. Prinsip animasi menjadi aspek kunci dalam menciptakan gerakan, khususnya dalam konteks gerakan cemas yang sangat tergantung pada prinsip *timing* serta *secondary action*. Penulis menggunakan beberapa materi referensi untuk merancang gerakan karakter dalam AMV "Simp'in' for U". Dari referensi pribadi dan film fiksi, penulis menentukan tiga gerakan inti yang mencakup duduk condong ke depan, bernafas berat, dan mengetukkan jari ke meja. Hal ini dilakukan untuk merepresentasikan kecemasan, panik, dan kebingungan yang dialami oleh tokoh Vincent dalam AMV tersebut.

Penggunaan *keyframe* dan *in-between frames* dalam pembuatan gerakan memungkinkan pengaturan waktu dan memberi detail untuk mendukung emosi. Berdasarkan teori *anxious*. Kecemasan dapat mempengaruhi fisik seseorang yang bisa terlihat melalui berbagai ekspresi dalam bahasa tubuh seperti postur tubuh, gestur tangan, ekspresi wajah, dan kontak mata. Berdasarkan teori bahasa tubuh, gerakan cemas dan panik tidak dapat diciptakan hanya dengan satu unsur saja, melainkan melalui kombinasi pose, gestur, dan ekspresi yang membantu suasana. Salah satu pose utama adalah pose duduk condong ke depan yang dapat menciptakan kesan serius dan tegang melalui gerakan tubuh seperti posisi kepala, bahu, dan lengan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. (2023). Perancangan film Pendek Animasi AAA walk cycle Menggunakan Prinsip Dasar Animasi. *Cipta*, 2(1), 69-80. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.2017>
- Bourne, E. J. (2010). *The anxious & phobia workbook* (5th ed.). Oakland, CA : New Harbinger Publications.

Lnn. (2021, December 4). Mengenal Hobi Dan Profesi streamer game. teknologi.

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211202163007-185-729107/mengenal-hobi-dan-profesi-streamer-game/1>

Mario. (2021, January 6). Simp meaning. OWN3D - Best Designs, Shop, Tools & News for Streamers. <https://www.own3d.tv/en/blog/dictionary/simp/>

Navarro, J., & Karlins, M. (2008). *What everybody is saying: An ex-FBI agent's guide to speed-reading people*. HarperCollins.

Pease, B., & Pease, A. (2008). *The definitive book of body language: The hidden meaning behind people's gestures and expressions*. Bantam.

Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life*. New York: Disney Animation.

Zahara, L., Musa, P., Prasetyo Wibowo, E., Karim, I., & Bahri Musa, S. (2020). The Facial Emotion Recognition (FER-2013) Dataset for Prediction System of Micro-Expressions Face Using the Convolutional Neural Network (CNN) Algorithm based Raspberry Pi. In 2020 Fifth International Conference on Informatics and Computing (ICIC). 2020 Fifth International Conference on Informatics and Computing (ICIC). IEEE. <https://doi.org/10.1109/icic50835.2020.9288560>

