

terbantu dalam merancang animasi 2D tokoh Meave remaja yang tidak ada wujud model animasi 3D-nya secara aktual. Hal tersebut dapat juga diartikan bahwa meskipun komponen 3D yang diproduksi cukup terbatas, namun tetap dapat dimanfaatkan lebih dari batasan yang ada. Secara teknis, proses perancangan animasi 2D tokoh Meave dapat langsung dilakukan di Toon Boom Harmony sesuai dengan hasil eksplorasi penulis. *Png sequence* animasi 3D tokoh Meave kecil dan Meave dewasa dapat diimpor dari *file* hasil render Blender yang sudah penulis sediakan ke dalam Toon Boom Harmony. Pada ukuran antara tokoh Meave kecil dan Meave dewasa, penulis menggambar animasi 2D tokoh Meave remaja secara *frame by frame*. Berdasarkan hasil animasi *scene 5 shot 13*, teknis pengerjaan dan penciptaan karya menggunakan animasi 3D sebagai *guide* memang terbukti diperlukan dan sesuai dengan konsep penciptaan karya penulis.

## 5. KESIMPULAN

Hasil analisis dari penelitian penulis membuktikan bahwa setiap tahapan kerja mulai dari munculnya ide, studi literatur, observasi, hingga eksplorasi sangatlah penting dan saling berpengaruh untuk merealisasikan hasil karya yang sesuai dengan konsep serta tujuan. Penulis sebagai animator dalam penelitian animasi hybrid *Outreach* ini telah melakukan analisis dengan melalui observasi *storyboard* dan beberapa referensi visual serupa. Proses eksplorasi juga membantu penulis dalam merealisasikan rancangan animasi 3D untuk dijadikan acuan animasi 2D tokoh Meave yang cukup kompleks. Proses perancangan simbolisasi hasil karya untuk penelitian ini juga diperkuat dengan teori pemahaman dasar animasi hingga 12 prinsip animasi. Studi literatur dan observasi yang sesuai mampu membantu penulis untuk merancang setiap tahapan produksi animasi 3D dengan prinsip *pose to pose* dengan lebih efektif dan terstruktur.

Pengimplementasian 12 prinsip animasi seperti: *pose to pose*, *follow through* dan *overlapping*, terbukti sesuai dan efektif digunakan dalam perancangan animasi 3D tokoh Meave. Prinsip *pose to pose* mampu memberikan kejelasan (*clarity*) ukuran, volume, dan proporsi perspektif, dengan adanya kunci utama

(*keypose*) pada tokoh Meave di *mirror maze scene* yang kompleks. Prinsip *follow through and overlapping* juga berhasil memberi kesan dramatis dan mampu menyampaikan perilaku *avoidant attachment* yang lebih mendalam dari tokoh Meave. Penggunaan animasi 3D sebagai *guide* animasi 2D tokoh Meave terbukti sesuai dengan tujuan penciptaan karya penulis. Animasi 3D mampu menjadi *guide* yang berguna dalam menyusun animasi 2D tokoh Meave ketika berlari dalam pose fase *contact, down, passing, up, dan contact*. Dengan pengaplikasian animasi 3D yang berinteraksi langsung dengan tekstur cermin pada *environment* 3D, penulis sebagai animator tidak perlu lagi memperhitungkan letak kedalaman dan pantulannya. Visual objek yang bergerak dalam ruang tiga dimensi memang otomatis akan menciptakan tampilan objek dengan perspektif dan kedalaman yang nyata. Hal tersebut terbukti pada hasil animasi 2D tokoh Meave pada *scene 5 shot 4, scene 5 shot 13, dan scene 5* lainnya yang dibuat dengan lebih mudah, namun menghasilkan visual yang maksimal. *Struggle* perjalanan emosional tokoh Meave ketika berlari menghindari tokoh *scribbles* kuning pun dapat tampak lebih maksimal sebagai wujud adanya *avoidant attachment*, dengan tetap mempertahankan pose dan perspektif visual yang konstan.

Melalui hasil penelitian yang ada, penulis berharap dapat membuktikan jika perancangan *guide* gerakan animasi 2D dengan menggunakan animasi 3D efektif diterapkan pada adegan dengan perspektif kompleks. Penulis juga berharap penelitian dan hasil karya dari animasi *hybrid Outreach* dapat memberikan inspirasi dan kontribusi bagi para animator yang akan menyusun karya penelitian serupa. Karena adanya keterbatasan waktu dan tenaga, penulis berharap pada kemungkinan topik penelitian lanjutan, animasi dapat diciptakan dalam bentuk *full 3D*, namun dengan tekstur 2D *stylized*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A