

5. KESIMPULAN

Selama proses perancangan karya animasi “*To the Prettiest Girl*” Penulis mempelajari bagaimana ekspresi dan juga prinsip animasi sebagai jantung dari animasi. Penulis juga menjadi mengerti bahwa ternyata referensi pergerakan dan juga referensi ekspresi sangat dibutuhkan dalam pembuatan animasi. Dari karya ini juga Penulis mengerti apa saja yang perlu dipersiapkan dan bagaimana *workflow* yang baik dapat mempengaruhi kualitas animasi. Bila terjadi masalah, Penulis perlu memiliki kepala yang dingin dan juga berpikir cepat untuk memperbaiki masalah.

Selama tahap produksi, Penulis menerapkan bagaimana emosi dari seseorang berpengaruh pada pergerakan dan juga ekspresi manusia. Penulis juga menggunakan 12 prinsip animasi sebagai panduan dalam membuat karya. Penulis menjadi paham dalam merancang *Straight ahead and pose to pose* karena memiliki fungsi dan hasil yang berbeda. *Straight ahead* berfungsi untuk memberikan konsistensi emosi tokoh, membuat gerakan lebih spontanitas (efektif dalam mengekspresikan emosi kesedihan yang mendalam), dan memberikan detail pada gerakan tokoh seperti gerakan mata pada ekspresi wajah sedih tokoh. *Pose to pose* berfungsi untuk memberikan efek dramatis dan memberikan kejelasan dalam gerakan agar pose bisa terkontrol agar dapat dirancang untuk menonjolkan momen puncak kesedihan. *Anticipation* juga memiliki fungsi yang berguna pada animasi karena jika tanpa *anticipation* pergerakan akan terasa kaku dan juga prinsip *anticipation* berfungsi untuk membangun ketegangan emosional dan memperkuat ekspresi emosional.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R. (2022). *Mengenal Denial, 5 Tahap Kesedihan, Serta Cara Untuk Mengatasinya*. Didapat dari <https://www.gamedia.com/best-seller/denial/>
- Adinda, R. (2021). *Pengertian Emosi, Macam-Macam Emosi, & Emosi Positif Negatif*. Didapat dari https://www.gamedia.com/best-seller/pengertian-emosi/#2_Emosi_Sedih

- Ansory, A. (2020) *Kepribadian dan Emosi*. Diunduh dari <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn/article/download/4825/3185/14269>
- Ardiyansah. (2010). *12 Prinsip Animasi*. Universitas Binus, didapat dari <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Azzam, I. (2020). *Memilih Frame Rate yang Tepat Untuk Video dan Film Pendek Kamu*. Didapat dari <https://takatik.com/memilih-frame-rate-yang-tepat-untuk-video-dan-film-pendek-kamu/>
- Brown, D. (2021). *How to Develop Fictional Characters: 8 Tips for Character Development*. Didapat dari <https://www.masterclass.com/articles/how-to-develop-fictional-characters>
- Jaya, I. M., & Darmawiguna, I. G., & Kesiman, M. W. (2020). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan teknik Informatika. Volume 9 (nomor 3), hlm. 223. Didapat dari <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Makka, S.A. (2023). *Pengertian Seni Menurut Ahli serta Definisinya*. Didapat dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6665847/pengertian-seni-menurut-para-ahli-serta-definisinya>
- Maio, A. (2023). *Definition, History, and Types of Animation*. Didapat dari <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>
- Moller, Dan. (2011). *Redefining Music Video*. Didapat dari <https://danmoller.com/blog/redefining-music-video>
- Novianus, Y. (2023). *Animasi; Pengertian, Sejarah Hingga Jenis-Jenisnya yang Harus Kamu Ketahui*. Didapat dari <https://www.cermati.com/artikel/animasi>
- Tysara, L. (2022). *Pengertian Ekspresi Adalah Gambaran Perasaan Seseorang, Ini Macam dan Fungsinya*. Didapat dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5010435/pengertian-ekspresi-adalah-gambaran-perasaan-seseorang-ini-macam-dan-fungsinya?page=3>
- Upahita, D. (2022). *Ingin Membaca Bahasa Tubuh OrangLain? Lakukan Cara Ini!* Didapat dari <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/membaca-baha-tubuh-dan-ekspresi-wajah>