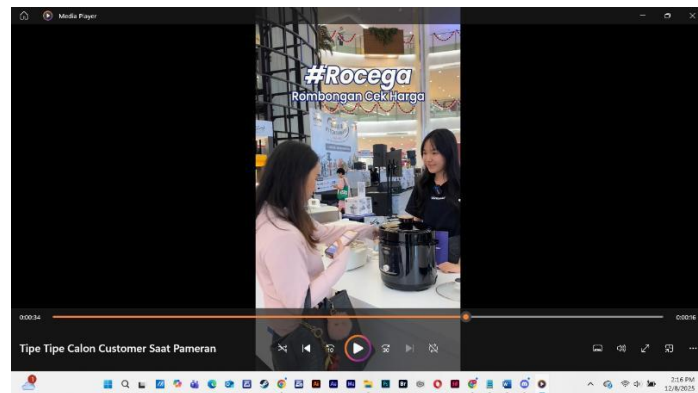




Gambar 4.2.2. #ROCEGA

Sumber (Dokumentasi Penulis)

Waktu tunggu atau lamanya teks ditampilkan, diatur secara tepat agar sesuai dengan tindakan atau percakapan tertentu yang paling mewakili tipe customer. (Seperti contoh #ROCEGA : Text muncul ketika customer bertanya dengan cepat mengenai harga dan menghilang saat dia berjalan pergi). Menurut Hurtt, C (2017) dalam artikel nya *The Animator's Survival Kit Animated*, Timing berperan penting dalam menghidupkan objek dengan cara menghilangkan rasa kaku. Dengan timing yang tepat, hasil gerakan berkesan tidak *robotic*, sebaliknya menghasilkan dinamika yang lebih nyata.

5. SIMPULAN

Video yang berjudul Tipe-tipe Calon Customer Saat Pameran berfungsi sebagai konten edutainment yang memadukan humor ringan yang relateable dengan analisis realistis tentang dinamika antara penjual dan pembeli di pameran. Berdasarkan tingkat tujuan pembelian (dari menunda-nunda hingga sekadar memeriksa harga atau informasi), film ini berhasil mengkategorikan perilaku

pengunjung pameran ke dalam empat tipe pertama : #Rojali, #Rohana, #Rocega, dan #RohHalus. Informasi ini dapat di relate oleh para penjual dan wirausahawan. Secara teknis, prinsip animasi diterapkan untuk memastikan efektivitasnya. Squash & Stretch menggunakan teknik scale yang cepat untuk menghasilkan dampak visual (pop) sehingga penanda segmen menarik perhatian tanpa ada rasa kaku, sementara Timing yang sangat cepat membantu visual untuk muncul dan menghilang pada saat yang optimal untuk melengkapi irama humor.

Kesimpulan keseluruhan : Video ini menyampaikan pesan edukatif mengenai bagaimana mengelola bisnis dengan kesabaran dan strategi yang berbeda dalam menghadapi customer. Istilah populer digunakan untuk membuat materi yang menarik secara visual, mudah dibaca, dan sangat menarik di media sosial.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alyssa, M. (2025, January 28). *What is animation – Definition, history, and types of animation*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>
- Animation Mentor. (2025, June 26). *How to master the 12 principles of animation*. <https://www.animationmentor.com/blog/tutorial-12-principles-of-animation/>
- Animost. (2022, August 8). *12 principles of animation: Timing and spacing principle*. <https://animost.com/tutorials/timing-and-spacing-principle/>
- Curran, S. (2000). *Motion graphics: Graphic design for broadcast and film*. Rockport Publishers Inc.
- Hurt, C. (2017, June 5). *Squash and stretch: The 12 basic principles of animation*. Animation Mentor. <https://www.animationmentor.com/blog/squash-and-stretch-the-12-basic-principles-of-animation/>
- Laras, S. (2023, October 18). *Pentingnya motion graphic dalam dunia pemasaran digital*. Ruangkerja. <https://www.ruangkerja.id/blog/motion-graphic>
- Parsa, A. (2025, July 1a). *Squash and stretch: The magic of bounce and elasticity*. Pixune. <https://pixune.com/blog/squash-and-stretch/>
- Parsa, A. (2025, July 1b). *Timing: The magical art of controlling speed and impact*. Pixune. <https://pixune.com/blog/timing-in-animation/>