

BAB VI KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Telah dirancang 4 tokoh ke dalam desain karakter berwujud pixel art dari Kisah Panji. Tokoh yang telah dirancang merupakan tokoh utama yakni Putri Candra Kirana dan Raden Panji, serta tokoh punakawan Prasanta yang dalam cerita selalu mengikuti kedua tokoh utama. Terdapat satu tokoh dalam proses perancangan yakni Jodheh yang juga tokoh punakawan.

Penganimasian karakter pixel art dengan teknik subpixel animation sudah diujicobakan penerapannya di animasi *turnaround* pada tokoh-tokoh yang telah dirancang. Dalam animasi *turnaround* ini terdapat 5 frame yang menunjukkan perubahan arah tokoh dengan 12 frame per detik. Diperoleh gerakan halus pada penganimasian karakter yang ada, dengan variasi 1 pixel lebar penampang tokoh Prasanta dan Putri Candra Kirana. Pada animasi *turnaround* tokoh Prasanta, dilakukan pula uji coba perubahan arah pencahayaan ketika tokoh menghadap ke depan. Perubahan arah pencahayaan ini memanfaatkan 3 frame. Setelah dilakukan animasi *turnaround*, dibuat pula animasi *walk cycle*. Teknik *subpixel animation* banyak dimanfaatkan pada *walk cycle* ini terutama ketika menerapkan prinsip animasi *follow through*.

2. Saran

Teknik *subpixel animation* dapat dimanfaatkan dengan baik dalam penerapan prinsip *follow through* karakter. Walau begitu, perlu dieksplorasi lebih lanjut dalam penggunaan teknik ini ketika menerapkan prinsip animasi yang lain. Dari penerapan yang ada, teknik *subpixel animation* ini dapat dilanjutkan pada penerapan prinsip *secondary action* dan *exaggeration*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Bloomsbury Academic.
- Andito, T. (2017). PERANCANGAN KOMIK ANDHE ANDHE LUMUT BERDASARKAN RELIEF KISAH PANJI DI KOMPLEKS CANDI PENATARAN. *DeKaVe*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i2.1993>
- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(3), 208. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i03.p07>
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing, Inc.
- Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. Allworth Press.
- Kieven, L. (2013). *Following the Cap-Figure in Majapahit Temple Reliefs* (R. Hoefte & H. S. Nordholt (ed.)). Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004258655>
- Kiwi, K. (2019). *Give your sprites depth with sub-pixel animation – 2D Will Never Die*. 2D Will Never Die. <https://2dwillneverdie.com/tutorial/give-your-sprites-depth-with-sub-pixel-animation/>
- Kopf, J., & Lischinski, D. (2011). Depixelizing pixel art. *ACM SIGGRAPH 2011 papers on - SIGGRAPH '11*, 30(4), 1. <https://doi.org/10.1145/1964921.1964994>
- Moendisoera, M. S. (1930). *Cariyos Andhe Andhe Lumut*. Panti Boedaja.
- Rahmadianto, S. A., & Mansoor, A. (2015). Pengerangkaan Identitas Visual Sakerah Sebagai Representasi Etnis Madura. *Kreatif: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, III(1), 206–216.
- Sabdacarakatama, K. (2008). *Sejarah Keraton Yogyakarta* (Tim Narasi (ed.)). Narasi.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual: Edisi Revisi*. Jalasutra.
- Valve Corporation. (2020). *Popular Tags*. Steam. https://store.steampowered.com/tag/browse/#global_492
- Wijaya, Y., Bedjo, B., & Kurniawan, D. (2017). Perancangan Buku Panduan Hi-Bit Pixel Art Untuk Remaja Usia 13-17 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(11), 6.
- Yofani, R. (2010). *BERAGAMAN TANAMAN PADA RELIEF CANDI DI JAWA TIMUR ABAD 14 MASEHI (Kajian Bentuk dan Pemanfaatan)* [Universitas Indonesia]. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160889-RB03R107b->