



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses animasi yang dilakukan untuk proyek animasi 2D Concordia, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

- 1.) Dalam merancang sebuah gerakan animasi, *animator* perlu mengetahui spesifikasi fisik dari masing-masing karakter dan juga sifatnya. ekspresi dan raut wajah yang berhubungan dengan keadaan. *Animator* juga harus melakukan studi banding dan mencari referensi untuk gerakan yang sesuai.
- 2.) Seorang *animator* harus bisa memahami dan juga bisa menyamai gaya gambar yang diberikan oleh *character designer*.
- 3.) Pengaplikasian tipe-tipe gerakan animasi yang berbeda dalam 1 film tidak mudah, karena *animator* harus membiasakan dan beradaptasi dengan penggunaan *keyframe* yang berbeda pada masing-masing karakter.
- 4.) Animasi *stylized* dan *realistic* memiliki kekhasan yang bisa dibedakan yaitu, dari struktur tubuh, pola gerakan, *timing* dari gerakan, dan juga cara karakter berinteraksi.
- 5.) Melakukan produksi film secara berkelompok membutuhkan perencanaan yang matang dan juga konsistensi dari masing-masing anggota.

5.2. Saran

Berikut adalah saran-saran dari penulis dalam merancang gerakan untuk animasi :

- 1.) Sebelum memulai pelaksanaan animasi, sebaiknya melakukan analisa cerita dan konten yang diperlukan pada aksi sebuah karakter.
- 2.) Buatlah sketsa pada karakter yang disediakan *character designer*. Biasakan dan lakukan sebuah latihan untuk menyamakan gaya gambar pada masing-masing karakter.
- 3.) Peka akan detil dari frame ke frame lainnya, dan juga konsistensi dari masa sebuah karakter. Pahami dalam memanfaatkan frame untuk mempersingkat proses produksi.
- 4.) Seringkan waktu untuk berdiskusi dengan kelompok untuk menghindari kesalahpahaman. Perlu adanya konsistensi dalam sebuah konsep diawal praproduksi. Harus adanya komitmen untuk mengikuti patokan konsep yang sudah ditentukan. Karena melakukan perubahan konsep saat post-produksi bisa menyulitkan anggota lain.
- 5.) Dalam setiap produksi film. Sutradara sebaiknya ditentukan diawal, dan setiap anggota seharusnya mengikuti perintah sutradara. Karena seorang sutradara berperan sebagai perantara skrip, *storyboard* dengan konsep keseluruhan film. Sebaiknya setiap anggota sering melakukan asistensi pada saat pengerjaan untuk mendapatkan konfirmasi dari sutradara.