



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

Dalam pengerjaan tugas akhir ini penulis menemukan beberapa kesimpulan. Untuk menghasilkan animasi yang baik, memang dibutuhkan waktu yang tidak singkat. Hal yang paling penting dalam proses animasi adalah persiapan yang dilakukan dari tahap pre-produksi dengan meneliti karakterisasi dari objek-objek yang akan dianimasikan. Penelitian karakterisasi mencakup pada karakteristik peran, *personality*, emosi, maksud dan tujuan, serta bahasa tubuh. Dengan dilakukannya penelitian terdahulu, akan sangat membantu dalam proses produksi sehingga animator sudah memiliki panduan dan tidak hilang arah.

Penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan melakukan tinjauan pustaka, kemudian menganalisa hasil-hasil dari animasi yang telah ada. Dengan melihat dan menganalisa, penulis dapat mempelajari hal-hal baru dan melihat bagaimana animator-animator lainnya mengaplikasikan karakteristik ke dalam animasi mereka. Selain itu juga dapat membuat video reverensi dengan mencoba mengaplikasikan karakteristik tersebut kepada manusia dahulu sebelum diaplikasikan pada objek 3D. Melalui video reverensi, akan didapati bayangan gerakan yang akan diaplikasikan terhadap objek 3D.

Pada karya-karya sebelum “Bedtime Story”, penulis kurang matang dalam melakukan persiapan dan penelitian terhadap karakterisasi objek yang akan

dianimasikan, sehingga hasil dari animasinya jika dibandingkan dengan “Bedtime Story” jauh berbeda. Pergerakan animasi dalam “Bedtime Story” lebih memiliki karakter dan dapat bercerita dengan menggunakan gerakan.

Namun untuk menghasilkan karya yang baik, tidak hanya sekedar mengaplikasikan karakterisasi ke dalam objek 3D, namun penulis juga harus memutar hasil animasi berulang-ulang untuk melihat apakah pergerakan tersebut sudah terlihat “benar” dan tentunya juga mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi ke dalam objek tersebut. Memang dalam proyek “Bedtime Story” ini penulis mengalami kesulitan dalam memutar hasil animasi berulang-ulang karena keterbatasan alat, yaitu laptop yang dapat dikatakan kurang mampu menghasilkan gambar yang lancar sehingga hasil dari “Bedtime Story” merupakan hasil maksimal yang dapat penulis berikan dengan menggunakan alat yang terbatas.

Selain dari persiapan yang kurang matang pada karya-karya sebelumnya, pembagian *jobdesk* tiap anggota-anggota kelompok juga belum terlalu spesifik, sehingga dalam pengerjaan tidak terlalu fokus. Dalam proyek “Bedtime Story”, penulis terfokus pada animasi saja, sehingga dalam waktu 4 bulan pengerjaan proyek ini, penulis terfokus pada animasi dan dapat mengerjakannya dengan maksimal.

Dalam mengerjakan *scene-scene* “Bedtime Story” yang rata-ratanya sekitar 4 detik setiap scene, penulis membutuhkan waktu sekitar 1.5 hari untuk menyelesaikan 1 scene. Keith Lango (2007), mendapati bahwa di perusahaan animasi besar seperti Pixar, Blue Sky dan Dreamworks, seorang animator

menghasilkan 4 detik animasi dalam 1 minggu, dan studio animasi CG lainnya yang mengerjakan *feature film* memiliki rata-rata kuota 4-6 detik animasi dalam 1 minggu. Semakin lama seorang animator mengerjakan animasinya, diharapkan kualitasnya semakin baik. Dapat dilihat perbandingan dari waktu yang dibutuhkan oleh penulis dengan waktu yang dibutuhkan oleh animator profesional yaitu 1 : 5 dan memang jika ingin dibandingkan dengan animasi *feature film*, animasi “Bedtime Story” kualitasnya masih jauh dibawahnya. Hal ini dikarenakan penulis terburu-buru karena waktu yang cukup singkat diberikan pada penulis untuk menganimasikan seluruh *scene*, yaitu sekitar 1.5 bulan dan juga pengalaman yang masih sedikit dibandingkan dengan animator-animator profesional tersebut.

Hubungan antar rekan kerja juga sangat mempengaruhi karya. Dalam pengerjaan tugas akhir ini, *character modeler* “Bedtime Story” jarang bertukar pikiran dengan penulis, sehingga pada saat pengerjaan animasi, penulis menemukan kesulitan dalam mencapai ekspresi wajah dan *lipsync* yang diinginkan oleh penulis karena *target morph* yang terbatas.

5.2. Saran

Sebagai tindak lanjut dari tugas akhir ini, penulis memberikan saran dan masukan pada pembaca, khususnya mahasiswa-mahasiswa animasi yang akan membuat film animasi. Dalam pembuatan animasi, sebaiknya animator hanya diberikan *jobdesk* untuk animasi saja, tidak tercampur pada *modeling*, *texturing*, *lighting*, dan sebagainya. Hal ini ditujukan agar animator dapat melakukan penelitian terlebih dahulu terhadap karakterisasi objek yang akan digerakkan. Karena bagaimanapun sebuah karya animasi dengan *modeling*, *texturing*, *lighting* yang

sangat bagus namun animasinya tidak berkarakter, karya animasi tersebut tidak akan menarik.

Dalam melakukan penelitian terhadap karakterisasi objek, yang pertamakali harus dilakukan adalah menganalisa karakteristik, *personality*, emosi, serta motivasi dari karakter yang akan dianimasikan. Dengan menganalisa hal-hal tersebut, akan sangat mempermudah animator dalam penentuan bahasa tubuh yang akan dilakukan oleh karakter tersebut. Kemudian, seorang animator harus selalu mengobservasi hasil animasi yang telah ada. Dengan observasi, pasti akan mendapatkan hal-hal yang baru yang dapat diaplikasikan dalam karya animator sendiri. Setelah itu, seorang animator disarankan untuk membuat video referensi sebelum berlanjut pada pembuatan gerakan pada objek 3D. Dengan adanya video referensi, akan sangat membantu sebagai panduan dalam pembuatan pergerakan. Dan seorang animator juga jangan melupakan prinsip-prinsip animasi dan haruslah mengaplikasikan prinsip tersebut dalam animasinya.

Dalam melakukan penelitian terhadap karakter imajinasi, misalnya dalam “Bedtime Story” yaitu karakter naga, dapat dilakukan penelitian dengan mensubstitusi objek penelitian dengan makhluk hidup yang paling mendekati dengan karakter imajinasi tersebut. Misalnya untuk karakter naga, penulis melakukan penelitian terhadap binatang besar dan juga binatang yang dapat terbang, yaitu singa dan burung. Penulis meneliti bagaimana cara binatang tersebut berjalan, mengaum (singa), mendarat, dan terbang (burung). Selain dari substitusi penelitian makhluk hidup tersebut, dapat juga menganalisa hasil-hasil animasi dari film yang telah ada yang paling mendekati karakter imajinasi

tersebut. Untuk karakter naga sendiri, tidak sedikit film-film animasi yang menggunakan karakter tersebut, contohnya *How to Train Your Dragon*, *Shrek*, *Alice in Wonderland*, dsb, sehingga penulis tidak kesulitan mencari film observasi.

Untuk menghasilkan animasi yang baik, penulis menyarankan agar memberikan waktu yang cukup lama untuk proses animasi. Misalnya, dalam pengerjaan animasi berdurasi 2.5 menit, diberikan waktu minimal 2 bulan agar animator dapat menghasilkan animasi yang berkualitas baik, walaupun tidak sedetail *feature film* yang dihasilkan oleh Pixar, Dreamworks, dsb, namun sebaiknya kita mencontoh cara kerja mereka, yaitu mengerjakan animasi dengan tidak terburu-buru sehingga kita punya banyak waktu untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan dari animasi yang telah dibuat.

Dalam mengerjakan proyek apapun, sebaiknya komunikasi antar rekan kerja haruslah lancar, hal ini dibutuhkan untuk menghindari kesalahpahaman dan supaya dapat bertukar pikiran dalam ide-ide dalam mengerjakan karya sehingga hasilnya dapat menjadi lebih baik lagi.

