



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

Setelah melakukan pembahasan, observasi, analisis, dan penerapan hasil observasi mengenai penganimasian dalam trailer game Wonderland, khususnya dalam penganimasian gerakan tokoh utama mengenai pembahasan tiga *scene*, yaitu karakter ketika mengantuk, berjalan kesakitan, dan karakter ketika menyerang. Dapat disimpulkan bahwa untuk membuat animasi yang baik diperlukan adanya pemahaman mengenai teori dalam animasi seperti dua belas prinsip animasi. Kemudian selain teori tersebut diperlukan adanya sumber daya, untuk dijadikan sebagai referensi suatu gerakan yang akan dianimasikan. Semua itu bertujuan untuk menciptakan animasi yang menarik, dan dapat mengeksplorasi lebih dalam lagi mengenai studi tentang gerakan-gerakan.

5.2. Saran

Dalam melakukan penelitian untuk menciptakan suatu gerakan animasi hal yang sebaiknya perlu diperhatikan adalah dengan meneliti terlebih dahulu suatu referensi gerakan dari animasi yang ingin dibuat. Kemudian, diperlukan adanya kerja sama yang kooperatif antara seorang animator dengan pemodel khususnya dalam pengekspresian wajah dalam proyek ini, sehingga dengan adanya kerja sama yang kooperatif yang baik, maka hasil yang didapat akan lebih maksimal.