



### **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 mengerjakan tugas akhir ini, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Gaya animasi kartun berbeda dengan animasi realis. Pada animasi kartun, gerakan yang dibuat biasanya dlebih-lebihkan dan gerakan yang dilakukan terkadang tidak masuk akal, seperti bola mata yang keluar dari rongga mata dan mulut yang menganga sangat lebar.
2. Referensi yang sesuai dengan gerakan dan ekspresi pada suatu adegan sangat penting dan harus sesuai dengan kondisi karakter. Selain itu, beberapa referensi dapat dikombinasikan untuk sebuah adegan karena tidak ada referensi yang benar-benar mirip dengan kebutuhan adegan. Animator harus telaten dan peka terhadap referensi yang dibutuhkan. Referensi yang bersifat *candid* akan lebih baik dibandingkan *acting* karena reaksi yang timbul lebih natural.
3. Animator harus memperhatikan kondisi *environment* karena *environment* memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap animasi yang akan dilakukan oleh karakter.

4. Untuk menunjukkan karakteristik orang kota, penulis memakai referensi orang kota dan memahami ciri khas orang kota pada umumnya, seperti individual, cuek, dan percaya diri.

## 5.2. Saran

Selama mengerjakan tugas akhir ini, penulis menyadari hal-hal yang perlu dilakukan pembaca jika menjadi animator yaitu sebagai berikut ini.

1. Cari referensi yang sesuai dengan kebutuhan animasi karakter. Utamakan untuk mencari referensi berbentuk video *candid*. Jika sudah mendapatkan video *candid* yang sesuai dengan karakter dan adegan yang dibutuhkan, buat video *acting* untuk mendukung pengerjaan animasi. Video *acting* ini membantu dalam pembuatan *blocking* dan *timing*.
2. Beritahu secara rinci kebutuhan gerakan yang akan dilakukan tokoh kepada *rigger*. Animator dapat memberikan *shot list*, *storyboard* atau sketsa konsep animasi supaya *rigger* dapat membuat *rig* yang nyaman bagi animator.
3. Memahami karakteristik tokoh dengan cara berkonsultasi dan mendalami tiga dimensi karakter tokoh yang telah dibuat oleh *character design*. Ketahui kebiasaan tokoh agar animasi yang dibuat sesuai dengan karakteristik tokoh.
4. Berkonsultasi dengan *environment designer* tentang *environment* yang ada pada suatu adegan karena animasi yang akan dibuat dipengaruhi oleh *environment*. Cari tahu material, jenis, bahan, bentuk, dan ukuran supaya animator dapat mengetahui pasti gerakan yang akan dilakukan.