



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 melewati proses dari pra-produksi hingga pasca produksi, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan. Pertama, adegan sedih memiliki durasi yang lebih panjang daripada adegan marah, tetapi adegan marah melibatkan lebih banyak gerakan anggota tubuh daripada adegan sedih. Hal ini disebabkan oleh banyaknya penahanan gerakan yang terjadi apabila seseorang dalam keadaan sedih. Tubuh juga nampak tidak bertenaga sehingga gerakannya lambat. Maka durasi yang dibutuhkan lebih panjang untuk menyampaikan emosi sedih secara nonverbal. Sedangkan dalam adegan marah, kegelisahan memicu adrenalin yang membuat jantung berdetak lebih kencang dan napas menjadi lebih cepat. Karakter nampak menyalurkan semua energi yang tersisa sebagai pelampiasan sehingga gerakan karakter pun menjadi lebih ekstrim. Dengan durasi yang lebih singkat, bahasa tubuh emosi marah bisa tersampaikan.

Kedua, yang disebut penganimasian tidak hanya mengenai proses menggerakkan objek atau karakter saja, pencarian dan pembuatan video referensi juga menjadi satu bagian penting di dalamnya. Tahap pencarian dan pembuatan referensi menentukan bagaimana sifat, tingkah laku, dan suasana hati karakter disampaikan secara nonverbal. Dengan tahap ini, proses penganimasian memiliki acuan dan bisa meminimalisir melencengnya hasil gerakan dari konsep karakter.

5.2. Saran

Penulis memiliki beberapa saran kepada pembaca, khususnya untuk mahasiswa-mahasiswi yang akan menjadi animator dalam pembuatan film animasi 3d. Pertama, animator harus memiliki acuan yang matang untuk membatasi pengaruh *mood* saat mengerjakan animasi yang biasanya berujung pada pengembangan dan perubahan konsep. Acuan bisa berupa *storyboard* dengan *angle* kamera yang sudah *fix*, *staging* karakter yang sudah final, kemudian disertai juga dengan video referensi akting yang bisa mewakili karakterisasi tokoh pada film animasi yang akan dibuat. Seringkali ditemukan kendala dalam pembuatan video referensi akting dan biasanya dikarenakan kemampuan akting yang kurang. Kendala ini bisa diatasi dengan menggabungkan beberapa video referensi, tetapi dibutuhkan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan referensi yang cocok. Cara lainnya adalah dengan membuat video referensi akting dengan bantuan seorang aktor. Pencarian aktor harus ditekankan pada kemampuannya menguasai peran. Akting yang baik akan mempermudah proses animasi dan mempersingkat waktu pengerjaan.

Kedua, saat menganimasikan sebuah gerakan, perhatikan gerakan-gerakan detailnya juga. Misalnya pada adegan sedih, walaupun gerakannya cenderung lambat, sebaiknya tidak mengabaikan gerakan kecil seperti pada jari tangan atau kedipan mata. Apabila gerakan utamanya sudah baik tetapi gerakan detailnya tidak diperhatikan maka akan membuat gerakan menjadi kurang menarik untuk dilihat secara keseluruhan.

Ketiga, *review* hasil animasi beberapa kali. Setelah menyelesaikan gerakan, coba untuk melihat ulang beberapa kali hasil gerakannya karena pasti akan selalu ada revisi minor yang harus diperbaiki lagi. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk *review* dan memperbaiki gerakan, akan semakin bagus juga animasi yang dihasilkan.

Demikianlah beberapa saran yang bisa penulis berikan bagi pembaca. Diharapkan dengan laporan ini pembaca bisa memiliki gambaran bagaimana proses penganimasian dalam film animasi. Semoga laporan ini juga bisa menginspirasi pembaca untuk membuat karya yang lebih baik lagi dimasa mendatang.

UMMN