



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

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa untuk menggambarkan karakter yang sesuai dengan karakterisasi tokoh, animator haruslah melakukan pendalaman karakter melalui pendekatan akting yakni *method acting* dan *teathrical acting* untuk kemudian diterapkan kedalam video referensi. Dengan melakukan pendekatan tersebut, animator dapat mengetahui apa yang dirasakan karakter dan menerapkannya dalam animasi karya.

Sedangkan untuk membuat postur tubuh, gestur dan ekspresi yang dapat menyampaikan pesan dalam cerita, animator sebaiknya membedah-bedah sebuah adegan. Mulai dari apa yang tokoh rasakan, inginkan dan tujuannya melakukan sebuah pergerakan. Setelah mengetahui semua itu animator bisa menyesuaikan postur tubuh, gestur dan ekspresi sesuai dengan teori dari sumber yang valid. Sumber juga lebih baik dilengkapi dengan Observasi Video yang dapat diambil dari film maupun video.

Namun, dalam penerapannya tidak semua teori dan referensi dapat diterapkan mentah-mentah. Banyak teori yang akhirnya penulis sesuaikan dengan adegan dalam cerita dan banyak pula yang penulis gabungkan antara teori dan referensi buatan penulis maupun hasil observasi.

4.2. Saran

Dalam pengerjaan laporan maupun proyek dalam penelitian ini, banyak hal yang penulis pelajari dari pengalaman selama pengerjaan. Penulis meyakini seseorang tidak hanya dapat mempelajari sesuatu lewat pengalaman yang dialaminya sendiri, namun pelajaran juga dapat dipelajari lewat pengalaman orang lain. Untuk itu penulis mengungkapkan apa yang penulis alami sebagai saran kepada pembaca.

Untuk menghindari kebingungan dalam pencarian data dan pengembangan topik laporan tugas akhir, alangkah baiknya agar mahasiswa yang ingin membuat laporan dibidang animasi secara aktif bergerak memperbanyak pengetahuan tentang laporan ilmiah maupun animasi lewat buku maupun media terpercaya lainnya. Dengan mengetahui banyak soal bidang-bidang animasi, mahasiswa dapat menentukan topik yang sesuai keinginan dan mendapat kemudahan dalam mencari sumber teori dan data.

Dalam proses penganimasian, rata-rata penulis menghabiskan 2-3 hari per *shot* nya. Penulis membagi tahapan pengerjaan kedalam 4 tahap yakni *blocking*, *breakdown*, ekspresi dan *polish*. Untuk menyesuaikan kemampuan dengan waktu yang ada, animator sebaiknya mengukur kemampuan diri terlebih dahulu estimasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan per *shot* nya untuk kemudian disesuaikan antara karya dengan waktu yang dimiliki.

Selama menunggu proses produksi lainnya seperti pembuatan cerita, *storyboard*, *modelling*, *rigging* dan lainnya, animator dapat memanfaatkan waktu yang ada dengan menambah wawasan dalam bidang animasi, mendalami tokoh

dalam cerita dan berlatih menganimasi. Berlatih merupakan kunci utama bagi animator untuk menemukan *style* pengerjaan, meningkatkan kemampuan dan mencegah kekagokan ketika memulai proses pengerjaan.

Topik lanjutan yang bisa dipilih oleh pembaca ialah pergerakan atau *motion* dalam animasi. Seperti bagaimana menghasilkan *motion* yang menarik sesuai *style* pergerakan yang digunakan dalam karya. Seperti yang kita ketahui, studio animasi seperti Pixar memiliki jenis pergerakan yang berbeda dengan studio animasi Blue Sky. Pixar menggunakan pendekatan pergerakan yang lebih realis dan elegan sedangkan Blue Sky menggunakan pendekatan *cartoony* yang mendekati animasi 2D. Topik ini tentunya akan menarik untuk dibahas karena merupakan topik yang belum banyak diteliti oleh banyak sumber dan merupakan penelitian dengan level yang lebih tinggi.

Jika pembaca ingin melanjutkan tentang topik yang sama dengan penulis, penulis menyarankan agar pembaca mengambil salah satu pendalaman dari yang penulis pilih yakni postur tubuh, gestur dan ekspresi. Sebagai contoh, jika mengambil topik tentang ekspresi sebaiknya penelitian dilakukan lebih mendalam. Seperti bagaimana membuat ekspresi muka elastis, *fleshy* dan lebih hidup untuk menghasilkan empati penonton kepada tokoh dalam karya.