



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

Karakter mempunyai peran dalam menyampaikan cerita kepada penonton, salah satunya adalah melalui pergerakan tokoh, pergerakan tokoh dapat memunculkan sebuah ilusi sifat, sehingga memberikan kesan bahwa tokoh mempunyai kehidupan, dan mempunyai tujuan. Untuk menciptakan pergerakan yang memunculkan sifat pada tokoh perlu ada beberapa pendekatan, yaitu dengan mengenali tokoh yang akan digerakan, memahami anatomi dan mekanisme tokoh, dan penerapan prinsip animasi.

Untuk meraih pergerakan yang sesuai dengan sifat tokoh, perlu adanya latar belakang fisiologi, sosiologi dan psikologi karakter, sehingga animator memahami bagaimana cara berpikir karakter dan sifat karakter tersebut, dan dapat menciptakan gerakan yang natural dan sesuai.

Pemahaman anatomi penting bagi animator, karena pergerakan terlihat sangat natural atau tidak natural terlihat dari mekanisme pergerakan karakter, *humanoid* atau pun makhluk berkaki lebih dari dua, dengan memahami anatomi dan mekanisme pergerakan akan lebih detail dan menarik.

Prinsip animasi dapat berguna untuk menentukan bagaimana menentukan *style* dalam pergerakan animasi, pemahaman terhadap 12 prinsip tersebut

mencangkup hal yang penting dalam proses menganimasikan tokoh, yaitu bagaimana pergerakan akan terlihat realistik atau ekspresif, dengan tujuan menyampaikan cerita pada film melalui pergerakan tokoh.

5.2. Saran

Dalam pengerjaan animasi, membutuhkan waktu yang lama agar mencapai pergerakan yang menciptakan kehidupan, karena di dalam proses tersebut perlu ada penelitian, pemahaman dan percobaan terhadap bagaimana pergerakan akan diciptakan.

Dalam sebuah tim, perlu adanya perhatian terhadap yang bertugas sebelum proses animasi, pada pembuatan film animasi 3D contohnya dengan desainer, rigger atau yang lainnya, karena proses animasi merupakan proses yang berada di waktu yang terakhir dan membutuhkan aset dari pekerja sebelumnya. Diperlukan adanya kesatuan dalam pemahaman karakter yang dibuat, bagaimana tokoh bergerak, bagaimana mekanismenya, dan apa ciri khasnya, karena semua berhubungan dan animator merupakan bagian yang bertanggung jawab pada pergerakan tokoh, perlu adanya komunikasi yang jelas.