



### **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**

Berdasarkan analisa penulis yang berlandaskan teori-teori tentang gerakan, emosi karakter, dan referensi penulis, maka penulis berkesimpulan bahwa langkah awal penting yang harus dilakukan sebelum menggerakkan karakter adalah dengan mengenal dan menjadi karakter tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat video referensi pribadi. Referensi film juga bisa dijadikan acuan.

Dalam menyampaikan emosi melalui gerakan karakter, animator perlu mengenal kepribadian karakter yang akan digerakkan. Hal itu menentukan postur dan gestur karakter. Empat jenis postur tubuh karakter yang sudah diteliti penulis adalah postur membuka, menutup, maju, dan mundur. Penggunaan postur ini tergantung sifat karakter dan reaksi karakter terhadap sesuatu.

Pembahasan tentang emosi tidak luput dari pengetahuan tentang ekspresi wajah. Animator perlu mengenal bagian wajah mana saja yang bergerak saat karakter bereaksi terhadap sesuatu. Penerapan ekspresi wajah pada karakter harus sesuai dengan postur dan gesture. Bahasa tubuh juga menunjukkan emosi karakter.

## 5.2. Saran

Saran dari penulis untuk pembaca yang hendak menganimasikan karakter 3D adalah pastikan semua bagian tubuh karakter bergerak meskipun karakter sedang dalam keadaan *idle* atau diam. Karakter yang sedang diam bukan berarti tidak bergerak. Sebagian besar bagian tubuh bergerak meskipun pergerakannya sangat minim sekali. Hal ini penting untuk menghasilkan gerakan yang tidak kaku.

Penulis juga berharap agar para pembaca yang hendak menganimasikan karakter tidak melewatkan tahap studi gerakan. Hal ini penting untuk dilakukan agar kepribadian dan emosi karakter dapat teraplikasikan lewat gerakannya. Jika gerakan yang ingin dibuat cukup sulit, animator bisa mencari referensi dari film-film yang sudah ada. Hal terakhir yang tidak boleh dilupakan oleh para animator adalah penerapan prinsip-prinsip animasi yang membuat keseluruhan penampilan karakter menjadi lebih menarik.

UMMN