



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 dari hasil observasi dan analisa penulis, penulis menyadari bahwa dalam membuat animasi pergerakan bahasa tubuh pada karakter robot, diperlukan:

1. Penguasaan 12 prinsip animasi, meskipun tidak semua kedua belas prinsip tersebut diterapkan, namun penerapan prinsip animasi pada sebuah karakter akan membuat karakter tersebut akan tampak jauh lebih menarik. Dalam menganimasikan gerakan robot berdasarkan 12 prinsip animasi, maka prinsip *anticipation*, *staging*, *slow in- slow out*, *follow through and overlapping action*, *secondary action*, dan *timing* yang paling sesuai diterapkan pada karakter robot.
2. Sebelum menganimasikan karakter, sang animator perlu untuk mengetahui dan mempelajari personaliti dari sang karakter, tentang kehidupannya, sifatnya, dan bagaimana emosinya terjadi dan bereaksi terhadap sesuatu.
3. Seorang animator juga merupakan seorang aktor untuk mendalami sang karakter, sekaligus sebagai gerakan referensi saat menganimasikan pergerakan karakter.
4. Gerakan antara robot dan manusia berbeda, karena robot memiliki keterbatasan dalam bergerak. Sehingga, diperlukan gerakan alternatif yang tetap menjelaskan makna gerakan dan tetap dapat dimengerti oleh penonton.

5. Dalam menerapkan bahasa tubuh yang sesuai pada karakter robot, diperlukan pencarian referensi terhadap karakter robot animasi dan *real life*, serta perbandingan antara robot dan manusia.
6. Untuk mempermudah *animator* dalam menganimasikan karakter yang tengah melakukan suatu aksi, misalnya menebang. Maka, akan lebih baik apabila sang *animator* melakukan gerakan tersebut atau melakukan akting sebagai video referensi dalam menganimasikan gerakan.

5.2. Saran

Berdasarkan proses perancangan pembahasan karya Tugas Akhir penulis dan tim penulis, penulis memiliki beberapa saran yang dilampirkan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir secara berkelompok, diperlukan koordinasi dan komunikasi yang baik antara satu sama lain serta penyusunan *pipeline* dan *timeline* yang baik dan matang merupakan hal yang penting sebelum memasuki tahap pra- produksi.
2. Setiap anggota tim harus memiliki tanggung jawab, kesadaran, dan motivasi yang tidak hanya terfokus dengan apa yang dibahas, melainkan tanggung jawab pada keseluruhan film. Anggota tim perlu memiliki peran yang dapat dipertanggung jawabkan pada hasil film animasi 3D.

3. Dalam melakukan pembuatan akting video referensi, terutama pada karakter berupa objek benda mati, usahakan untuk melakukan lebih dari satu kali akting dan sebaiknya tidak melakukan akting seorang diri. Akan jauh lebih baik apabila ada teman yang menemani, sehingga dapat menerima lebih banyak saran dan masukan.





UMN