



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

Dalam merancang gerakan tokoh Firhan menggiring bola melewati 3 pemain, penulis harus benar-benar memahami fungsi dan cara melakukan dribel dan teknik dribel agar gerakan yang dihasilkan terlihat *believable*. Perancangan gerakan juga harus memiliki motivasi agar dapat menentukan fungsi dari gerakan tersebut. Studi literatur juga sangat membantu penulis dalam merancang gerakan menggiring bola. Beberapa hal yang didapat penulis dalam memahami studi literatur adalah pemahaman yang baik akan fungsi dan tujuan menggiring bola, serta mengetahui cara melakukan gerakan dan teknik-teknik yang ada dalam menggiring bola. Dengan menggabungkan studi literatur dan acuan video referensi penulis bisa menentukan pose dan gerakan yang akan ditampilkan.

Eksekusi dalam gerakan animasi lebih banyak berdasarkan pada acuan, seperti penggunaan *timing* yang sesuai. Meskipun ternyata dalam membuat sebuah gerakan animasi tidak harus menerapkan semua prinsip animasi. Dalam 1 *shot* bisa saja penulis tidak menggunakan salah satu prinsip animasi, contohnya seperti *squash and stretch*. Acuan berupa video referensi berguna untuk membantu penulis menentukan *timing* yang tepat pada setiap *shot*. Penulis melakukan observasi dan menganalisis gerakan yang sesuai dengan *shot* yang dibahas untuk nantinya diaplikasikan ke gerakan tokoh Firhan tersebut.

5.2. Saran

Akan lebih baik lagi jika penulis lebih menguasai dan memahami cara menggambar proporsi dan postur tubuh. Hal tersebut akan mempermudah penulis pada tahap proses perancangan. Kekurangan tersebut mengakibatkan penulis membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan tahap perancangan. Selain itu, penulis seharusnya memahami dengan baik penggunaan *x-sheet* dalam proses merancang gerakan animasi. Pemahaman akan penggunaan *x-sheet* akan mempermudah penulis dalam menentukan *timing* dan *spacing* dari gerakan animasi. Dan terakhir, ada baiknya jika penulis memiliki *character sheet* dari tokoh Firhan secara detail. Membuat *character sheet* sedetil mungkin akan sangat membantu proses perancangan. Kekurangan-kekurangan yang penulis sebutkan pastinya akan membantu proses pengerjaan agar dapat menghemat waktu dan bekerja lebih efektif.

