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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam mengerjakan tugas akhir ini penulis menemukan kesimpulan-kesimpulan dalam proses pembuatan animasi. Penulis menemukan pentingnya persiapan dalam proses pre produksi untuk dapat membuat animsai yang baik. Dalam tahap preproduksi penting bagi animator untuk memahai karateristik dari karakter yang akan dianimasikan.

Penelitian karakteristik dapat mencakupi kepribadian, emosi, dan juga tujuan dari dibuatnya suatu gerakan. Namun yang tidak kalah penting adalah pemahaman akan gerak yang akan dilakukan sehingga dalam menganimasikan suatu karakter, animatornya dapat menyampaikan pesan atau tujuan dari suatu gerakan. Pemahaman akan gerak juga dapat dilakukan dengan membuat video referensi sendiri. Dalam pembuatan film animasi *Daddy's Girl* ini penulis juga ikut menjadi model dalam pembuatan video referensi. Hal tersebut ditujukan agar penulis memahami perasaan yang akan disampaikan dalam gerakan

Pemahaman akan gerakan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Disini penulis melakukan penulisan dengan melakukan studi kasus dan membuat video referensi untuk gerakan-gerakan yang diperlukan. Dengan adanya penulisan terhadap video animasi lainnya penulis mendapat pengetahuan baru, mengenai bagaimana animator-animator lainnya menghidupkan karakteristik pada suatu karakter dan dapat memberikan tujuan pada tiap gerakannya. Adanya pemahaman

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

baru tersebut membuat penulis juga banyak bereksperimen untuk menemukan gerakan yang juga dapat menyampaikan maksud dari tiap gerak.

Dalam membuat animasi yang dapat menyampaikan pesan, penulis perlu memahami karakteristik dalam suatu gerakan sebelum memberikan detail-detail gerakan. Karakteristik dari suatu gerakan yang dimaksud adalah *keypose-keypose* yang menjadi inti gerakan. Sebagai contoh untuk membuat gerakan bosan sebagai animator penulis memikirkan pose seperti tangan yang menopang dagu. Dengan mengetahui *keypose* yang akan digunakan akan membantu animator untuk menentukan gerak berikutnya.

Dalam animasi 3d tidak hanya cukup dengan sekedar dapat mengapkilasikan program *3d* saja. Dalam membuat gerakan dibutuhkan sebagai animator tidak bisa hanya dengan melakukan satu kali uji coba akan tetapi perlu dilakukan berkali-kali agar dapat mengetahui bahwa animasi yang dibuat sudah benar. Dalam membuat animasi diperlukan waktu yang cukup lama. Walau hanya membuat adegan dengan durasi 4 sampai 5 detik penulis membutuhkan waktu 2 hingga 3 hari.

5.2. Saran

Saran dari penulis kepada mahasiswa-mahasiswa yang akan membuat film animasi, persiapan dalam masa pre poduksi sangatlah penting terutama pada penyiapan aset seperti karakter atau *environmenet*. Apabila pada tahap pre produksinya masih belum matang tetapi sudah memaksakan memasuki tahap

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

produksi akan sangat menghambat proses produksi karena akan terjadi banyak pengulangan.

Melihat dari dibutuhkannya waktu pengerjaan yang lama sehingga ada baiknya bila pembagian *jobdesk* untuk animator tidak ditambah dengan pekerjaan lain seperti *modeling rigging*, dan *skinning*. Dengan adanya fokus pekerjaan pada animasi dapat membantu animator untuk meneliti karakteristik dari gerakakan yang akan dibuat

Penulisan akan karakteristik yang ada dalam tiap gerakan sangatlah penting. Penulisan yang dapat dilakukan adalah karakteristik, emosi dan tujuan dari gerakan yang akan dibuat. Penting juga bagi animator untuk membuat video referensi sendiri dan akan lebih baik bila si animator juga bergerak sebagai model dalam video referensi yang dibuat. Hal tersebut bertujuan agar animator memahami mood yang akan dibuat dalam suatu gerakan.

Pentingnya kerjasama dalam tim. Kinerja seseorang dalam tim dapat mempengaruhi kinerja yang lainnya. Yang harus diperhatikan dalam menjaga kinerja dalam tim adalah komunikasi yang berjalan dengan lancar. Dengan komunikasi yang berjalan dengan lancar tiap-tiap dari anggota dapat saling memantau dan meningatkan kalau-kalau ada masalah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA