



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

Kunci dari animasi adalah motion (gerakan), gestur/ekspresi, dan timing. 12 prinsip animasi sudah termasuk di dalam ketiga kunci tersebut. Oleh karena itu dalam membuat animasi, yang diperhatikan adalah ketiga kunci tersebut. Animasi secara garis besar adalah menghidupkan, menggerakkan, atau membuat ilusi gerak, sehingga itu yang menjadi kunci pertama, yaitu *motion* atau gerak. Dengan gerak saja tidak cukup, sebuah objek yang digerakkan tadi harus memiliki gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi agar terlihat hidup, sehingga itu menjadi kunci kedua. Agar terlihat dinamis, sebuah objek yang sudah digerakkan dan diberi gestur/ekspresi tadi diberikan timing dalam pergerakannya. Entah itu cepat, lambat, dipercepat, diperlambat agar tidak hanya bergerak statis, karena timing juga memberikan identifikasi berat dan gaya suatu objek. Oleh karenanya timing menjadi kunci ketiga. Genre film action-comedy secara garis besar adalah film yang penuh aksi, mengeksploitasi fisik, berenergi, identik dengan adegan kejarkejaran, penyelamatan, dan pertarungan yang digabung dengan unsur komedi. Unsur komedi sendiri secara garis besar bertujuan untuk menghibur penonton, membuat penonton tertawa, penuh canda yang melebih-lebihkan situasi, aksi, dan karakter.

Animasi film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket dibuat dengan ketiga kunci animasi tersebut, yang di dalamnya sudah diterapkan 12 prinsip animasi. Untuk mengangkat tema *action-comedy*, konten dari animasi dalam film tersebut dibumbui oleh banyak aksi, *fast action*, dan juga unsur komedi yang menghibur layaknya film kartun. Dalam pembuatannya juga sangat dibutuhkan observasi terhadap film kartun yang sudah populer dan eksperimen untuk mendapatkan teknik pembuatan animasi yang efektif dan efisien.

5.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada animator-animator khususnya 2D agar dalam membuat sebuah animasi apapun sebaiknya menggunakan 3 kunci animasi *motion*, gestur/ekspresi, dan *timing*. Karena dengan menggunakan kunci animasi tersebut, menjadikan animasi lebih dinamis dan tidak statis. Dalam membuat gerakan, agar jangan malas membuat banyak gerakan, karena pergerakan menjadi tidak dinamis, terlihat kaku, dan kurang hidup. Untuk membantu membuat sebuah gerakan yang sulit, bisa dengan berbagai cara diantaranya dengan melihat video referensi gerakan *live-action* dan mempelajari gerakannya. Atau dengan bantuan program komputer 3D yang kemudian dijadikan panduan untuk melakukan *rotoscoping* atau *converting* ke 2D.

MULTIMEDIA