



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Melalui seluruh proses pengumpulan teori, referensi, serta perancangan yang telah dijabarkan pada bab - bab sebelumnya, penulis telah mengambil beberapa kesimpulan. Untuk membuat animasi yang nampak *believable*, seorang *animator* harus mampu menerapkan 12 prinsip animasi ke dalam karyanya, serta melakukan studi gerak. Untuk menganimasikan hewan, terlebih lagi untuk hewan fantasi yang tidak ada di dunia nyata, studi gerak sangatlah penting. Manusia memiliki susunan anatomi yang sangat berbeda sehingga tidak bisa mereplikasikan gerakan hewan secara utuh. Hal ini berarti mengobservasi berbagai referensi gerakan hewan, nyata ataupun fantasi, dari berbagai media sangatlah diperlukan.

Ditambah lagi, untuk menganimasikan hewan fantasi yang terbuat dari elemen tertentu, pengetahuan paling dasar mengenai elemen tersebut juga sangat penting. Bagi animator, hal ini berarti memahami cara bagaimana setiap elemen bergerak secara umum. Pemahaman tersebut sangat penting untuk menggambarkan elemen yang dinamis seperti api dan air, namun juga sama pentingnya bagi elemen yang statis seperti es.

5.2. Saran

Penulis memiliki beberapa saran yang mampu diberikan dari penulisan skripsi ini. Yang pertama adalah menentukan batasan masalah yang jelas. Pembatasan ini

dilakukan agar bahasan skripsi bisa dipersempit dan terarah serta memudahkan penulisan. Apabila batasan masalah sudah terbagi dengan jelas, maka proses pengumpulan data pada bab berikutnya akan berjalan dengan lebih lancar. Hal ini khususnya penulis anggap penting karena bahasan utama skripsi penulis adalah animasi, namun tidak bisa sepenuhnya lepas dari VFX karena membahas elemen.

Selanjutnya, seorang *animator* tidak bisa membuat karyanya dengan imajinasi, ingatan, ataupun perasaan semata. Mengumpulkan teori, mencari referensi, dan melakukan observasi merupakan hal yang sangat penting dan sama sekali tidak bisa dilepas dalam proses merancang gerakan. Batasan masalah yang jelas juga membantu proses ini sehingga mengurangi teori dan referensi yang sebenarnya tidak perlu digunakan. Referensi yang digunakan tidak perlu hanya berasal dari animasi selama memiliki sumber yang valid. Sebagai contoh, penulis menggunakan berbagai macam referensi dari video dokumenter, film *live action*, animasi, hingga *video game*.

Terakhir, dalam membuat animasi mengenai serangan yang menggunakan hewan, ada pentingnya untuk menyesuaikan ciri khas atau kelebihan dari hewan dengan serangan tersebut. Contohnya, menggunakan kura - kura untuk jurus yang meningkatkan pertahanan, atau burung untuk jurus yang dilakukan dari tempat tinggi. Hal ini akan meningkatkan visualisasi dari serangan tersebut, sekaligus mempermudah pemahaman dari penonton.