

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Setelah menjalani proses perancangan gerakan tokoh utama pada adegan jatuh dan terbang dalam film pendek animasi 2D berjudul “Sayap Kertas”, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Sebelum merancang gerakan, naskah cerita dan *storyboard* harus dipersiapkan secara matang agar dapat menentukan gerakan tokoh sesuai dengan cerita yang dibuat.
2. Untuk menggerakkan suatu tokoh, karakternya harus dipahami dulu kenapa ia akan bergerak dan bertingkah sedemikian rupa. Dengan memahami karakteristik tokoh tersebut, perancangan gerak akan lebih mudah dan terarah.
3. Gerakan animasi tidak sepenuhnya sama dengan gerakan di dunia nyata. Mempelajari 12 teori animasi sangat penting untuk merancang gerakan animasi tersebut. Karena dengan animasi, gerakannya dapat menjadi lebih luas dan besar juga tidak sekaku dan semonoton dunia nyata.
4. Ketika seseorang terjatuh, ia akan dengan spontan berusaha mengembalikan keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh. Dengan tinggi signifikanpun ia akan tetap berusaha mengembalikan keseimbangan tersebut walaupun

pijakannya tak ada. Maka dari itu harus dipelajari terlebih dahulu gerakan orang terjatuh itu seperti apa.

5. Sebelum merancang gerakan terbang, sangat perlu untuk memahami bagaimana mekanisme kerja sayap dan juga pose dan gerak gerik badan dari seekor burung. Bentuk sayap juga akan mempengaruhi cara terbang.
6. *Timing* dan *spacing* sangat perlu saat merancang gerakan pada animasi. Cepat atau lambatnya suatu gerakan dapat menunjukkan berat dan kekuatan dari tokoh yang bergerak dimana saat sayap mengepak ke bawah, badan akan terdorong ke atas karena udara yang di dorong ke bawah.
7. *Exaggeration* dapat digunakan untuk memberi informasi lebih jelas. Seperti pada awal gerakan Vera terbang. Ia menarik seluruh badan dan tangannya ke belakang lalu mendorong tangannya ke bawah untuk tetap terbang. Ketika tidak menggunakan *exaggeration*, gerakan terbang tersebut akan menjadi biasa saja dan tak dapat menunjukkan usaha Vera.

1.2. Saran

Setelah menulis perancangan gerak karakter utama, penulis menemukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan ketika akan merancang gerakan tokoh berikutnya.

Sebelum membuat *keyframe* atau pose kunci, alangkah baiknya mengenali karakter yang akan digerakkan terlebih dahulu. Karena setiap tokoh memiliki alasan mengapa ia bertingkah sedemikian rupa. Dari karakter tersebut, cerita yang sudah

akan dirancang gerakannya harus sudah siap dan matang agar perancangan lebih terarah.

Dalam proses perancangan referensi sangat dibutuhkan agar memiliki gambaran gerakan apa yang akan dibuat. Referensi juga dapat berguna untuk memperluas wawasan dan pengetahuan untuk perancangan selanjutnya.

Banyak bereksplorasi lebih baik karena dapat menentukan gerakan yang lebih cocok digunakan untuk memberi visual dan informasi yang akan disampaikan oleh tokoh. Aksi dan reaksi yang dilakukan oleh tokoh akan menjadi lebih jelas.