



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

Meskipun penglihatan cicak dari proyek film animasi Gecko masih terlihat imajinatif dan kurang kuatnya penerapan sains kepada animasi ini, tetapi sudah mendekati ke arah sebuah persepsi atau hipotesis mengenai sudut pandang seekor cicak melihat sekelilingnya dengan mempertimbangkan dari segi sains mengenai cicak.

5.1.1. Sudut Pandang Cicak

Permainan sudut kamera berperan besar terhadap *background* dan perspektif. Dan jika menggunakan peranan *first person* harus disesuaikan jenis mata seperti apa dari *first person* tersebut untuk dapat lebih mendekati kepada kenyataannya.

Sudut pandang cicak memiliki sesuatu yang lain, dimana dilihat dari letak mata dan bentuk mata dari cicak dapat memberi sudut yang luas dan seluruh perspektif digunakan dikarenakan cicak dapat menempel di dinding dan langit-langit. Karena bentuk penglihatan cicak seperti itu dapat dimungkinkan untuk hewan yang memiliki posisi mata yang sama dan bentuk fisik yang sama dapat memiliki penglihatan seperti cicak. Seperti kelompok predator, kadal dan reptil.

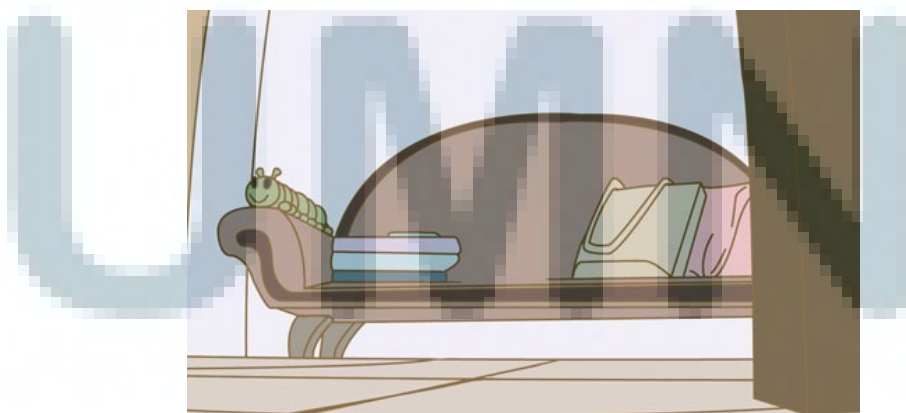
Teknik dengan memainkan sudut pandang kamera atau perspektif dapat menjadi teknik animasi yang baru dimana menambah keragaman visual penonton

animasi ditengah munculnya berbagai jenis dan teknik animasi. Teknik ini dapat dijadikan sebagai peluang yang bagus dan penyegaran.

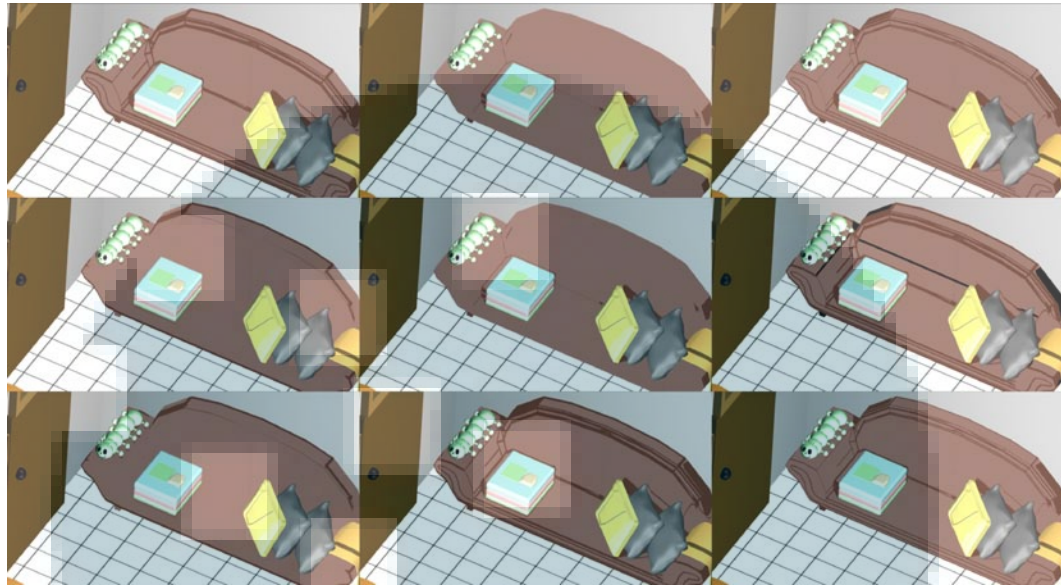
5.1.2. Teknikal Animasi

Dari hasil penelitian pembuatan animasi, proses produksi animasi yang digunakan penulis masih terlalu banyak membutuhkan waktu yang lama. Tahapan yang digunakan masih belum menemukan cara yang cepat dan lebih efisien untuk mempermudah proses produksi sesuai yang diinginkan penulis yakni membuat animasi 3D menjadi animasi 2D pada penggunaan sudut pandang cicak.

Penulis menemukan tahapan *me-render* animasi 3D menjadi 2D dengan menggunakan *material ink and paint*. Namun, karena obyek pada awalnya yang dibuat hanya digunakan sebagai dasar animasi sehingga berupa *low poly*, teknik ini pun tidak dapat digunakan untuk mengganti teknik yang digunakan pada sebelumnya. Jika ingin menggunakan teknik ini maka *modeling* benda harus dibuat ulang kembali dengan menjadi *high poly* agar menjadi bentuk yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 5.1 Kualitas Garis dan Bentuk yang Diinginkan



Gambar 5.2 Percobaan Menggunakan *Ink and Paint*

Selain itu penulis memiliki hambatan dalam kurangnya menguasai *material ink and paint*, sehingga masih membutuhkan untuk mempelajari. Lalu hambatan utama adalah penulis memiliki keterbatasan dalam peralatan proses produksi, karena dengan meng-*convert*-nya menjadi 2D akan mempermudah meskipun membutuhkan waktu yang sangat lama.

5.2. Saran

Penggunaan teknik animasi dengan memainkan perspektif dan *background* disarankan menggunakan mata dari subyek yang sederhana tetapi menarik. Seperti hewan cicak, kecil tetapi memiliki sudut pandang yang menarik karena dapat berjalan dengan posisi dataran seperti apapun. Hal ini dikarenakan teknik ini memiliki kesulitan dan ketelitian yang cukup tinggi dalam memperhatikan

background jika menjadi animasi 2D dan pengaturan kamera jika menjadi animasi 3D.

Apabila menggunakan teknik animasi ini terhadap animasi 2D dengan penggunaan mata subyek yang terbilang sulit, sebaiknya menggunakan aplikasi 3D untuk mempermudah animasi di dalam animasi dasar. Dikarenakan untuk menghindari kesalahan hukum perspektif dan gerakan animasi. Lainnya selain 3D juga dapat digunakan video dengan merekam sesuai storyboard dan dapat dilanjutkan sebagai referensi datau di-*tracing* dan masuk kedalam teknik *rotosoping*, men-*tracing* gerakan animasi dari video untuk mendapatkan gerakan yang natural.

UMMN