



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

Berdasarkan pengalaman penulis selama 4 bulan masa pengerjaan tugas akhir ini, penulis dapat menyampaikan kesimpulan penulis tentang pembuatan animasi dalam proyek Armobyte ini. Menurut penulis, yang menjadi proses penting dalam proses pengerjaan animasi dalam proyek Armobyte ini yaitu proses pra-produksi, dimana semua konsep, perancangan gerakan, hingga metode yang akan dipakai dalam proses animasi dipersiapkan. Dalam proses inilah tingkat kebutuhan ide dan kreatifitas sangat tinggi, agar karya yang dihasilkan nantinya akan menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif. Apabila tahap pra-produksi tidak dipersiapkan dengan matang, maka akan menimbulkan kesulitan-kesulitan tertentu pada tahap-tahap lain nantinya.

Yang dimaksud tahap pra-produksi pada seorang animator yaitu adalah penelitian terhadap karakter yang akan dianimasikan oleh animator tersebut. Ada beberapa jenis penelitian yang penulis gunakan dalam pengerjaan tugas akhir proyek ARMOBYTE, yaitu melalui tinjauan pustaka dan tinjauan karya-karya yang sejenis. Dengan melakukan penelitian tersebut, penulis mendapati bahwa seorang animator tidak hanya menggerakkan karakter tanpa alasan. Seorang animator harus memberikan sebuah karakteristik yang sesuai pada suatu karakter agar karakter tersebut terkesan nyata (hidup) dan dapat dikenali penonton. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian terhadap video referensi buatan pribadi,

dimana video tersebut penulis gunakan sebagai gambaran yang dapat mewakili karakteristik yang sesuai terhadap karakter animasi tertentu.

Proyek ARMOBYTE merupakan proyek penulis yang memiliki persiapan paling matang dibandingkan dengan proyek-proyek animasi sebelumnya. Waktu yang cukup panjang dan pembagian tugas kerja yang jelas memungkinkan penulis untuk fokus dalam proses produksi animasi, bahkan penulis dapat melakukan *trial and error* pada setiap adegan animasi yang menjadi tanggung jawab penulis. Sehingga, karya animasi dalam proyek ARMOBYTE merupakan hasil karya animasi yang maksimal.

5.2 Saran

Setelah menuntaskan pengerjaan tugas akhir ini, penulis dapat memberikan saran kepada pembaca khususnya mahasiswa dan mahasiswi animasi. Dalam sebuah proyek pembuatan film animasi, sebaiknya dilakukan dengan cara berkelompok atau membentuk *team*. Kemudian melakukan pembagian tugas kerja dan *timeline* secara matang, sehingga waktu yang ada dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Seorang animator sebaiknya memahami prinsip-prinsip dasar animasi. Seorang animator sebaiknya memanfaatkan waktu untuk melakukan penelitian yang maksimal terhadap karakteristik pada karakter dalam film animasi, hingga animator tersebut memiliki pemahaman yang cukup untuk memberikan karakteristik dalam animasinya pada suatu karakter. Penelitian tersebut dilakukan dengan cara observasi terhadap karya-karya sejenis dan eksperimen dengan cara membuat video referensi yang menggambarkan karakteristik suatu karakter yang

bersangkutan untuk diimplementasikan pada karakter dalam bentuk obyek 3 dimensi nantinya.

Jika seorang animator telah memiliki pemahaman yang cukup terhadap karakteristik suatu karakter yang akan dianimasikannya, maka animator tersebut akan dengan mudah menentukan emosi dan bahasa tubuh yang akan digunakan dalam proses animasi pada karakter.

