



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

Melalui tugas akhir ini, penulis menemukan bahwa untuk menentukan bahasa tubuh apa yang sesuai untuk diterapkan kepada karakter dalam animasi, empati merupakan salah satu teknik yang cukup tepat untuk diterapkan. Empati berarti mencoba merasakan apa yang orang lain rasakan. Melalui empati, seorang animator dapat memahami apa yang sedang terjadi kepada karakternya tersebut, apa yang ia rasakan, apa yang ingin disampaikan karakter tersebut, atau apa yang membuatnya melakukan suatu gerakan. Empati dapat dicapai dengan mempelajari karakter tersebut, dari sifat karakter tersebut, umurnya, jenis kelamin, kesehatannya, pergaulannya, dan sebagainya. Dengan demikian, animator dapat memilih bahasa tubuh yang lebih tepat dan sesuai dengan karakter. Penggunaan video referensi juga sangat membantu dalam pemilihan dan pengamatan gerakan.

5.2. Saran

Salah satu kendala yang penulis alami dalam pembuatan tugas akhir ini adalah masalah waktu, di mana waktu yang penulis dapatkan untuk mengerjakan animasi karakter tidaklah cukup. Terutama karena adanya revisi-revisi pada tahap awal produksi yang membuat proses pengerjaan terpaksa diundur. Oleh karena itu, saran penulis adalah untuk memanfaatkan waktu sebelum memasuki proses animasi dengan seefektif mungkin. Jika bekerja dalam tim, animator lebih baik sudah mulai mempelajari karakter dari sejak tahap pra produksi selesai, yaitu

ketika sudah ada konsep karakter. Animator juga bisa memulai mempelajari *storyboard* yang ada, mengamati setiap detail gerakannya, membuat video referensi, dan membuat sketsa gerakan. Hal tersebut akan sangat membantu memperlancar tahap pengerjaan animasi nantinya.

