



### **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**

Kunci utama untuk menghasilkan animasi yang baik ada 3, yaitu gerakan, gestur, dan *timing*. Dari ketiga kunci utama tersebut, sudah termasuk di dalamnya 12 prinsip animasi. Untuk itu dalam membuat animasi ketiga kunci utama inilah yang harus diperhatikan. Animasi secara garis besar adalah membuat ilusi gerak, oleh karena itu kunci pertama untuk animasi adalah gerakan. Tetapi bergerak saja tidak cukup untuk membuat animasi yang baik, gerakan tadi harus memiliki gestur agar terlihat lebih hidup. Kemudian agar terlihat lebih dinamis gerakan yang dibuat diberikan *timing* untuk membuat animasi teridentifikasi dengan baik. Kemudian untuk membuat akting dalam animasi kunci utamanya adalah mempelajari karakter yang akan dibuat, memahami karakter tersebut, dan menjadi karakter itu sendiri. Oleh karena itu pembelajaran terhadap karakter yang ingin kita buat amatlah penting, sehingga kita dapat meresapi karakter tersebut secara keseluruhan dan dapat menghasilkan akting yang baik.

Dalam animasi karakter Kyle pada trailer film 2D berjudul “Silent Sword” dibuat dengan ketiga kunci animasi tersebut. Dan untuk memperdalam akting samurai pada karakter Kyle diterapkan berbagai macam hal yang ada dari seorang samurai. Semua itu penulis dapatkan dari observasi mengenai samurai hingga ke sejarah-sejarahnya untuk dapat memahami dan meresapi karakter samurai yang ingin penulis buat.

## 5.2. Saran

Penulis menyarankan kepada para animator untuk memperhatikan 3 kunci utama animasi ketika membuat animasi apapun. Karena dengan menggunakan kunci animasi tersebut, menjadikan animasi menjadi lebih hidup dan tidak kaku. Jangan ragu untuk membuat gerakan sebanyak yang dibutuhkan agar lebih halus dan tidak kaku. Dan juga untuk melakukan observasi sebanyak-banyaknya dari berbagai macam sumber tentang apa saja yang ingin kita buat. Sehingga terbantu untuk mendapatkan inspirasi dan lebih memahami mengenai apa yang akan dibuat dan dilakukan terlebih dahulu.



UMN