



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

Berikut kesimpulan yang didapat dari penelitian untuk tugas akhir penulis mengenai perancangan animasi dua dimensi “Welp”:

1. Dalam merancang desain karakter tokoh utama, penting untuk memikirkan latar belakang dan aspek tiga dimensi dari karakter tersebut sebagai karakterisasi dari karakter itu sendiri.
2. Merancang karakter bukan hanya sebatas menggambar karakter tetapi bagaimana penyesuaian antara konsep dengan referensi sehingga desain akhir dari karakter itu sendiri dapat dipertanggungjawabkan.
3. Menyampaikan cerita dan pesan dalam animasi dapat dilakukan dengan cara memvisualisasikan bahasa tubuh dan ekspresi dari karakter. Penggunaan bahasa tubuh dan ekspresi yang tepat dapat membuat penonton lebih mengerti akan apa yang dirasakan oleh karakter dan dapat mengerti tentang cerita yang ingin disampaikan.
4. Di dalam keseluruhan pengerjaan proyek Tugas Akhir, merancang karakter dan melakukan *tracing* ke dalam bentuk *vector* serta menganimasikan karakter memerlukan waktu yang cukup banyak dalam pengerjaannya.

5.2. Saran

Berikut saran berdasarkan kesimpulan yang didapat dari penelitian Tugas Akhir penulis mengenai perancangan animasi 2D “Welp”:

1. Dalam mendesain karakter harus melalui tahap referensi dan riset terlebih dahulu mengenai karakter yang akan dibuat. Hal tersebut untuk memperkuat elemen-elemen dari karakter itu sendiri. Dengan melakukan studi referensi dan literatur maka kita dapat mendesain karakter dengan lebih akurat.
2. Agar dapat memvisualisasikan bahasa tubuh dan ekspresi ke dalam animasi, penting untuk melakukan riset dan menambah referensi agar bahasa tubuh dan ekspresi dalam animasi sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan. Gunakan *pose to pose* yang digambarkan melalui referensi yang ada sebagai acuan menggambarkan bahasa tubuh dan ekspresi yang baik dan benar.
3. Gunakanlah *timeline* dalam mengerjakan proyek Tugas Akhir. Dengan manajemen waktu yang baik maka pengerjaan proyek Tugas Akhir akan lebih teratur.