



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

Dari proses pembuatan animasi pendek “Hamburger” yang telah penulis lakukan menghasilkan beberapa kesimpulan, yaitu

1. Pembuatan gerakan animasi terdiri dari antisipasi, aksi, dan reaksi. Dengan memperhatikan ketiga bagian tersebut, akan tercipta animasi yang dapat diterima logika.
2. Richard Williams dalam bukunya *Animator’s Survival Kit* membagi proses pembuatan animasi menjadi 4 tahapan, *storyboard*, *dopesheet*, *keying*, *detailing*. Namun dalam pelaksanaannya, penulis tidak melakukan tahap pembuatan *dopesheet* karena tahap ini dapat diatasi dengan pengaturan *curve editor* setelah *key* dibuat dalam *software 3DS Max*.
3. Penggunaan referensi dari dunia nyata beradampak besar. Walaupun animasi yang dituju adalah bergaya kartun, penggunaan referensi dari dunia nyata dapat memberikan informasi aksi-reaksi yang terjadi. Hal ini dapat meyakinkan penonton tentang apa yang disaksikannya.
4. Pemahaman tentang *timing* dan *spacing* dibutuhkan agar dapat memanipulasi suasana dari adegan hingga menjadi suasana yang dituju sesuai dengan cerita.

5. Pemahaman tentang *shot* dan *camera movement* dibutuhkan untuk mendukung animasi yang telah dibuat. Penempatan *shot* yang berbeda dapat membangun kesan dan emosi yang berbeda pula dari tiap adegan.

5.2. Saran

Saran penulis berdasarkan pengalaman dalam proses pembuatan animasi “Hamburger”.

1. Penulisan cerita dan perancangan storyboard dengan jelas sangat membantu proses pembuatan animasi. Hal ini dilakukan pada tahap pra produksi agar tahap berikutnya bisa berjalan dengan lancar.
2. Pemilihan referensi dengan setting yang tepat sangat dibutuhkan untuk membangun animasi yang dapat diterima logika penonton.
3. Perencanaan matang dan komunikasi yang baik dengan kelompok sangat dibutuhkan agar kinerja kelompok menjadi efisien.

UMMN