



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

Dalam membuat karakter diperlukan banyak referensi yang sesuai dengan konsep dari karakter tersebut dan tentukan *style* dari karakter tersebut terlebih dahulu, tidak hanya itu penngamatan yang mendalam terhadap referensi juga harus dilakukan agar mendapatkan hasil yang akurat, lalu dengan teori Sherm Cohen yaitu *facial feature, body building*, serta *costume & property* menjadi teori yang memudahkan penulis mendapatkan gambaran karakter tersebut akan terlihat seperti apa, dan berperan apa di dunianya.

Lalu *facial expression* sangat membantu saat membuat patung karakter yang ingin dibuat, karena apabila tidak ada *facial expression* tersebut maka saat membuat patung akan kebingungan dan membuat ekspresinya terlebih dahulu hal tersebut akan memakan waktu, tidak hanya berguna saat membuat patung, *facial expression* juga dapat digunakan oleh 3D modeler saat membuat *morpher* untuk ekspresi karakter dalam bentuk 3D.

Kemudian dalam pembuatan patung penulis mendapati ada beberapa bagian yang tidak bisa dipaksakan sama dan berbeda penerapannya antara gambar dengan patung, contohnya seperti mata apabila di dalam gambar terlihat adanya pupil dan irisnya maka dalam patung hanya cukup 1 lubang untuk penanda bahwa hal tersebut adalah mata, kemudian alat khusus untuk membuat patung dapat

membantu dan cukup berguna khususnya saat membuat detail-detail kecil pada patung tersebut.

5.2. Saran

Saran dari penulis adalah apabila ingin membuat sebuah projek animasi harus dimatangkan terlebih dahulu konsepnya pada saat pra produksi, hal tersebut bertujuan agar saat produksi tidak ada banyak revisi dan dapat melancarkan proses produksi serta berkonsentrasi penuh, karena apabila konsep belum terlalu matang maka akan terjadi banyak revisi yang akan menghambat produksi.

Lalu saat membuat patung lebih baik membuat gambar kasar posenya terlebih dahulu hal tersebut digunakan sebagai acuan agar tidak bingung pose dari patung tersebut akan terlihat seperti apa, penulis juga mendapati bahwa untuk membuat detail kecil alat seperti jarum dan tusuk gigi dapat memberikan kemudahan untuk membuat detail tersebut, jadi dengan menggunakan alat-alat sederhana seperti itu dapat mengurangi pengeluaran untuk membeli alat khusus, lalu untuk memperhalus dan memperlunak clay kita dapat menggunakan baby oil selain harganya relatif lebih murah dengan sedikit baby oil sudah cukup untuk melunakkan sebuah clay seperti Super Sculpey Firm, perlu diketahui clay berjenis Super Sculpey Firm ini berbeda dengan clay yang sudah lunak karena clay jenis ini pada awalnya berbentuk persegi dan sangat keras maka harus dilunakkan terlebih dahulu dengan cara memotong clay tersebut dengan ukuran yang kecil kemudian dilumasi dengan baby oil seluruh permukannya dan ditumbuk di dalam kantong plastik agar lunak dan bisa dibentuk.