

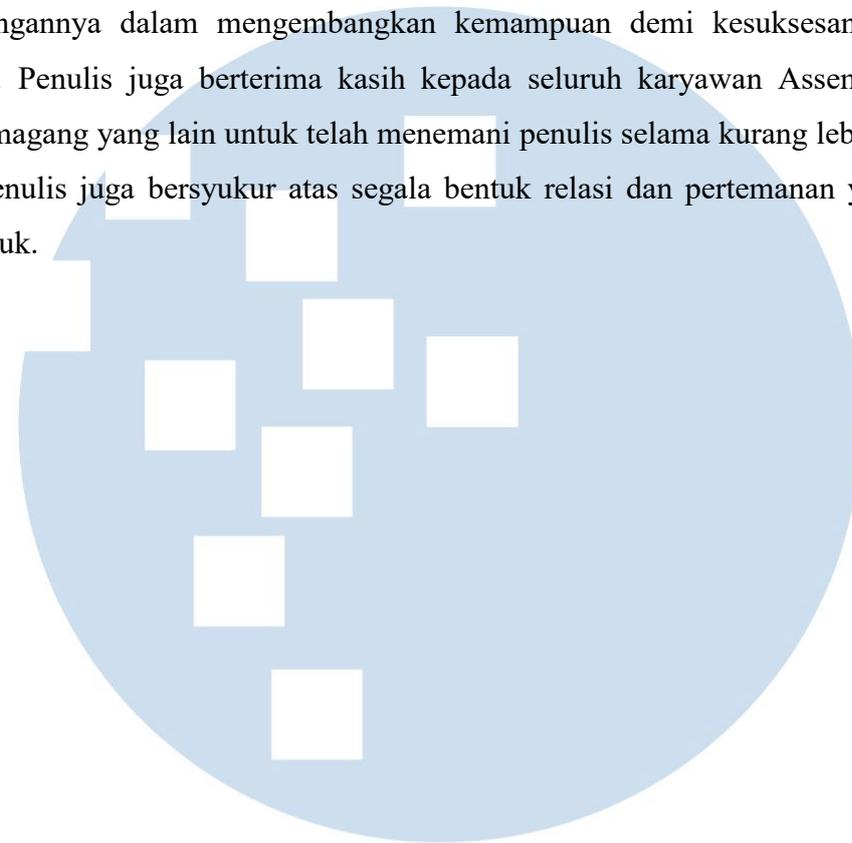
6. KESIMPULAN

Seluruh proses perancangan animasi hewan dari tahap *pre-production* hingga tahap *post-production* memiliki aturan dan tujuannya masing-masing yang harus dicapai. Semua tahap membutuhkan waktu dan perhatian yang berbeda-beda. Penulis menjadi tahu bahwa untuk merancang sebuah animasi lebih baik dimulai dahulu dari tahap ide, referensi, dan eksperimen. Ide kasar akan rencana konsep gerakan yang ingin direalisasikan pada tahap produksi tidaklah harus benar sesuai referensi. Karena dengan ada yang salah, maka yang salah tersebut dapat dicegah dengan pembetulan konsep gerakan. Cara paling efektif mencari referensi adalah dengan menonton video karena apa yang diperlihatkan dalam video tersebut adalah bentuk ideal dari animasi yang ingin dikerjakan. Eksperimen sendiri digunakan sebagai ajang coba-coba untuk memastikan rencana gerakan yang ingin direalisasikan dapat dibuat dengan semua materi yang ada. Penulis juga mendapatkan langkah paling efektif dalam berkerja terhadap sebuah animasi, lebih baik dengan memulai dari *pose to pose*, *hold position*, *in between*, *moving hold*, dan diakhiri dengan animasi ekspresi atau atribut-atribut lain yang harus menerapkan prinsip *follow through*. Pada akhirnya, ada beberapa keterbatasan pada animasi hewan seperti walaupun hewan adalah makhluk hidup yang familiar bagi manusia, tetapi untuk membuat animasinya sendiri terasa sulit karena tidak bisa dicontohkan atau disuruh untuk gerak. Sehingga, animator harus mengandalkan imajinasi dan video referensi.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis ingin mengungkapkan banyak terima kasih kepada pihak Assemblr yang telah bersedia menjadi tempat magang penulis dalam memberikan kesempatan untuk belajar dan mendapatkan pengalaman kerja di industri bisnis *start up*. Assemblr sendiri telah membantu penulis dalam mempelajari *pipeline workflow* proses pembuatan animasi untuk aset *marketplace*. Penulis juga diberi kesempatan dari merancang aset-aset sendiri, melakukan produksi, hingga ke tahap pemasaran. Segala hal tersebut menjadikan pengalaman bekerja di Assemblr sebagai *3D animator intern* sebuah kehormatan bagi penulis. Tidak lupa, penulis juga

menyampaikan banyak terima kasih kepada supervisi dan mentor penulis untuk bimbingannya dalam mengembangkan kemampuan demi kesuksesan di masa depan. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh karyawan Assemblr, serta anak magang yang lain untuk telah menemani penulis selama kurang lebih 6 bulan ini. Penulis juga bersyukur atas segala bentuk relasi dan pertemanan yang telah dibentuk.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA