

6. KESIMPULAN

Dari hasil pengerjaan, penulis mempelajari banyak hal dalam pembuatan animasi. Berdasarkan pembuatan animasi untuk karakter utama *game Project Darma*. 12 prinsip animasi dapat digunakan untuk menunjukkan karakteristik dari suatu karakter. Seperti yang ada pada karakter utama dalam *game* tersebut yang memiliki kesan kuat dan tegas namun memiliki sisi feminin. Untuk menyampaikan hal tersebut 12 prinsip animasi seperti *slow in and slow out* dapat digunakan untuk memberi petunjuk karakter tersebut memiliki kekuatan yang besar atau mobilitas yang tinggi dalam pergerakannya. Selain itu prinsip animasi lainnya seperti *secondary action* dapat digunakan untuk mempertegas karakteristik yang ingin ditunjukkan oleh karakter melalui gerakannya.

Dalam pengaplikasian sendiri dalam karakter *game*. 12 prinsip animasi penggunaannya sedikit berbeda pada animasi untuk *game*. Contohnya untuk *staging* karena pada *game*, *environment* diset di dalam *game engine*, pembuatan *staging* hanya terbatas pada gerakan karakter langsung. Selain itu *straight ahead action* dan *solid drawing* tidak digunakan disini karena *medium* yang digunakan adalah 3D. Penggunaan *squash and stretch* juga terbatas karena animasi lebih mengarah ke realistis. Animasi yang dibuat juga sebagian besar bergerak di tempat karena perpindahan dilakukan oleh *game engine*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA