



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

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan oleh penulis berdasarkan metodologi pengumpulan data dan tahapan kerja yang bertemakan perancangan gerakan bahasa isyarat BISINDO pada karakter dalam animasi 3D. Penulis menyimpulkan bahwa untuk merancang pergerakan visual dalam animasi 3D yang sesuai dengan pergerakan di dunia nyata, animator perlu mengenal dan menganalisa karakter yang akan dianimasikan pada visual 3D baik konseptual maupun perseptual. Hal tersebut juga harus ditunjang dengan pengetahuan tentang *script* yang kemudian diterjemahkan kedalam pergerakan bahasa isyarat BISINDO oleh seseorang yang ahli dalam bidang ini.

Setelah diterjemahkan kedalam bahasa isyarat BISINDO, diperlukan *video reference* yang baik sebagai acuan pembuatan. Karena menurut Beane (2012) *video reference* adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan animator pada jaman sekarang, dimana pergerakan karakter animasi 3D sudah menjadi lebih dan sangat *realistic*. Oleh karenanya mempelajari pergerakan karakter yang akan dirancang adalah kunci menciptakan pergerakan yang baik dalam hal ini menciptakan *video reference* yang baik. *Video reference* yang baik adalah rekaman *video* yang dapat menyediakan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk menciptakan animasi yang lebih presisi serta sesuai dengan yang ada di dunia nyata, sebagai contoh *timing, weight, balance, subtle motion, eye position* dan *eye darts*. (hlm. 206)

5.2. Saran

Untuk merancang *video reference* yang baik disarankan untuk mendapatkan narasumber yang kompeten. Kompeten dalam hal ini adalah narasumber yang terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan informasinya, di mana hal tersebut dapat dibuktikan pada tahap pengujian hasil pengaplikasian kepada subjek penelitian. Dalam hal ini penulis memperlihatkan film '*Loveograph*' kepada penyandang tunawicara selain narasumber yang memberikan data dan informasi. Dalam proses ini, penulis mendapatkan data bahwa penyandang tunawicara yang lain mengerti arti dari bahasa isyarat BISINDO tersebut walaupun tidak disediakan *subtitle* pada film. Hal tersebut membuktikan bahwa narasumber tersebut terbukti validitasnya. Tanpa narasumber yang kompeten dengan data yang terukur, animator akan kesulitan mencari identitas yang sesuai dengan topik bahasannya untuk disematkan ke dalam karakter animasi yang akan dirancang dalam visual 3D.

Dalam mengaplikasikan pergerakan dari *video reference* ke dalam animasi visual 3D, mengerti tentang prinsip-prinsip dasar animasi adalah *survival kit* seorang animator untuk menciptakan pergerakan animasi yang autentik dengan pergerakan di dunia nyata. Hal ini dikarenakan seorang animator bagaikan seorang dalang yang menggerakkan sebuah wayang. Tanpa mengetahui teknik dan prinsip dasar animasi, seorang animator tidak akan dapat memberikan jiwa kedalam karakter animasi yang dibuatnya, mungkin sang karakter animasi masih dapat bergerak, namun karakter tersebut tidak memiliki jiwa yang dapat membangun hubungan emosional antara sang karakter dengan penonton. Hal ini sama hubungannya antara dalang dengan wayangnya.