

5 KESIMPULAN

Sebagai animator *keyframe* dan *in-between*, penulis menemukan banyak informasi yang terkait untuk membantu pembuatan rancangan adaptasi komik web *Raruurien* menjadi film animasi pendek melalui observasi sederhana dari sumber bahannya. Ada beberapa panel komik dari sumber yang penulis tidak pakai dikarenakan kurang relevannya beberapa panel terhadap rancangan untuk dijadikan animasi yang berdurasi pendek sekaligus menghemat waktu.

Dua dari 12 prinsip animasi yaitu *anticipation* dan *secondary action* menjadi panduan bagi penulis untuk menganimasikan ketiga karakter yang ada di dalam web komik *Raruurien*, mempermudah penulis dalam menggambar *keyframe* dan *in-between* sekaligus memperdalam karakterisasi tokoh-tokoh dalam adaptasi komik *Raruurien*. Studi mengenai ekspresi wajah dan gerak tubuh juga sangat membantu penulis dalam membuat ketiga karakter Ra, Ruu dan Rien menjadi lebih ekspresif dalam berkomunikasi dengan satu sama lain.

Meskipun analisis sudah terpikirkan, namun waktu yang dimiliki oleh penulis telah habis, membuat beberapa shot tidak terlihat halus dan kurangnya frame pada proses *in-between*. Pada awalnya penulis dan tim mempunyai ide untuk memberikan scene pembuka yang sebelumnya akan menjadi scene 1, dimana Ra terbangun dari tidur pada malam hari dan melihat Rien yang sedang menenangkan Ruu yang menangis. Namun karena scene pembuka tersebut terlalu panjang bagi penulis dan tim, maka ide tersebut tidak jadi dihadirkan, yang mengakibatkan cerita dimulai dari scene 3 terlebih dahulu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A