



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

Membuat konsep dengan baik dan detail sebelum masuk ke dalam produksi animasi menjadi proses yang sangat penting, karena mampu mempengaruhi seluruh proses kerja dan hasil akhir. Untuk ekspresi wajah terutama, diperlukan teori-teori dasar dan berbagai referensi agar sesuai dengan karakter yang diciptakan. Teori pendukung yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan konsep animasi ekspresi wajah yakni, Faigin dalam buku *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* (1990), McCloud dengan bukunya *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* (2006), dan Bancroft dengan bukunya *Character Mentor* (2002). Teori-teori dalam buku tersebut sangat membantu dalam mempelajari berbagai macam bentuk ekspresi beserta elemen wajah dan hubungannya dengan karakter.

Teori saja tentu tidak cukup untuk menjadi dasar pembuatan sebuah konsep. Observasi dan studi pada referensi juga diperlukan dalam pembuatan konsep. Tidak hanya konsep ekspresi wajah karakter namun semua konsep yang ada dalam pembuatan animasi. Diri sendiri dan lingkungan sekitar merupakan objek yang paling mudah dan paling dekat untuk diteliti. Studi eksisting dengan referensi film *live action* ataupun film animasi juga diperlukan sebagai tambahan data. Pemilihan film sebagai referensi harus memperhatikan beberapa unsur, contohnya kemiripan 3 Dimensional karakter pada film referensi dengan karakter

pada film yang hendak dibuat konsepnya, atau referensi visual yang hendak dicapai pada film yang ingin dibuat. Hasil observasi dan studi referensi tersebut bisa menjadi data penting dalam eksperimen pembuatan konsep.

Hal yang perlu dipikirkan dalam pembuatan konsep ekspresi wajah yakni sesuai atau tidaknya dengan karakter. Karena setiap karakter memiliki 3 Dimensiona yang berbeda, sehingga cara mereka berekspresi pun berbeda. Pembelajaran dalam kepribadian karakter juga diperlukan. Selain itu, sesuaikan dengan referensi visual yang digunakan. Jika membuat realis, buatlah serealistik mungkin dengan memasukan unsur-unsur tertentu seperti lipatan kulit atau tekstur wajah. Namun bisa dilakukan simplifikasi jika visual yang diharapkan tidak sedetail realis.

5.2. Saran

Pembuatan konsep dalam bentuk sketsa gambar harus sesuai dengan ide visual yang ingin ditampilkan pada hasil 3D. Dalam proses pembuatan, penulis mengalami kesulitan ketika sketsa konsep secara visual tidak mirip dengan hasil 3D.

Pembaca boleh menggunakan laporan ini sebagai referensi terutama dalam pembahasan ekspresi wajah. Jika ingin membuat konsep untuk animasi ekspresi wajah, pastikan dulu secara visual setiap karakter memiliki keunikan masing-masing, dan secara 3 Dimensional karakter pun mereka harus bisa dibedakan. Hal tersebut perlu dipertimbangkan karena akan berpengaruh dengan bagaimana cara mereka menyampaikan ekspresinya.