

## 5. KESIMPULAN

Dalam penciptaan karya animasi yang baik, perlu dipahami prinsip dasar animasi yang terdapat dan diterapkan ke dalam suatu karya animasi. Dari prinsip-prinsip dasar animasi yang ada, penulis memilih dua prinsip yang ingin dibahas, yaitu *timing* dan *exaggeration*.

Untuk menciptakan gerakan yang ekspresif dari seorang tokoh, penulis menitik beratkan pada dua prinsip animasi yaitu *timing* dan *exaggeration*. Namun sebelum memasuki tahap produksi dalam menciptakan animasi bergerak. Penulis perlu berdiskusi dengan *storyboard artist* dan juga *director* mengenai *storyboard* yang akan dikembangkan menjadi gambar bergerak.

Tidak hanya disitu seorang animator pun perlu memiliki pemahaman *three dimensional character* dari seorang tokoh sehingga gerakan yang dibuat dari tokoh tersebut sesuai dengan sifatnya.

Dalam pembuatan karya animasi penulis telah mengambil beberapa referensi dan juga literatur sebagai acuan untuk menciptakan karya yang baik. Gerakan yang diciptakan alhasil sesuai dengan harapan yang diberikan dan juga menerapkan prinsip yang telah dibahas. Dengan prinsip *timing* yang sudah diatur atau direncanakan dari pembuatan *keyframe* dan juga prinsip *exaggeration* yang memerlukan eksplorasi ruang gerak dari tokoh saat mengerjakan animasinya. Animasi yang diciptakan pun tidak akan lengkap tanpa adanya ekspresi dari tokoh yang mendukung konteks naratif dari cerita.

Analisis ini dapat digunakan lebih lanjut sebagai bahan observasi untuk menciptakan karya animasi baru yang lebih baik. Ada pun juga kekurangan dari karya animasi yang diciptakan berupa eksplorasi tokoh Gilang yang kurang mendalam, dan tidak memanfaatkan bahwa ia merupakan sosok hantu dan memiliki kemungkinan gerakan yang sangat leluasa dan dapat dipertunjukkan secara bebas.