

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, dapat dilihat bahwa penulis melakukan analisis terhadap topik yang dibahas dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui pengamatan media, seperti film dan acara televisi, yang relevan dengan animasi yang dikembangkan. Meskipun materi observasi tidak sepenuhnya mencerminkan animasi akhir yang dibuat, referensi dapat menjadi acuan dalam pembuatan karya bagi penulis untuk merancang animasi dengan gestur tubuh yang cocok.

Hasil akhir karya menunjukkan tahap-tahap yang telah dilakukan untuk mencapai hasil akhir animasi itu penting untuk dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa referensi karakter yang dipilih itu penting untuk merancang bagaimana gestur gerakan robot medis. Desain karakter dan script cerita membantu membangun identitas karakter yang kemudian di tambahkan detail lainnya untuk dilengkapi. Identitas tersebut membantu memastikan bagaimana M3d1 bergerak. Referensi robot-robot yang di observasi membantu dengan mengambil beberapa bagian gerakan yang kemudian digabungkan ke M3d1. Penelitian ini juga menemukan beberapa factor penting yang dapat mempengaruhi bagaimana karakter bergerak, dari gerakan, karakterisasi, fisik, dan kepribadian.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat membantu menjelaskan bagaimana animator memberikan gestur gerakan kepada karakter robot medis. Perancangan gerakan dibuat sesuai dengan keperluan yang ingin disampaikan oleh animator kepada penonton agar dapat terlihat lebih jelas dan terlihat lebih menarik. Diharapkan penelitian ini dapat membantu animator yang menjalankan tugas akhir dan dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan bagi penelitian yang memiliki topik yang sama.

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