



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

Dalam sebuah animasi yang terpenting adalah bagaimana suatu cerita dapat menceritakan emosi kepada penontonnya dan salah satu caranya adalah dengan melalui pergerakan. Pergerakan yang baik adalah pergerakan yang terlihat nyata dan bergerak sesuai dengan nalar. Untuk mendapatkan pergerakan yang baik, terdapat beberapa langkah yang harus dijalani.

Dalam merancang gerakan, diperlukan pendalaman tokoh. Pendalaman tokoh tersebut membutuhkan pemahaman mengenai latar belakang, kondisi fisik, sifat dan kebiasaan, situasi yang dialami serta psikologi dan sosiologi dari tokoh tersebut. Kemudian dari pendalaman tokoh itulah animator dapat mengetahui bagaimana tokoh yang ia rancang bergerak dan rasakan sehingga tiap gerakan yang tercipta mempunyai makna dan emosi.

Untuk merancang gerak, maka diperlukannya pengetahuan dari bahasa tubuh dan ekspresi serta prinsip-prinsip animasi. Kemudian hal tersebut diterapkan pada tokoh sesuai dengan anatomi yang dipunya. Animator perlu mengetahui anatomi dan bagaimana cara gerak anggota tubuh dari tokoh yang dirancang.

5.2. Saran

Di dalam proses perancangan gerakan animasi, akan membutuhkan banyak referensi dan observasi untuk mengerti bagaimana suatu tokoh bergerak. Hal itu akan membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya karena menciptakan kehidupan pada sebuah tokoh bukan hal yang mudah. Perlu komitmen yang tegas dalam pengerjaan sehingga perancangan sesuai dengan *timeline* yang telah disepakati.

Pembuatan *timeline* harus memikirkan jumlah anggota dan waktu yang diperlukan dalam pengerjaan sehingga pengerjaan bisa tepat waktu. Apabila rencana yang telah disusun tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan, segera atur rencana baru sehingga proses produksi dan perancangan tidak terhambat. Periksa tokoh dengan teliti sebelum menggerakkan animasi sehingga terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

U
M
M
N