



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 merancang bahasa tubuh tokoh Jodi dalam bereaksi terhadap Choky, terdapat hal-hal yang perlu di perhatikan yaitu penulis harus memahami sifat dari tokoh Jodi terlebih dahulu, Jodi mempunyai sifat yang antusias dan percaya diri, maka dada akan lebih lapang dan condong menghadap atas. Setelah itu animasi harus menyesuaikan dengan genre dari film tugas akhir “Balanceo” Seperti pada film penulis bergenre komedi maka itu gerakan harus dibuat lebih ekstrim dari gerakan pada umumnya.

Dalam animasi 3D, penulis perlu mengetahui anatomi dan mekanisme *rigging* tokoh Jodi terlebih dahulu. Kelak jika terdapat kesalahan dalam tahap tersebut, maka animasi tidak akan sempurna. Setelah penulis sudah memasuki tahap animasi, penulis perlu mendalami teori postur, gestur serta prinsip-prinsip animasi, untuk menjaga kualitas dari gerakan pada animasi. Dalam memahami animasi tersebut tidak akan terlihat bagus apabila tidak menggunakan referensi yang mirip seperti animasi penulis. daReferensi tersebut juga sebagai acuan dari bentuk postur, *gesture* serta prinsip-prinsip animasi.

Dalam merancang gerak tubuh reaksi Jodi yang pada awalnya tidak ingin menyentuh Choky dan pada akhirnya Jodi ingin berinteraksi dengan Choky. Penulis perlu lebih memerhatikan gerakan kaki pada *shot* 38-42 dikarenakan *shot*nya lebih terlihat pada kaki Jodi. Sedangkan pada *shot* 61-62, harus lebih

berfokus pada badan dan tangan, karena adegan tersebut adalah gerakan melempar. Gerakan tersebut juga harus didukung oleh prinsip-prinsip animasi, untuk memperjelas gerakan yang dihasilkan tokoh Jodi pada film “Balanceo” ini.

5.2. Saran

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat mengerjakan rancangan ini yaitu:

- 1 Penulis membuat film animasi 3D, maka itu penulis perlu terlebih dahulu membuat sketsa gerakan dan melakukan percobaan pada software 3D dengan anatomi yang sesuai dengan tokoh, untuk memastikan gerakan yang akan dirancang dapat direalisasikan dalam tokoh 3D.
- 2 Pentingnya mencari banyak referensi gerakan yang mirip dengan adegan yang terdapat dalam perancangan penulis yang dapat membantu menjadi acuan dalam menentukan pose dan *timing* dari gerakan tokoh.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA