

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan yang telah dibahas pada halaman sebelumnya dan untuk menjawab rumusan permasalahan "Bagaimana membuat animasi adegan pertarungan antara raja Aji Pramosa dengan seekor naga yang ada pada inti cerita, menjadi pertarungan yang terkesan nyata dengan menggunakan *special effect*", maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat sebuah adegan pertarungan, dapat memanfaatkan fitur *inverse kinematics* yang terdapat pada *bone tool* untuk dijadikan kerangka yang menggerakkan anggota tubuh karakter yang dibuat. Dan unsur cinematography harus diterapkan dalam sebuah adegan pertarungan agar memiliki kesan dramatis.
2. Untuk membuat sebuah animasi adegan pertarungan dengan *special effect* yang terkesan nyata, maka dapat menggunakan sebuah *visual effect* dari *plugin* yang tersedia di After Effect atau bisa menggunakan software *visual effect* lainnya. Dan tinggal dikreasikan sendiri *effect* yang akan di gunakan.

## 5.2 Saran

1. Dalam penggunaan fitur *inverse kinematics* yang ada pada **Bone Tool** sebaiknya tidak digunakan pada objek gambar yang rumit.
2. Pengaturan waktu merupakan sesuatu yang tidak kasat mata, karena hanya bisa dirasakan dampaknya setelah film diputar. Seorang animator harus mengerti benar tentang *timesheeting* agar menghasilkan film yang bagus.
3. Dalam sebuah adegan pertarungan, unsur *cinematography* sangat berpengaruh agar memiliki kesan dramatis. Jadi jangan pernah mengenyampingkan unsur itu.
4. Alangkah baiknya dalam penggunaan *backsound*, lebih baik membuat sendiri dari pada menggunakan *backsound* yang dibuat orang lain.
5. Dalam *recording sound* narasi atau dialog lebih baik menggunakan *mixer* agar hasil suaranya jelas untuk didengar.