

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam bab sebelumnya dapat diambil simpulan bertolak dari rumusan masalah mengenai penyelesaian animasi 2D menggunakan *bones* pada Anime Studio Pro 5.5.

1. Perancangan film animasi yang mengandung pesan moral dan tetap menunjukkan kehidupan masyarakat Indonesia dijelaskan demikian. Pesan moral yang ingin disampaikan yaitu renggangnya komunikasi antara anak dan orang tua dipilih dengan mengangkat isu cerita yang terjadi di lingkungan masyarakat yang semakin sibuk dengan kesibukan individu. Selain itu untuk menunjukkan kehidupan masyarakat Indonesia ditunjukkan dengan menggunakan nama tokoh yang sering dipakai dan setting yang digunakan.
2. Pengerjaan film animasi menggunakan Anime Studio dibagi dalam 3 tahap, *Creating character*, *Adding bone*, *Animating*. *Bone* dalam penganimasian *character* akan mengikat objek yang dipasang pertulangan. Jumlah *bone* yang dipasang ditentukan dari banyak potongan (bagian) objek yang akan digerakan, setiap satu *bone* mewakili satu potongan. Pada *project*, tangan dibagi menjadi 3 potongan (lengan atas, lengan bawah, dan telapak tangan) sehingga membutuhkan 3 buah *bone* sementara pada animasi matahari yang berotasi hanya membutuhkan 1 *bone* karena hanya memiliki satu

potongan. Dengan menggerakkan *bone* objek akan mengikuti gerakan pertulangan secara otomatis sehingga tidak perlu gambar ulang setiap *frame* dengan demikian kendala dibagian *inbetween* dapat teratasi. Dengan adegan yang sama, yaitu berjalan, animasi menggunakan *frame by frame* membutuhkan penyesuaian gambar (gambar ulang) sebanyak 6 *inbetween* untuk langkah kaki kanan, sementara dengan bantuan *bones* gambar yang diperlukan hanya 1.

5.2 Saran

Saran berkaitan dengan pengerjaan film animasi 2D yang menggunakan *bone* dalam Anime Studio Pro 5.5.

1. Pada *project* Aku Punya Bapa, keseluruhan pengikatan (*binding*) *bone* dilakukan dalam *mode regional binding* yang memberi batasan radius ikatan (*strength*) *bone* menurut tiap batang *bone* yang dipakai yang membuat gerakan menjadi lebih bersih, tetapi dengan pengindukan pertulangan (*parent bone*) tangan dan kaki yang tidak menyatu pada bagian badan membuat gerakan pada pundak dan pinggang tampak kaku hingga *outline* objek menjadi saling tumpang atau tidak tampak. Ketepatan menentukan *parent bone* perlu diperhatikan terlebih untuk *bone* yang mewakili objek pada layer yang terpisah, misalnya tangan dengan badan.
2. Kesalahan dalam menentukan *parent bone*, seperti *bone* pada bagian tangan dan badan yang terpisah membuat animator bekerja

lebih, meski *inbetween* sudah diringankan tetapi animator harus menggeser dan meletakkan pangkal lengan pada pundak setiap bagian badan bergeser dari posisi A misalnya ke posisi B secara manual menggunakan *translate layer*, Anime Studio Pro 5.5 dengan fitur *bone*-nya memiliki *bone constraints* yang digunakan untuk membatasi gerak sistem pertulangan agar tidak melanggar hukum alam pergerakan tulang dan kerangka. *Bone constraint* bisa digunakan sebagai *alternative* untuk mengontrol *bone* yang tidak teratur.

