

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan animasi karakter dalam tahapan produksi film animasi pendek 3D “*Time*”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk bisa menerapkan pose dan ekspresi karakter yang natural, maka perlu dibuat pengambilan gambar secara *live* sebagai *video reference* berkaitan dengan pose dan ekspresi yang ingin ditampilkan. Hal tersebut dikarenakan peneliti tidak membuat animasi yang menggunakan teknologi *motion capture*.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan pada animator, penilaian animasi ini mendapatkan nilai **58%** dengan kategori **Cukup** sehingga animasi karakter belum layak dan masih perlu direvisi.
3. Durasi animasi *playblast* adalah 1 menit 20 detik, yang kemudian dipublikasikan di *channel* Youtube penulis yang berisi karya-karya animasi buatan penulis dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana bertukar ilmu dengan *animator-animator* yang sudah berpengalaman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Lebih membiasakan menggunakan video *reference* terutama saat adegan *acting* dan *facial expression* agar dapat menghasilkan animasi karakter yang lebih *believable*.
2. Lebih memahami soal *slow in-slow out*, *moving hold*, *overshoot*, *squash & stretch* (terutama untuk *facial expression*).
3. Menambahkan detail seperti *eye dart* (lirikan mata) sehingga karakter jadi terkesan lebih hidup.
4. Menambahkan *cushion* dan *moving hold* di setiap akhir gerakan agar tidak terasa *hard stop* (entah itu *acting* atau *action*) dan juga memastikan *timing* agar tidak *floaty*.
5. Membuat pose-pose dan siluet yang lebih bagus dan menarik
6. Menambahkan *secondary action* pada *quadruped character* terutama hewan anjing. (misalnya pada telinga, ekor, lidah, dan diafragma).
7. Mengasah prinsip-prinsip animasi agar gerakan karakter lebih *fluid*, terutama *anticipation*, *exaggeration* dan *follow through and overlapping actions*.