

Penutup

Pembuatan animasi *Volcanid Rise Of The Garudha* tidaklah mudah, animasi berbasis sistem hybrid di mana animasi 2 dimensi dan 3 dimensi di satukan menjadi padu dalam sebuah karya film animasi, dan memiliki banyak sekali adegan-adegan action di dalamnya membuat pembuatan animasi ini sangat penuh tantangan. Tantangan dalam setiap pembuatan animasi ini memberikan banyak perkembangan, dan belajar tentang bagaimana membuat animasi yang baik untuk dapat bekerjasama dalam tim. Bukan hanya dalam pembuatan karya saja, bekerjasama dalam sebuah tim juga menjadi sebuah tantangan baru, karena ini kali pertama dalam membuat animasi bersekala industri dan bekerja dalam sebuah tim di mana perlu untuk selalu berkoordinasi dengan tim agar tidak terjadi miskomunikasi.

Dalam pembuatan animasi ini juga memberikan banyak pengalaman baru tentang apa saja yang penting dalam pembuatan animasi di mana pembuatan breakdown dan inbetween adalah salah satunya. Hal seperti ini sudah sering saya terapkan namun tidak digunakan dengan maksimal karena tidak mengerti bagaimana cara mengaksesnya dengan benar. Dengan adanya proyek ini memberikan lebih banyak wawasan tentang pembuatan animasi seutuhnya.

Daftar Pustaka

- Chamber, James, 2021, "What is an Animatic?", <https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard>
- O Conner, Dermot, 2018, "breakdowns & thumbnails", <https://www.angryanimator.com/word/2018/03/26/break-downs-thumbnails>
- "Key Animation", <https://blog.sakugabooru.com/glossary/key-animation>
- "Animation : Keyframing", <https://web.arch.virginia.edu/arch545/handouts/keyframing.html>
- "Twelve basic principles of animation", https://en.wikipedia.org/wiki/Twelve_basic_principles_of_animation





Program Studi D-3 Animasi
Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta