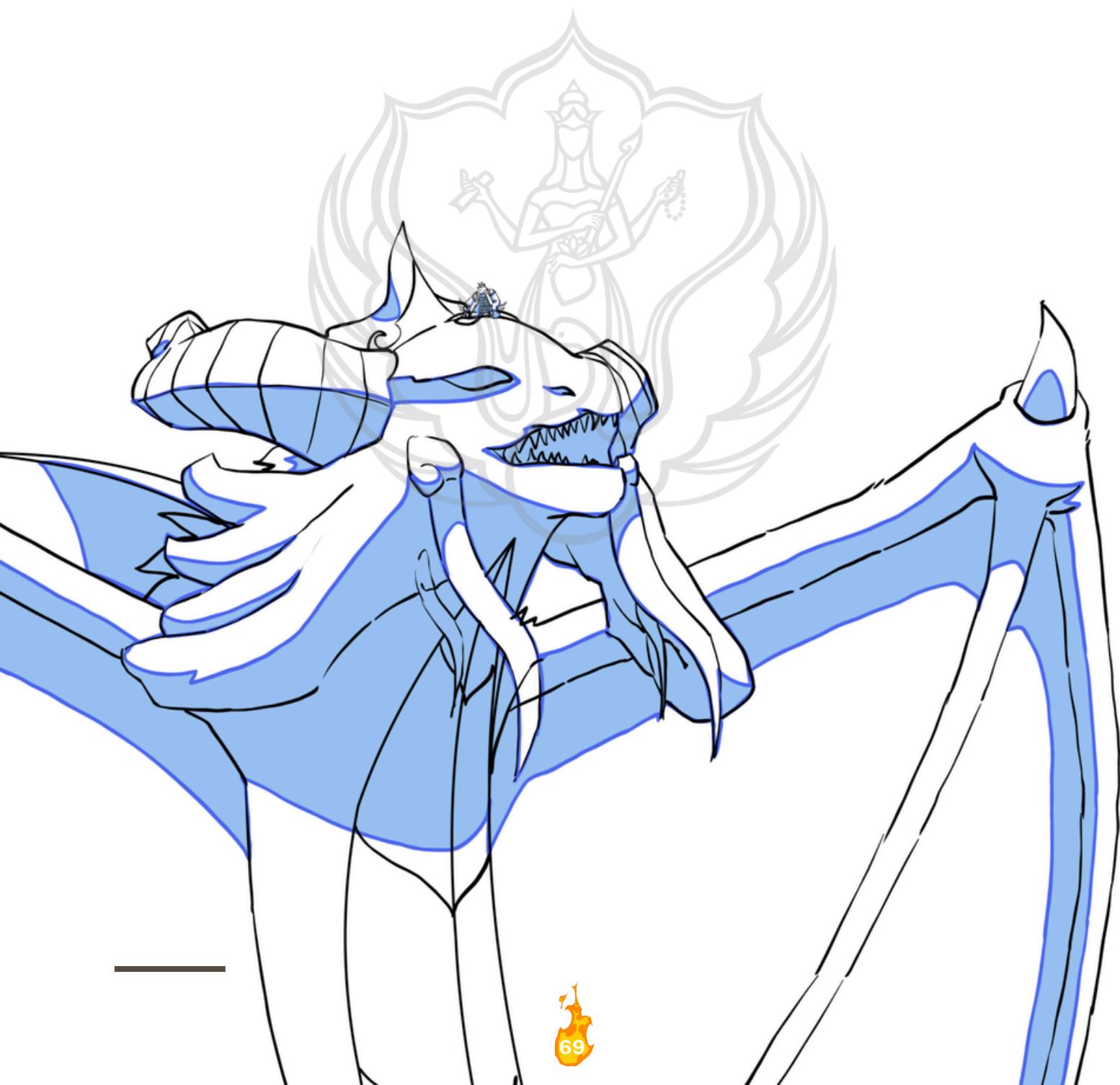


BAB 5

PENUTUP



KESIMPULAN

Penelitian ini telah membahas tentang penggunaan prinsip *solid drawing* dalam proses pembuatan animasi 2D. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip *solid drawing* dalam proses pembuatan animasi 2D sangat dibutuhkan untuk menciptakan animasi karakter yang realistik, konsisten, dan hidup.

Penerapan *solid drawing* dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan *keyframe* sehingga menciptakan gambar yang konsisten pada setiap *framennya*. Proses pembuatan *keyframe* juga memiliki 3 cara, yaitu *pose to pose*, *straight ahead*, dan kombinasi *pose to pose* dan *straight ahead*. Pemanfaatan teknik *tracing* juga sangat membantu dalam penerapan prinsip *solid drawing*. *Tracing* merupakan teknik yang relatif mudah dilakukan dan tidak memerlukan keterampilan menggambar tingkat tinggi, sehingga sangat cocok diterapkan oleh animator pemula.

Pada penelitian ini juga dapat ditemukan bahwa penerapan prinsip *solid drawing* sangat memengaruhi kualitas dari sebuah animasi. Animasi yang menerapkan prinsip *solid drawing* memiliki kualitas yang lebih baik dari segi kualitas gambar dan pergerakan karakter yang lebih natural dibandingkan dengan animasi yang tidak menerapkan prinsip *solid drawing* dalam proses pembuatannya.



SARAN

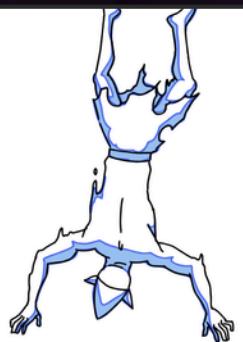
Animator harus terus melatih kemampuan menggambar dasar, terutama anatomi, gestur, dan perspektif. Karena hal tersebut merupakan pondasi utama dari *solid drawing* dan akan sangat membantu dalam proses pembuatan animasi kedepannya.

Penelitian berikutnya bisa menggabungkan prinsip *solid drawing* dengan prinsip-prinsip animasi lainnya seperti, *squash and stretch*, *follow through*, dan *staging* untuk menghasilkan penelitian yang lebih lengkap dan menyeluruh.

Penggunaan referensi gambar atau video sangat dianjurkan untuk membantu animator dapat memahami suatu gerakan dengan lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA



Bluth, Don. 2005. *The Art of Animation Drawing*. Portland: Dark Horse Comics.

Daniati, Nina Tri, Mulyadi, Rida, dan Nugroho, Agus. 2023. *Dasar-Dasar Animasi untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Krishastudio. 2024. 2D Animation Pipeline: A Detailed Guide. URL: <https://www.krishastudio.com/2d-animation-pipeline/> [Diakses pada 5 Mei 2025]

Kumparan. 2023. Pengertian dan Contoh Teknik Tracing dalam Dunia Seni Digital. URL: <https://kumparan.com/seputar-hobi/pengertian-dan-contoh-teknik-tracing-dalam-dunia-seni-digital-20VXhZKNT7G/full> [Diakses pada 4 Mei 2025]

StudioBinder. 2025. What is Animation - Definition, History and Types of Animation. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/> [Diakses pada 28 Maret 2025]

Thomas, Frank, dan Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion.

White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Oxford: Elsevier Inc.

Williams, Richard. 2002. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Oxford: Focal Press.

