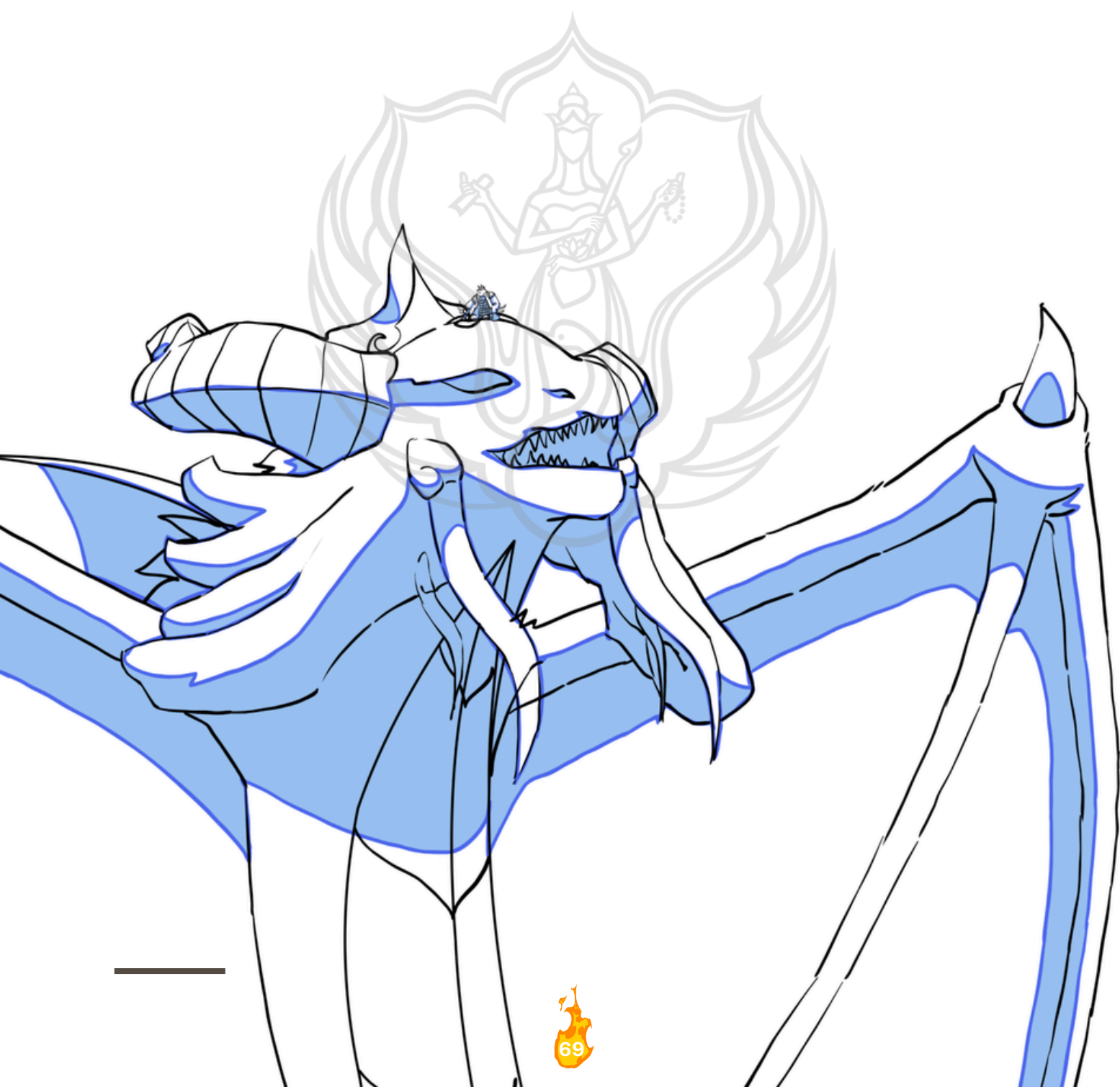


BAB 5

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 realistis, 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.

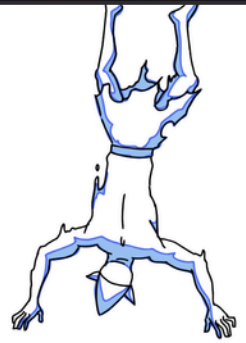
Penelitian berikutnya bisa menggabungkan prinsip *solid drawing* dengan prinsip-prinsip animasi lainnya seperti, *squash and stretch*, *follow through*, dan *staging* untuk menghasilkan penelitian yang lebih lengkap dan menyeluruh.

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.

