

# PENUTUP

Di dalam pembuatan *rough animation* terdapat berbagai teknik dalam membuat *keyframe* dan melengkapinya dengan *inbetween* dan *breakdown* yang mendukung. Untuk dapat menghasilkan *keyframe* dan animatik yang sesuai dengan visi sutradara, perlu dilakukan identifikasi isi naskah untuk mendapatkan apa yang ingin disampaikan tokoh, bagaimana perasaan tokoh saat berdialog dan bagaimana sifat dan pembawaan tokoh tersebut dalam tiap dialognya. Tantangan yang dihadapi, terkhusus dalam pembuatan *rough animation*, ialah menggambar tokoh sesuai dengan gaya gambar yang telah ditentukan. Di dalam membuat animasi, seorang animator tidak hanya perlu mengerti teknik-teknik dalam menggambar atau *blocking* pada layar, namun juga perlu mengerti bagaimana suatu objek bergerak dalam dunia nyata dan sejauh apa pergerakan itu dapat didramatisir dalam animasi, serta memiliki pemahaman dari karakter tokoh yang dianimasikannya. Untuk itu, seorang animator perlu mengasah kemampuannya dalam mengobservasi dan mengadaptasikan hasilnya ke dalam gambar.



# DAFTAR PUSTAKA

2018. *Violet Evergarden Keyframes Collection vol.1*. Jepang: Kyoto Animation.
2018. *Violet Evergarden Keyframes Collection vol.2*. Jepang: Kyoto Animation.
- 3buddy. 2021. Foto atlet tenis. *Twitter*, [twitter.com/3bubby/status/1421548407387267074](https://twitter.com/3bubby/status/1421548407387267074) . Diakses pada 27 Maret 2022.
- Anno, Hideaki et al. 2000. *Groundwork of Evangelion vol.1*. Jepang: GAINAX.
- Anno, Hideaki et al. 2000. *Groundwork of Evangelion vol.2*. Jepang: GAINAX.
- DisneyMusicVEVO. 2020. *Into the Unknown (From "Frozen 2"/Storyboard to Final Frame Version)*. *YouTube*, [www.youtube.com/watch?v=bcgTuVNaoY8](https://www.youtube.com/watch?v=bcgTuVNaoY8) . Diakses pada 4 Juni 2022.
- Fashionisto. 2016. *Harrods 2016 Fashion Editorial Anders Hayward 003*. *Pinterest*, [id.pinterest.com/pin/719661215464065150/](https://id.pinterest.com/pin/719661215464065150/) . Diakses pada 27 Maret 2022.
- Gutsal. n.d. *.Two miners in the mine*. *Freepik*, [https://www.freepik.com/premium-photo/two-miners-mine\\_6156140.htm#query=two%20miner&position=1&from\\_view=author](https://www.freepik.com/premium-photo/two-miners-mine_6156140.htm#query=two%20miner&position=1&from_view=author) . Diakses pada 5 April 2022.
- JoBlo Animated Video. 2021. *ZOOTOPIA - StoryBoard Side by Side*. *YouTube*, [www.youtube.com/watch?v=\\_rTNT4J2FGo](https://www.youtube.com/watch?v=_rTNT4J2FGo) . Diakses pada 4 Juni 2022.
- Nina/MIA. 2021. Kumpulan gambar digital tangan. *Twitter*, <https://twitter.com/sirpangur/status/1376506507248992258> . Diakses pada 7 Mei 2022.
- Nur. n.d. *. Storyboard fight scene film animasi*. *Pinterest*, [id.pinterest.com/pin/719661215463368115/](https://id.pinterest.com/pin/719661215463368115/) . Diakses pada 30 Maret 2022.

Sakuga, Hobbes. 2018. *Walking 歩く Sakuga MAD*. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=dLWy8ZgRPKE> . Diakses pada 6 Juni 2022.

Sasanomaly Official YouTube Channel. 2021. *Sasanomaly "Sora to utsuku" MV animation "The Case Study of Vanitas" opening theme*. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=1zEcaGwbHZs> . Diakses pada 6 Juni 2022.

Simon, Mark. 2007. *Storyboards Motion in Art*. United States of America: Elsevier.

Stanchfield, Walt. *Gesture Drawing for Animation*. Editor Leo Brodie. Publikasi independen, 2020.

Waw2. *Coal Mining*. n.d. . Powershow, [www.powershow.com/viewht/42d752-ZTVjY/Coal\\_Mining\\_powerpoint\\_ppt\\_presentation](http://www.powershow.com/viewht/42d752-ZTVjY/Coal_Mining_powerpoint_ppt_presentation) . Diakses pada 15 Juni 2022.

William, Richard. 2012. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux.





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