Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis menemukan bahwa untuk mengimplementasikan akting yang sesuai pada animasi tokoh dibutuhkan:

1. Pemahaman adegan dari naskah mengenai tujuan dan halangan yang dihadapi tokoh.
2. Pemahaman karakter yang ditemukan dari naskah dan dianalisa lebih lanjut sesuai dengan 3 dimensional karakter. Karakter tersebut mempengaruhi setiap pergerakan tokoh.
3. Pemahaman gerakan yang dibutuhkan dari *storyboard* dan *layout* yang mempengaruhi pemilihan akting dalam segi *timing* dan *framing*.
4. Pemahaman mengenai bahasa tubuh dan ekspresi wajah sebagai penyampaian reaksi dan emosi yang dirasakan tokoh. Bahasa tubuh dan ekspresi wajah memungkinkan tokoh untuk berkomunikasi secara non-verbal.
5. Referensi yang didapat dari film atau video yang telah ada sebelumnya yang dianggap cocok dengan kondisi tokoh dalam adegan. Referensi yang didapat tidak akan sama seperti kebutuhan adegan, dari segi karakter, *framing*, dan sebagainya, tetapi dapat dijadikan contoh gerakan-gerakan yang dapat dilakukan dalam adegan.
6. Pembuatan akting yang didasarkan kepada kombinasi dari bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang menunjukkan emosi tokoh yang disesuaikan dengan karakter yang dimiliki tokoh. Pembuatan akting juga disesuaikan dengan

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

kebutuhan adegan dan didukung dengan penggunaan prinsip-prinsip animasi dan mekanisme gerakan natural. Akting tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk video referensi.

7. Penyesuaian akting yang sudah dibuat dalam proses pembuatan animasi. Semakin mirip video acuan yang dibuat dengan adegan dalam hal teknis akan mempermudah pembuatan animasi.

5.2. Saran

Penulis memiliki beberapa saran berdasarkan proses perancangan pembahasan Tugas Akhir yaitu:

1. Dalam pembuatan film sebaiknya memiliki perencanaan yang matang dan komunikasi yang baik dalam seluruh tahap pembuatan film baik dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Setiap anggota tim pembuatan film yang memiliki tugas masing-masing sebaiknya memperhatikan tanggung jawab pribadi yang sangat berpengaruh terhadap seluruh anggota tim an keseluruhan pembuatan film.
3. Animator sebaiknya mempelajari mengenai 3 dimensional karakter dan bahasa tubuh agar reaksi tokoh sesuai dengan karakter dan disampaikan secara jelas kepada penonton.
4. Animator sebaiknya mempelajari prinsip-prinsip animasi dan mekanisme pergerakan tubuh manusia agar pergerakan tokoh menjadi lebih natural.
5. Animator yang membuat animasi berdasarkan akting dapat membuat video referensi karena membantu proses pembuatan animasi.

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015