



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa *gesture* pada film animasi “Buto Ijo yang Baik Hati” berperan penting dalam menunjukkan *personality* atau sifat karakter Buto Ijo yang tertutup dan terbuka. Karena pergerakan karakter dalam film animasi ini menggunakan teknik *limited animation*.

Limited animation merupakan animasi dengan pergerakan karakter yang terbatas atau hanya ada pada satu bagian tubuh dari karakter. Pergerakan karakter yang terbatas membuat *gesture* pada film animasi Buto Ijo yang baik hati memiliki bentuk *gesture* yang sedikit berbeda dengan film animasi lainnya. Hal tersebut ditemukan penulis berdasarkan hasil penelitian dengan membandingkan penggunaan *gesture* pada film film animasi pada *full animation*, *3D animation* dengan *gesture* yang digunakan pada film *limited animation*.

Gesture tertutup terlihat dengan betuk tubuh yang membungkuk dan menyender ke belakang, tangan bisa berada di depan dada atau tangan juga bisa tergantung lemas. Bentuk *gesture* ini digunakan Buto Ijo untuk menunjukkan sifat Buto Ijo yang tertutup, tidak percaya diri, dan sedih. *Gesture* terbuka terlihat dengan badan yang tegap dan sedikit condong kedepan dan posisi tangan yang terbuka. *Gesture* ini digunakan untuk menunjukkan sifat terbuka, dan perasaan senang, ceria, bahagia, dan semangat.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis kepada mahasiswa-mahasiswa yang ingin membuat animasi dengan teknik *limited animation*, terutama dalam perancangan *gesture* atau bahasa tubuh karakter. Dalam merancang *gesture*, tahap awal yang harus dilakukan adalah memahami *personality* serta asal usul dari karakter. Mempelajari jenis-jenis *gesture* berdasarkan teori-teori dari buku. Melakukan pengamatan pada film-film *live action* maupun animasi. Perbanyak referensi dari film-film *limited animation* dan lakukan perbandingan *gesture* antara *limited animation* dan film animasi lainnya. Dikarenakan perbedaan gaya dan bentuk animasi serta pergerakan pada karakter dimana pada *limited animation*, karakter tidak bisa bergerak bebas. Berbeda dengan animasi lainnya seperti *full animation* atau *3D animation*, karakter dapat bergerak lebih bebas dan tidak terbatas.