



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan pembuatan Tugas Akhir ini, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *puppet figure* merupakan objek yang *crucial* pada suatu proyek *puppet animation* karena posisinya sebagai “bintang” pada proyek tersebut. Oleh karena itu, dalam pembuatannya harus diperhatikan segala aspek yang bersangkutan dengannya, termasuk salah satu yang paling penting adalah skala dan ukuran. Jika sedari awal penentuan skala sudah tidak tepat, maka akan membuat *puppet figure* itu terlalu besar atau terlalu kecil. Jika ukuran dari *puppet figure* tersebut sudah “terlalu”, maka dapat berimbas pada proses selanjutnya, seperti *detailing*, pembuatan *set and property*-nya, dan proses penganimasiannya.

Tidak kalah pentingnya proses awal penentuan *character design*, karena nantinya akan berhubungan pula dengan hasil akhir dari *puppet figure* tersebut. Yang dimaksudkan dengan hasil akhir di sini adalah bagaimana fisiologi, psikologi, sosiologi dan kostum dari *puppet figure* tersebut, dan apakah sudah mewakili cerita.

Penentuan bahan pembentuk *puppet figure* pun harus tepat, agar *puppet figure* dapat digunakan dengan sebaik-baiknya. Penulis merasa bahwa bahan untuk visualisasi daging dan kulit yang tepat bagi *puppet figure* hingga saat ini adalah *foam* dan *latex*. Kedua bahan tersebut dapat menghasilkan *puppet figure* yang luwes dalam bergerak, apalagi jika diimbangi dengan *metal armature*.
Namun,

untuk pembuatan *puppet figure* sederhana, kawat memang merupakan pilihan bahan *armature* yang tepat.

Membuat *puppet figure* mulai dari tahap pra-produksi hingga tahap pasca produksi bukanlah suatu hal yang mudah. Dibutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam setiap prosesnya. Dengan demikian, pembuatan *puppet figure* itu sebenarnya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Dalam pembuatan *puppet figure* ini, pencarian bahannya cukup sulit, terutama *latex*. Tidak semua toko kimia menjual *latex*, terutama *latex* yang berbau pekat dan merupakan bahan dasar karet. Padahal *latex* jenis itulah yang dibutuhkan dalam pembuatan *puppet figure* ini. Untuk mendapatkan *latex* jenis itu, penulis harus menelusuri toko-toko bahan kimia di sekitar Jalan Raya Serpong. Sebenarnya semua toko-toko tersebut menjual *latex* tersebut, namun pada saat penulis ingin membelinya, *latex* sedang dalam keadaan kosong. Hanya satu toko yang menjual *latex* tersebut, yakni toko yang letaknya di seberang Hanamasa Serpong, di dekat jembatan penyeberangan. Nama tokonya adalah Sumber Abadi Kimia, yang beralamatkan di Jalan Raya Serpong Km. 8 No. 24 Pakulonan-Tangerang Selatan, Telp. 021-70262852, 99130405, 94303607, Fax. 021-5397859.

5.2 Saran

Karena pengerjaan *puppet figure* membutuhkan waktu yang lama serta pengerjaan yang intens, maka sebaiknya pengerjaan *puppet figure* itu dilakukan jauh hari sebelum masa produksi penganimasian dimulai, sehingga nantinya dapat

menghasilkan *puppet figure* yang memuaskan dan sesuai keinginan. Kunci utama dalam pembuatan *puppet figure* adalah ketelitian dan kesabaran.

Selain itu, sebelum pembuatan *puppet figure*, ada baiknya memperbanyak telaah literatur, sehingga ketika proses pembuatan sudah terbiasa dengan peralatan dan bahannya, serta dapat cepat beradaptasi dengan benda-benda tersebut.



U M M N