



### **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

Perancangan konsep merupakan hal yang paling utama dalam pembuatan animasi khususnya ekspresi. Konsep ekspresi menjadi pondasi dasar pada saat pembuatan animasi ekspresi. Perancangan konsep yang benar akan menentukan hasil yang baik. Untuk merancang sebuah konsep dibutuhkan teori pendukung yang dapat diaplikasikan. Teori pada yang mendukung dalam pembuatan konsep ekspresi yaitu, Egri dalam *The Art of Dramatic Writing* (1946), Faigin dalam buku berjudul *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* (1990), McCloud dalam buku *Making Comics : Storytelling Secrets Of Comic, Manga, and Graphic Novels* (2006), dan Bancroft dalam buku *Character Mentor* (2012). Teori-teori tersebut membantu mengarahkan atau memperjelas bagaimana konsep dibentuk dan terlihat alami.

Setelah mengerti Teori yang benar, maka selanjutnya melakukan observasi pada dunia nyata atau lingkungan sekitar. Observasi dilakukan agar animasi dapat terlihat seperti nyata atau hidup. Kemudian dilanjutkan dengan studi eksisting pada film animasi dan *live action*. Film animasi dan *live action* berguna untuk menjadi acuan dalam pembuatan konsep dan animasi. Studi eksisting dilakukan untuk mengetahui penyampain pesan dalam sebuah ekspresi. Selanjutnya dilakukan eksperimen konsep untuk menemukan ekspresi yang tepat.

Setelah konsep ekspresi telah didapat yang paling tepat dengan cerita, maka selanjutnya dilakukan proses animasi. Penulis mengetahui proses penganimasian yang paling efektif. Teknik penganimasian yang sudah dibahas dalam bab 3 merupakan teknik yang mudah diperbaiki jika ada kesalahan, serta memudahkan untuk mengerakan ekspresi. Teknik penganimasian ini dapat membuat segala jenis ekspresi yang diinginkan.

Hasil dari animasi ekspresi wajah sesuai atau tidak jauh dengan konsep ekspresi. Konsep ekspresi akan menentukan hasil animasi ekspresi. Setiap teori pada bab 2 dapat diaplikasikan ke dalam hasil akhir animasi ekspresi. Sehingga semua hasil animasi ekspresi dapat sesuai dengan cerita dan kepribadian karakter. Hasil pada ekspresi Hogan dan Chitto dapat memunculkan emosi, tipe kepribadian masing-masing, serta dimensi penokohan. Ekspresi marah, terkejut, dan kecewa, Hogan dan Chitto dapat menyampaikan pesan emosi tanpa dialog dengan berdurasi 58 detik.

## **5.2. Saran**

Pembaca dapat menjadikan Tugas Akhir ini sebagai referensi dalam pembuatan ekspresi. Pembaca dapat mengikuti tahapan dalam pembuatan animasi ekspresi wajah, karena teknik ini yang paling efektif. Jika pembaca sedang mencoba untuk membuat animasi ekspresi, maka saran dari penulis untuk perdalam konsep sebagai acuan bentuk pada ekspresi. Bila ingin membuat ekspresi yang berkesan maka yang harus diperhatikan adalah perkuat cerita dan tokoh yang akan dibuat dengan mencari data-data yang tepat. Pada tokoh yang akan dibuat untuk member

ciri khas dari segi tipe kepribadian, dimensi penokohan seperti fisik, sosiologi, dan psikologi, sehingga penonton dapat membedakan setiap karakter.

