



### **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

Karakter yang cocok untuk digunakan dalam film animasi *stop-motion* yang berjudul “Dumb & Dumber” tentu adalah karakter yang berwajah polos dan bodoh. Desain dengan mata sayu dan rambut yang dipotong rata pada bagian dahi merupakan ciri kuat karakter yang bodoh. Namun dalam pembuatan desain karakter, harus disesuaikan pula dengan sifat karakter dan disesuaikan dengan cerita yang ada.

Pembuatan *armature* model karakter untuk animasi *stop-motion* dapat dibuat menggunakan bahan sederhana dan mudah didapat, seperti kawat. Kawat memiliki beberapa kelebihan bila dibandingkan dengan pembuatan *armature* menggunakan bahan lain seperti kayu. Beberapa keuntungannya adalah ukuran dapat disesuaikan, meskipun karakter yang dibuat memiliki ukuran yang kecil, kawat dapat dengan mudah disesuaikan dengan ukuran tersebut. Lalu, kawat juga mudah dibentuk. Dibengkokkan ataupun dibuat melingkar dapat dengan mudah dilakukan.

Desain *armature* yang menggunakan konsep *ball and socket joints* dapat diterapkan pada model *armature* kawat tersebut. Bagian sendi terutama sendi peluru dan sendi engsel dapat dibuat dan memiliki fungsi yang sama seperti sendi pada manusia. Meskipun pada hasil akhir memiliki beberapa kekurangan seperti

terbatasnya putaran yang disebabkan oleh uliran kawat yang tidak sempurna, ataupun tinggi beberapa bagian yang tidak sesuai. Namun, hal ini lebih disebabkan oleh kemampuan *crafting* dalam mengaplikasikan desain tersebut. Ukuran desain karakter juga mempengaruhi bagaimana *armature* akan dibuat. Apabila karakter yang dibuat memiliki ukuran yang cukup besar, maka ukuran kawat yang digunakan pun harus menggunakan kawat dengan diameter yang lebih besar.

## **5.2. Saran**

### **5.2.1. Ukuran *armature***

Dalam pembuatan karakter yang menggunakan bahan pelapis, ukuran *armature* lebih baik dikurangi, karena dengan adanya lapisan luar, maka tinggi karakter akan bertambah. Serta usahakan membuat *armature* yang memiliki keseimbangan yang baik.

### **5.2.2. Material**

Saat memilih material yang akan digunakan, sebaiknya menggunakan material dengan daya tahan kuat dan tidak mudah kotor. Lalu membuat beberapa karakter cadangan bilamana karakter yang digunakan mengalami kerusakan. Hindari penggunaan material yang dapat membuat kotor seperti tanah atau bahkan lumpur. Hindari materi air dan *scene* yang membutuhkan pergerakan melayang atau terbang, kecuali bila menggunakan teknik *greenscreen*.

### 5.2.3. Kelompok

Dalam pengerjaan karya berkelompok, usahakan selalu berdiskusi dengan anggota kelompok mengenai bahan-bahan yang akan dipakai. Diharapkan penggunaan masing-masing bahan dapat menguntungkan satu sama lain, baik dalam hal mempermudah penganimasian ataupun dalam proses *editing*.

### 5.2.4. Studio

Untuk proses penganimasian *stop-motion*, harus dilakukan pada tempat yang stabil, karena proses ini membutuhkan waktu lama dan tidak berpindah-pindah. Dapat pula diusahakan menggunakan sumber cahaya yang bukan dari cahaya matahari, karena cahaya matahari akan selalu berubah. Dengan adanya sumber cahaya lain, pengerjaan pun dapat dilakukan pada malam hari.

UMMN