



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 gerak tubuh seorang tokoh animasi yang akan berinteraksi dengan pemain teater, sangat berpengaruh dengan permainan teater itu sendiri agar dapat saling berinteraksi dengan baik. 12 prinsip animasi diterapkan dalam perancangan gerak tubuh tokoh animasi khususnya prinsip *Timing* dan *Staging*. Kedua prinsip ini terdapat juga pada pementasan teater sehingga prinsip ini perlu diselaraskan terlebih dahulu. Diperlukan acuan dengan bahasa tubuh yang sesuai dengan monolog yang ada pada pementasan, tetapi *Timing* yang berada pada acuan dapat disesuaikan dengan kebutuhan penampilan teater, begitu juga dengan *Staging*. Dari penelitian yang sudah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa animasi mampu bersanding dengan teater dalam satu pementasan. Namun, diperlukan penyamaan *Timing* dan *Staging* antara animasi dan teater, sehingga didapati kedua tokoh dapat berinteraksi dengan baik.

Diluar dari segala teknis yang telah dirancang, penulis melupakan konsistensi antara gerakan dengan desain tokoh. Seharusnya jika tokoh yang dibuat berbentuk realistis sebaiknya pergerakannya pun realistis dan sebaliknya, jika konsep pergerakannya kurang realistis, tokoh yang diciptakan bisa dibuat kurang realistis juga. Dengan begini penonton tidak merasakan kebingungan atau merasa animasi seperti dibuat setengah-setengah dan menjadi kurang nyaman untuk ditonton.

## **5.2 Saran**

Pada awal perancangan akan terasa membingungkan karena harus memastikan terlebih dahulu ukuran pasti dari panggung dan perbandingan yang tepat antara ukuran animasi dan bayangan pemain, setelah hal itu telah diatur dengan baik animasi dapat dengan mudah mengikuti rancangan lainnya di teater. Tidak lupa juga referensi yang benar akan sangat membantu dalam merancang gerakan. Konsistensi dengan rancangan juga jangan dilupakan walaupun banyak yang harus dikerjakan diluar animasi sendiri.

Masih sangat sedikit penelitian tentang ilmu pertunjukan modern yang menggabungkan animasi dan teater sehingga sulit mencari literatur yang tepat akan tetapi, dikarenakan kedua media ini memiliki prinsip-prinsip dasar yang sama membuat penulis dapat menghemat waktu untuk mencari prinsip dasar antara kedua media ini, serta mudah untuk menggabungkannya.