

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1.1. Kesimpulan**

Kesimpulan penulis dibuat dari selama referensi, dan akting yang sudah penulis terapkan, percobaan ke dalam animasi. Penulis menyimpulkan bahwa dalam merancang gerakan boneka seperti *stuffed toy* terdapat dua komponen yang perlu diperhatikan. Kedua komponen tersebut adalah anthropomorfik dan sifat boneka yang terdiri lemas, ringan, dan fleksibel. Dengan kedua komponen ini memberi gerakan boneka menjadi unik ketimbang gerakan manusia. Hal yang membedakan dengan manusia yaitu gerakan anthropomorfik lebih fleksibel dan cepat ketimbang gerakan manusia. Adanya anthropomorfik memberi kesempatan pada animator membuat *style* animasi yang dari semi realis sampai *cartoony*. Dalam perancangan ini penulis memilih *style* animasi yang semi realis untuk sesuai kebutuhan film animasinya. Sifat lemas pada boneka dapat ditunjukkan dari membuat gerakan *followthrough* yang dilebih-lebihkan atau *exaggerated*. Sifat fleksibilitas dapat ditunjukkan dengan menggunakan prinsip *squash and stretch*. Dalam prinsip animasi, yang paling menonjol untuk gerakan boneka adalah *squash and stretch* dan *exaggeration*.

Dalam merancang gerakan boneka pada tiga *shot*, penulis membuat beberapa kesimpulan. Pertama, menambahkan sifat boneka seperti fleksibel ke dalam gerakan boneka menjadi keunikan sendiri ketimbang karakter lain. Sifat boneka salah satunya adalah fleksible. Sifat ini dapat dicapai dengan postur untuk

bagian tangan karena boneka tidak memiliki tulang sehingga dapat dibuat tangan yang melengkung untuk menghindari kekakuan. Sebagai contoh pada shot 38 dimana Beru memukul paman. Kedua, sebagai tokoh antropomorfik dapat memaksimalkan prinsip animasi yaitu *exaggeration* dalam gerakan. Hal ini dibantu dari penggunaan *squash and stretch*, dan teori Stanchfield (2007) yaitu penerapan garis *squash* dan *stretch* untuk *anticipation* dan pose *squash* dan pose *stretch*. Sebagai contoh pada shot 24, dimana saat Beru jatuh mendapati *squash and stretch* sehingga Beru bertindak seperti *bouncing ball*. Ketiga, prinsip *squash and stretch* juga dapat diaplikasikan pada membuat ekspresi boneka untuk membuat lebih style animasi ke semi realis tidak seperti *cartoony* yang kadar *squash and stretch*nya tinggi. Penambahan *exaggeration* dalam wajah seperti permainan otot alis mata, bentuk mulut dan gestur dapat membuat gerakan boneka yang lucu. Sebagai contoh pada shot 36 dimana Beru terkejut saat diangkat oleh paman. Penambahan *exaggeration* di wajah ini dapat membuat ekspresi Beru lebih berasa dan dapat digunakan untuk *smear effect* dan menambah kedramatisan.

## 1.2. **Saran**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis menyarankan untuk banyak melihat referensi film. Banyak melihat film yang berkaitan dengan boneka dapat melihat bagaimana tokoh boneka tersebut bergerak. Hal yang diperhatikan seperti hal-hal kecil dalam gerakan misal postur, atau mekanisme gerakannya. Film yang menjadi acuan lebih baik digunakan sesuai dengan desain tokoh boneka dan gerakan yang dirancang. Berbeda design tokoh boneka dengan acuan, besar kemungkinan terdapat perbedaan perlakuan.

Penulis menggunakan teori FACS yang dikembangkan oleh Paul Ekman dalam menganalisa ekspresi manusia. Sistem ini ada keterbatasan dimana sebenarnya sistem ini lebih cocok untuk manusia karena fungsinya untuk membaca ekspresi manusia. Selama penelitian, penulis merancang gerakan boneka lebih ke arah manusia yang gerakannya lebih fleksible dan kurang penelitian ciri-ciri boneka bergerak. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan penelitian lebih dalam lagi tentang ciri-ciri boneka bila digerakan. Penelitian dapat dengan memperhatikan bagaimana boneka bergerak dan mengaplikasikan pada animasi. Kemudian untuk ekspresi, bisa menggunakan teori atau studi literatur lainnya seperti Tom Bancroft. Selain referensi, teori-teori dasar seperti prinsip animasi, dan bahasa tubuh termasuk gestur, postur dan ekspresi dapat mempermudah menerapkan *exaggeration* dalam membuat animasi.