



### **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

Berdasarkan hasil pengerjaan film animasi 2D Break Zone sebagai proyek Tugas Akhir, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahasa tubuh adalah bahasa universal yang memiliki peran paling besar dalam komunikasi tapi juga merupakan bahasa yang paling mudah disalahartikan. Karena itu dibutuhkan penelitian lebih mendalam.
2. Bahasa tubuh bukan hanya mengandung informasi mengenai karakter sebuah tokoh, tapi juga *mental state* tokoh tersebut.
3. Membangun karakteristik sebuah tokoh di dalam film membutuhkan kombinasi dari penerapan prinsip-prinsip animasi dan juga memberikan arti di dalam setiap gerakan karakter dengan menggunakan bahasa tubuh.
4. Setiap gerakan kecil memiliki arti yang besar yang akan membangun sebuah karakter.
5. Penggunaan referensi film *anime* memberikan bantuan dalam penerapan bahasa tubuh ke dalam film karena hasil penelitian bahasa tubuh pada manusia tidak dapat diaplikasikan 100%. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan antara anatomi manusia dan film animasi berbentuk *anime*.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan untuk pembuatan tokoh yang berkarakteristik dalam film animasi 2 dimensi:

1. Membangun karakteristik sebuah karakter membutuhkan dasar teori yang kuat. Semakin banyak penelitian yang dilakukan, semakin kuat karakteristik tokoh yang berhasil dibangun pada film animasi.
2. Ketika ingin menerapkan bahasa tubuh manusia, perlu untuk diingat penerapan tersebut hanya dapat diterapkan 100% pada film live action, atau animasi dengan karakter yang realis.
3. Jangan terpaku pada data tertulis, banyak ilmu yang dapat diambil dari banyak menonton film-film animasi untuk membuka wawasan dan memberikan gambaran yang lebih sesuai.
4. Referensi *video* di dalam proses pra produksi banyak membantu dalam pembuatan *pose to pose* di dalam proses produksi.

U M N