



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

Berdasarkan hasil proses perancangan karakter *stop-motion* dalam film pendek animasi A, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan. Dikarenakan kurangnya riset, penulis mengalami beberapa kendala baik dalam pembuatan karakter maupun pada saat proses syuting.

Ketika merancang *armature* untuk karakter, riset yang dilakukan penulis kurang mendalam sehingga penulis membuat *armature* tanpa penyangga untuk model karakter di bagian belakang. Lalu, sebagai penggantinya digunakan *tack-it*. Hal ini menjadi kendala tersendiri ketika proses syuting dan menambah beban bagi *editor* karena harus menghapus *tack-it* tiap framanya.

Saat pembuatan model karakter, penulis memilih bubur kertas sebagai bahan membuat *puppet*. Pemilihan bubur kertas sebagai bahan pembuatan *puppet* hasilnya kurang baik terutama untuk karakter dengan tekstur yang mulus dan halus contohnya seperti buah apel. Bubur kertas masih dapat diampelas agar menjadi halus dan mulus, tetapi cukup sulit. Hal ini membuat bentuk visual karakter yang ingin dikehendaki tidak tercapai. Namun, tekstur bubur kertas yang kasar tidak akan menjadi masalah jika karakter yang dirancang juga memiliki tekstur kasar dan tidak rapi.

Selama proses pembuatan model karakter berwujud 3 dimensi untuk film pendek animasi A, penulis menemukan beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan dengan matang antara lain:

1. Dalam mendesain karakter dibutuhkan konsep desain karakter yang matang dengan mempertimbangkan berbagai hal dari segi artistik maupun fungsinya. Selain itu, dalam pembuatan konsep desain juga harus mempertimbangkan bagaimana hasil implementasi dari desain itu sendiri.
2. Perlunya pemahaman terhadap cerita yang diangkat agar karakter yang dibuat sesuai dan memiliki karakteristik yang kuat.
3. Sebelum masuk ke tahap implementasi desain menjadi model karakter, perlu dilakukan pula riset yang mendalam mengenai teknis pembuatan karakter yang mencakup bentuk *armature*, bahan serta metode yang akan digunakan yang sesuai dengan konsep desain sehingga model karakter dapat berfungsi/digerakkan dengan baik.

5.2. Saran

Berikut ini adalah saran dari penulis dalam mendesain karakter berwujud 3 dimensi untuk film animasi *stop-motion*.

1. Dalam mendesain karakter, perlu dipertimbangkan pemasangan penyangga di bagian punggung model agar karakter dapat mudah digerakkan pada saat penganimasian. Terutama jika karakter memiliki proporsi badan yang besar dan kaki yang kecil.

2. Sebelum pembuatan *armature*, perlu dipertimbangkan pula bahan yang akan digunakan untuk *armature* dan pembungkus badan model karakter agar hasil yang didapat sesuai dengan yang direncanakan Selain itu, agar model karakter tersebut dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak selama proses pembuatan film.
3. Lakukanlah riset yang lebih mendalam terutama dalam hal teknis untuk mengurangi kegagalan dalam pembuatan karakter sehingga tidak membuang waktu.

UMMN