



### **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**

Setelah melakukan studi pustaka, observasi, dan menerapkan animasi karakter dalam bentuk 3D, maka penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahasa tubuh merupakan hal yang penting saat menganimasikan karakter. Meskipun tanpa adanya dialog antar karakter, animator dapat menggunakan bahasa tubuh sebagai media untuk menyampaikan jalan cerita.
2. Pertautan antar karakter, seperti yang ditunjukkan dalam *scene* 5 pada film animasi *Spring Forth*, membutuhkan studi atau pengetahuan mengenai sikap tubuh dominan dan *submissive* karena tiap karakter memiliki bentuk respon dan bahasa tubuh yang berbeda jika diberikan kondisi tersebut.
3. Beberapa tahapan seperti menciptakan *key pose* bahasa tubuh melalui sketsa merupakan cara yang efisien dalam menganimasikan karakter, terutama untuk menciptakan *staging* dan *blocking* yang baik.

#### **5.2. Saran**

Selama mengerjakan animasi untuk film “*Spring Forth*”, saran dari penulis untuk pembaca khususnya animator yakni

1. Dalam menghasilkan bahasa tubuh yang tepat, animator harus mempelajari sifat karakter yang akan dianimasikan terlebih dahulu. Dalam prosesnya, tayangan berupa film atau video *candid* yang sesuai, dan video akting juga

menjadi referensi yang baik. Meskipun animasi yang dihasilkan menggunakan gaya *toon*, penonton harus mengerti mengenai apa yang disaksikannya. Referensi dalam tayangan juga harus dicocokkan dengan hasil pembelajaran dari studi pustaka agar tidak terjadi kerancuan.

2. Penggunaan video *candid* merupakan referensi yang optimal karena gerak dan bahasa tubuhnya lebih natural dibanding tayangan film yang dapat dikategorikan sebagai data sekunder.
3. Untuk lebih memahami karakteristik tokoh, animator dapat berkonsultasi dengan *character designer* pada kelompok serta meminta pendapat kepada rekan lainnya agar menghasilkan animasi yang objektif.
4. Dalam mengeksekusikan cerita ke dalam animasi, sebaiknya tiap tim memiliki rancangan *storyboard* yang matang dan detail agar tidak terjadi kesalahan atau kerancuan dalam menganimasikan karakter di tiap *shot* yang ada.
5. Perhatikan *timing* karena hal tersebut menjadi hal yang penting dalam memberikan nuansa yang tepat dan berguna sebagai ruang untuk penonton dalam menghayati karakter.