



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 analisa yang dilakukan oleh penulis yang berdasar pada teori-teori dan referensi yang dikumpulkan maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa bahasa tubuh sangat penting untuk diterapkan pada karakter dalam suatu film animasi untuk mendapatkan film animasi yang lebih terkesan nyata.

Selain itu, dengan diterapkannya bahasa tubuh yang baik dan benar pada karakter dalam film juga dapat menjelaskan kepada penontonnya secara tidak langsung, dapat menyampaikan bagaimana watak dari karakter dan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut, sehingga penontonnya juga dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut.

Dalam penerapan bahasa tubuh pada karakter juga harus memperhatikan kepribadian karakter itu sendiri sehingga dapat memunculkan ciri khas dari karakter itu sendiri.

Penggunaan bahasa tubuh yang digunakan oleh penulis dalam proyek ini, masih berdasar pada bahasa tubuh yang digunakan oleh orang-orang pada umumnya, namun karena film “Truth” ini merupakan film animasi, penulis juga menerapkan prinsip *exaggeration* pada saat menganimasikan karakter-karakter tersebut dan tentunya 12 prinsip animasi lainnya.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk pembaca adalah, pada saat menganimasikan karakter jangan asal menganimasikan karakter tetapi sebelum menganimasikannya seorang

animator harus mengenal karakter yang akan dianimasikan tersebut dan dari situ, baru mulai mencoba mengenal dan merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut.

Setelah mengenal lebih dalam, barulah seorang animator dapat melakukan riset tentang penggunaan gerakan-gerakan yang akan digunakan, sehingga dengan adanya dasar teori yang kuat dalam penggunaan gerakan-gerakan, maka film animasi tersebut akan terkesan nyata, dan penonton dapat ikut merasakan emosi yang dirasakan oleh karakter dalam film yang dianimasikan.

Berhati-hatilah dalam menentukan *timing* pada saat menganimasikan karakter, karena suatu pergerakan yang cepat dan lambat dapat memberikan kesan yang jauh berbeda walaupun menggunakan gerakan yang sama.

UMMN