



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

Pergerakan tokoh yang dirancang sebelumnya akan lebih mantap dan lebih jelas dalam proses penganimasian. Perancangan gerakan ini dapat diawali dengan mempelajari film-film dan juga membuat video referensi sendiri. Film-film yang dijadikan referensi tentunya harus sesuai dengan gerakan animasi yang ingin dihasilkan dan tidak hanya film animasi saja yang dijadikan referensi. Video referensi yang dibuat sendiri akan membantu untuk lebih mengerti dan merasakan bagaimana gerakan tersebut dapat dilakukan, sehingga akan lebih tepat saat melakukan animasinya.

Gerakan tokoh yang dapat menunjukkan tindakan yang jelas akan membuat audiens mengerti sehingga watak tokoh dapat diketahui melalui tindakan dan ekspresi tokoh tersebut. Tindakan tokoh dipengaruhi oleh gerakan yang dilakukannya dan ekspresi tokoh membantu audiens mengerti apa tujuan dan maksud dari tokoh melakukan tersebut. Maka dari itu, bahasa tubuh sangat memengaruhi penyampaian dalam animasi.

Dari semua analisis yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk menggambarkan watak tokoh dalam animasi tidak terbatas hanya pada gerak tubuh tokoh tersebut saja. Namun, merupakan kombinasi dari gerak tubuh, ekspresi, serta tujuan dan maksud tokoh melakukan gerakan tersebut. Tentunya untuk mengetahui tujuan dan maksud dari gerakan tersebut, harus ada alur ceritanya. Jadi jika audiens hanya diperlihatkan sebatas gerakan tersebut saja,

watak tokoh tidak dapat terlihat, tetapi jika diperlihatkan adegan sebelum dan sesudah gerakan tersebut, maka audiens dapat mengetahui tujuan dan maksud tokoh melakukan gerakan tersebut. Ekspresi juga sangat berperan penting untuk menunjukkan watak tokoh. Dalam suatu gerakan yang sama tetapi ekspresi tokoh dibuat berbeda, maka dapat terlihat watak yang berbeda. Intensitas gerakan dalam animasi juga perlu diperhatikan agar tersampaikan apa yang dimaksud kepada audiens.

5.2. Saran

Dalam pembuatan *stop-motion*, perancangan dan persiapan sangat berperan penting. Dalam pembuatan *puppet* harus dirancang terlebih dahulu pergerakan seperti apa yang diinginkan agar dapat menentukan rangka *puppet* tersebut. Namun, dapat juga merancang gerakan setelah *puppet* sudah selesai dibuat sehingga gerakan menyesuaikan kerangka *puppet* yang telah dibuat. Sebaiknya desain tokoh sudah meliputi gerakan tokoh sehingga dapat membuat *puppet* yang sesuai dengan animasi yang diinginkan.

Rangka *puppet* untuk tangan dan kaki sebaiknya dipisah untuk kanan-kirinya sehingga dapat digerakkan terpisah. Jika menggunakan rangka kawat, sebisa mungkin pakailah kawat yang mudah untuk dibengkokkan seperti kawat aluminium. Kerangka tentunya menyesuaikan gerakan yang diinginkan.

Pembahasan yang dilakukan penulis dapat dikembangkan lagi untuk topik pembahasan lainnya. Topik-topik yang menyangkut dengan proses pembuatan film animasi *stop-motion* dapat menjadi pembahasan yang menarik, seperti pembahasan mengenai proses perancangan kerangka, perancangan karakter,

hingga animasinya. Perancangan kerangka dapat meliputi pemilihan bahan dan proses pembuatan, untuk animasinya dapat dibahas mengenai jumlah *frame per second* atau jumlah *frame* dalam sekali *take*. Pembahasan lainnya yang juga dapat dilakukan untuk memperdalam pembahasan yang dilakukan penulis yaitu bagaimana membedakan watak dan sikap dalam gerakan dan tindakan tokoh.

