



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 menyelesaikan Tugas Akhir ini, Penulis membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahasa tubuh merupakan bahasa kedua yang paling sering kita gunakan baik secara sadar maupun secara tidak sadar dalam kehidupan sehari-hari selain bahasa Verbal.
2. Bahasa tubuh pada karakter baik dalam kehidupan nyata maupun dalam film atau Animasi sangatlah berperan dalam menyampaikan pesan kepada Penonton.
3. Selain membuat gerakan animasi pada suatu karakter menjadi lebih baik, Bahasa tubuh juga dapat menunjukkan bagaimana sifat dasar dari suatu karakter karena setiap kepribadian memiliki postur atau gestur bahasa tubuh yang berbeda-beda.

5.2. Saran

Penulis juga memberikan beberapa saran yang dapat berguna bagi para pembaca, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam membuat karakter, sebaiknya kita terlebih dahulu menentukan bagaimana sifat dasar serta kepribadian karakter kita agar dapat membuat bahasa tubuh yang sesuai dan memperkuat karakter kita.

2. Dalam menentukan bahasa tubuh pada gerakan animasi karakter kita sebagai animator dapat menggunakan referensi gerakan yang realis agar lebih natural dan pesan yang ingin disampaikan dapat lebih dimengerti.

