

## 5. ANALISIS

Penulis menggunakan prinsip-prinsip animasi tersebut untuk membantu animasi akting Mama. Bisa disimpulkan bahwa dengan mempraktekkan prinsip-prinsip animasi ini, pergerakan Mama menjadi lebih bernyawa. Namun menurut penulis, masih ada beberapa hal yang dapat dikembangkan lagi. Seperti semakin dilebih-lebihkan bahasa tubuh Mama ketika kaget dengan melihat referensi dari Looney Tunes. Sebagai contoh, dengan cara mengedip beberapa kali, menggelengkan kepala, tangan yang dikepal kemudian merenggang, dan seterusnya. Penambahan ini bisa diberikan di saat Mama menaikkan kepalanya dan di tengah *frame-frame squash and stretch*.



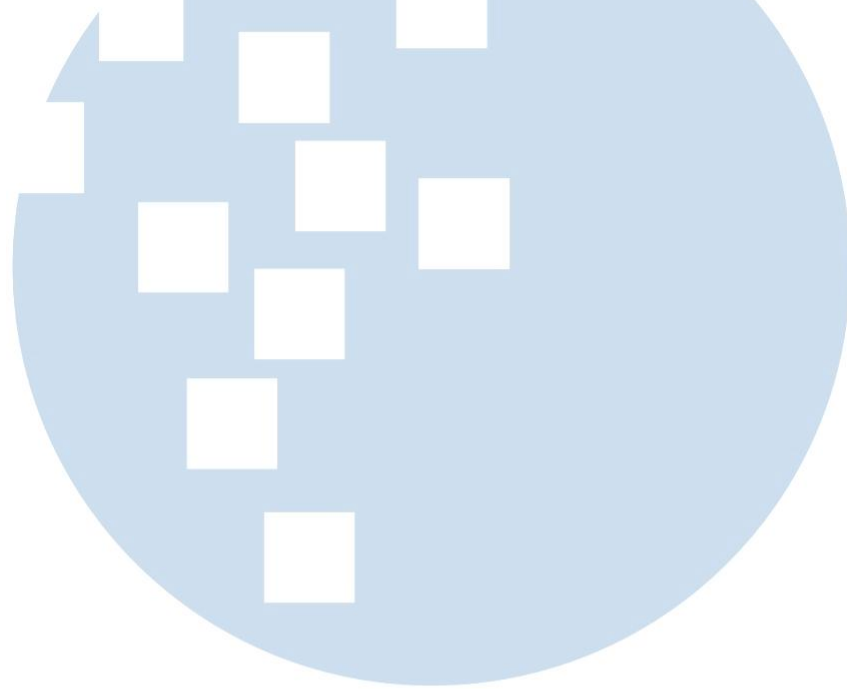
Gambar 4.7 Dua *frame* Mama saat *squash and stretch* yang dapat dikembangkan lagi

Ekspresi kaget juga bisa dilebih-lebihkan lagi menjadi mendekati ekspresi takut, seperti dengan cara membuat membuat desain matanya berubah bentuk menjadi hanya sebagai lingkaran putih sebagai matanya. Hal tersebut bisa ditambahkan pada saat Mama melihat lubangya secara jelas.



Gambar 4.8 Dua *frame* Mama saat melihat lubang yang dapat dikembangkan lagi

Penulis merasakan improvisasi akting ini lebih mudah didapatkan jika terdapat pengisi suara yang mendampinginya, yang sayangnya penulis tak dapat memperoleh karena kekurangan sumber daya manusia. Padahal, penulis sadari sekarang, sebagian besar dari akting diperoleh dari pengisi suara.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

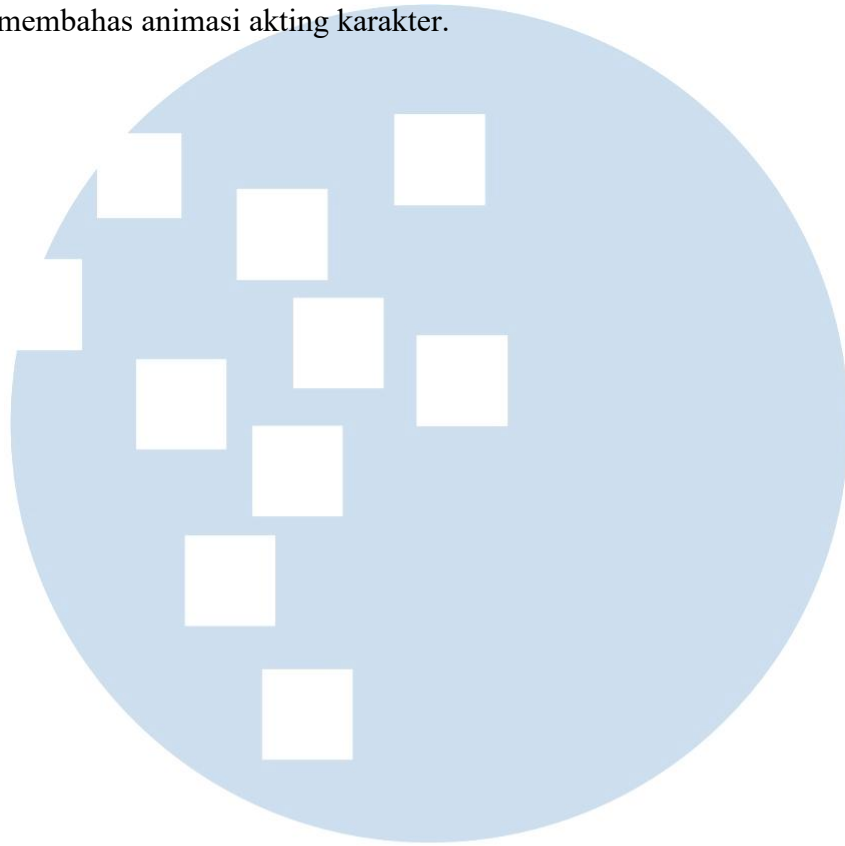
## 6. KESIMPULAN

Dalam skripsi ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam merancang animasi akting karakter Mama di film “Dasar Anak”, diperlukannya prinsip-prinsip animasi seperti *squash and stretch*, *exaggeration*, dan *staging*, *Shot* yang dihasilkan menggunakan *squash and stretch* yang mendistorsi bentuk sesaat namun tetap mempertahankan konsistensi bentuk, menggunakan *exaggeration* dalam akting karakter yang berlebih-lebihan untuk memberikan suasana komedis, serta menggunakan prinsip *staging* yang memperhatikan pergerakan kamera untuk tujuan humor dan juga agar kronologi cerita dimengerti oleh audiens. Seluruh aspek ini membantu membuat *shot* pertama di dalam film ini sukses sebagai pengenalan karakter dan juga pengenalan konflik di dalam cerita. Karena prinsip-prinsip ini, tokoh Mama jadi bernyawa serta membuat keseluruhan *shot* ini dapat dimengerti, *believable*, dan menarik perhatian penonton; walaupun dalam waktu yang pendek.

Setelah melewati penelitian ini, penulis akhirnya menyadari akting karakter juga dibawa oleh suara, musik, dan aktornya dibalik layar. Animasi akting sendiri tak dapat membawa adegan tanpa desain audio yang baik. Pada masa penciptaan karya ini, penulis terbatas oleh sumber daya manusia yang ada serta proyek-proyek lainnya di masa magang berjalan. Penulis memiliki tujuan pembuatan karya ini untuk menunjukkan pengetahuan animasinya ke perusahaan magang seperti bereksperimen dengan *style*, *motion-graphic*, animasi karakter, animasi efek, dan seterusnya. Karena tujuan yang terlalu fokus kepada animasi tersebut, penulis memiliki kelalaian dalam hal audio.

Walaupun penelitian membahas tentang perancangan animasi dan animasi aktingnya sudah sukses, penulis berharap untuk memperbaiki hal tersebut di masa yang akan datang. Maka dari itu, di karya selanjutnya, penulis berharap untuk mencari referensi yang lebih banyak dalam *men-exaggerate* gerakan, banyak bermain dengan bentuk karakter, dan menyisihkan waktu untuk mempelajari desain audio. Serta penulis berharap dari penelitian ini, penulis dapat membuat

penelitian yang lebih rinci di masa depan yang membahas juga tentang audio ketika membahas animasi akting karakter.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA