

5 KESIMPULAN

Selama menjalani proses pembuatan film animasi Lara's Day penulis mempelajari banyak hal. Sebagai animator penulis harus dapat berkomunikasi dan bertanggung jawab dalam merancang gerakan tokoh agar dapat berkomunikasi dengan penontonnya melalui gerakan bisa itu dari tubuh atau wajah. Penulis juga harus melakukan observasi agar dapat merancang gerakan kaget biasa dan kaget ekstrim, karena gerakan kaget bermacam-macam.

Dalam pembuatan animasi, penulis perlu mempelajari tentang budaya Jerman tentang ekspresi dan gerakan tubuh penduduk Jerman karena sangat penting untuk penulis yang akan merancang gerakan tokoh dengan menggunakan ras Jerman. Selanjutnya penulis perlu menggambarkan pose yang baik dan benar agar terlihat jelas dengan menggunakan prinsip *staging* dan *appealing*. Timing saat gerakan tubuh dan ekspresi perlu diperhatikan agar dapat membedakan gerakan kaget. Penulis harus dapat mencampurkan *three dimensional* tokoh dan budaya Jerman untuk dapat menciptakan gerakan yang dapat direlasikan dengan budaya Jerman.

Penulis perlu mencari referensi untuk menggambarkan ekspresi kaget Lara memiliki ras Jerman baik dari gerakan ekspresi atau tubuh. Karena tokoh film animasi Lara's Day seorang anak kecil dan berkelahiran maka penulis mengaplikasikan acuan *Spy x Family*, *Kimetsu no Yaiba* dan *Gakuen Babysitter* agar gerakan terlihat kaku dan tidak terlalu berekspresif. Penulis menggunakan teori Rifda untuk bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang dapat berkomunikasi secara *non-verbal*.