

melambangkan kebaruan terhadap situasi yang dihadapi olehnya. Sedangkan bentuk lingkaran yang cukup besar pada tubuh Klaytono melambangkan jikalau Klaytono sendiri memiliki kepribadian yang menyenangkan dan juga ekspresif serta dinamis.

Untuk tokoh kucing (sebagai peran pendukung antagonis dalam cerita “*Immortal Clay*”) kucing berwarna abu-abu ini memiliki wajah yang kaku dan datar (alias stoik). Hal ini disebabkan karena berdasarkan observasi penulis, kucing tersebut hanya memainkan peran yang sangat sedikit di film animasi “*Immortal Clay*.” Meskipun kemunculan tokoh kucing di film animasi tersebut hanya dalam beberapa detik, namun ia juga merupakan tokoh antagonis yang memulai konflik. Salah satunya adalah menjatuhkan dan mencoba mencakar Klaytono sehingga Klaytono terjatuh dari rak penyimpanan gerabah vas. Banyaknya wujud dasar segitiga yang ditemukan pada tokoh kucing tersebut melambangkan jika kucing di cerita “*Immortal Clay*” ini sebenarnya terkesan mengancam.

5. KESIMPULAN

Film animasi “*Immortal Clay*” ini telah menyajikan beberapa ekspresi wajah dari Klaytono. Beberapa di antaranya adalah ekspresi wajah takut, sedih hingga senang. Salah satu keunikan dari film “*Immortal Clay*” ini adalah ekspresi wajah Klaytono yang cukup menonjol dikarenakan raut wajahnya yang berlebihan. Klaytono tentunya memiliki jiwa yang reaktif, emosional hingga memiliki pemikiran kreatif. Namun, terkadang bisa dibilang bahwa di lingkungan sekelilingnya hal ini bisa menjadi penghambat dan juga pendukung dalam cerita kehidupannya. Referensi visual tokoh Klaytono sendiri didasarkan dari berbagai macam sumber film kartun yang sudah dipaparkan oleh penulis sebelumnya. Gaya visual, raut wajah yang cukup ekspresif serta dengan tahap perancangan tokoh semuanya dikaitkan menjadi satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan dalam dunia animasi. Bentuk dasar pada tokoh utama Klaytono (dan juga seekor kucing) ini menjadi acuan untuk memulai membuat film animasi yang konteks ceritanya mudah dimengerti.

Kecocokan teori yang disampaikan oleh beberapa ahli di dalam penelitian ini juga sesuai dengan proses perancangan hingga hasil karya jadinya. Sebelumnya, penulis sempat memiliki kendala dalam memilih teori yang sesuai dengan perancangan tokoh Klaytono itu sendiri. Hal ini dikarenakan bahwa mencocokkan teori dan menciptakan ekspresi wajah serta tokoh dengan konteks tersebut membutuhkan kemampuan *multitasking* yang cukup tinggi. Selain dibutuhkan kemampuan beralih tugas (*multitasking*) dalam melakukan hal tersebut, perlunya tingkat konsistensi dalam mengerjakannya juga tetap sesuai dengan jangka waktu tertentu.

5.1 SARAN

Berdasarkan dari laporan yang sudah dipaparkan di atas, tentunya masih banyak kesalahan dan kurangnya sinkronisasi teori dan prakteknya. Menurut penulis, tentunya banyak pertimbangan yang harus dipertimbangkan lagi terkait dengan kecocokan teori dan juga pengaplikasiannya di dalam proyek yang dikerjakan. Seperti pemilihan motif untuk perancangan tokoh Klaytono yang juga memerlukan pemikiran yang analitis dan telaten akan fakta secara empiris (nyata). Contohnya, seperti mencari referensi motif bunga yang ada di leher Klaytono. Ini seharusnya menjadi sebuah pembelajaran agar selalu mencoba berbagai rintangan dan menerima kesalahan untuk selalu mencoba bereksperimen.

Penulis berharap bahwa ke depannya, karya dan paparan laporan "*Immortal Clay*" ini akan menjadi pembelajaran bagi siapapun yang tertarik mempelajari perancangan ekspresi wajah dan juga tokoh. Meskipun ada banyak kekurangan terkait dengan penulisan *paper* tersebut, penulis meyakini bahwa *paper* ini bisa menjadi bahan pelajaran. Melalui *trial and error*, penulis selalu berusaha untuk memperbaiki apa yang sudah diteliti lebih lanjut sebelumnya. Dari sini bisa didapati bahwa terkadang melakukan riset membutuhkan pemikiran kritis sesuai dengan fakta yang ada, dan tidak bergantung pada opini subjektif saja. Ini bisa jadi pembelajaran baik bagi para mahasiswa, siswa di sekolah ataupun masyarakat khalayak.