



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

Penulis memberi kesimpulan, dari penelitian perancangan gestur pada tokoh animasi Bruu-Bruu, meliputi beberapa hal berikut ini:

1. Dalam merancang sebuah gestur sifat, latar belakang tokoh, bahkan bentuk tubuh tokoh sangat memberi dampak kepada gestur yang ditampilkan.
2. Merancang sebuah gestur juga didasari oleh teori postur tubuh yang menjelaskan beberapa postur tubuh ditunjukkan seorang tokoh dapat mempengaruhi emosi dan gestur pada tokoh dalam animasi agar menambah kesan acting terlihat yang lebih baik.
3. Perancang gestur juga meliputi bahasa tubuh diperlihatkan tokoh agar gestur tokoh dapat dipahami dengan mudah.

Beberapa kesimpulan tersebut adalah beberapa hal utama yang penulis temukan saat membuat tugas projek akhir ini, dalam proses tersebut penulis juga menemukan beberapa kesalahan yang dapat mempengaruhi gestur terlihat tidak jelas pada sebuah tokoh animasi. Sebuah perancangan gestur yang baik tidak hanya dipenuhi oleh beberapa teori dan referensi, poses animasi juga mempengaruhi sebuah kualitas gesrure karakter agar lebu terlihat menarik dan disukai oleh penontonya, dalam projek akhir ini penulis menggerakan tokoh

dalam proses animasi dengan menggunakan sebuah referensi agar animasi terlihat lebih baik.

5.2. Saran

Saran yang bisa penulis berikan pada perancangan gestur tokoh ini adalah:

1. Dalam merancang sebuah gestur akan lebih baik jika membuat sebuah sketsa tokoh akan menunjukkan sebuah gestur yang akan ditampilkan, hal ini dapat berguna untuk sebuah referensi untuk membantu proses animasi tokoh.
2. Ketika masuk pada sebuah proses animasi karakter setidaknya membuat pose demi pose pada tokoh, agar proses animasi berjalan dengan lebih mudah ketimbang melakukan proses animasi langsung pada proses membuat detail gerakan.
3. pada saat tokoh dalam animasi terlihat diam atau masuk dalam fase *idel* setidaknya seorang animator harus memberikan sedikit gerakan agar tokoh tidak terlihat kaku dalam film animasi.

Beberapa saran diatas adalah bentuk kesalahan yang penulis lakukan dalam proses projek akhir ini semoga saran tersebut dapat dievaluasi oleh peneliti yang akan melakukan penelitian khususnya dalam melakukan perancangan gestur.