

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari perancangan gerakan Agnita berdasarkan bahasa tubuh manusia dalam iklan animasi Mister Donut, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Sebelum mulai merancang gerakan suatu tokoh untuk iklan, penting halnya untuk memahami *client brief*. Berdasarkan *client brief* tersebut penulis dapat memahami kebutuhan atau hal yang ingin dicapai oleh klien. Dalam iklan ini Mister Donut sebagai klien ingin menunjukkan *brand awareness* kepada masyarakat di mana hal ini diwujudkan dengan memberikan konsumen pengalaman yang menyenangkan. Sehingga dari langkah tersebut, penulis dan tim merancang *concept art* dan *storyboard* yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
2. Dalam menentukan bahasa tubuh yang akan diterapkan kepada karakter animasi, empati menjadi kunci utamanya. Empati yaitu mencoba merasakan apa yang orang lain sedang rasakan dalam suatu situasi. Dengan menggunakan empati ini, maka animator dapat memahami apa yang sedang dirasakan oleh tokoh tersebut, memahami apa yang sedang terjadi, atau apa yang membuat tokoh tersebut melakukan gerakan tertentu. Dalam menciptakan empati ini dapat dipelajari dari 3 dimensional karakter yang dimiliki. Dengan demikian, maka animator akan dapat menentukan bahasa tubuh yang lebih tepat dan sesuai dengan karakternya.

3. Penggunaan referensi baik dari video-video lain maupun video akting juga sangat membantu dalam pemilihan dan pengamatan gerakan-gerakan yang dibuat.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan gerakan berdasarkan bahasa tubuh dan juga pembuatan iklan animasi Mister Donut, penulis mengajukan beberapa saran bagi penulis sendiri serta pembaca yang tertarik untuk merancang bahasan yang serupa.

1. Pemahaman penuh akan *client brief* sangat disarankan untuk dapat menentukan gerakan yang sesuai berdasarkan pesan yang ingin disampaikan oleh klien. Riset akan *brand* serta produk dari klien sebaiknya dilakukan sebelum melakukan studi literatur serta studi referensi.
2. Waktu menjadi kendala bagi penulis dalam mengerjakan animasi karakter. Terutama karena adanya beberapa revisi pada tahap *pre-production* membuat proses pengerjaan menjadi mundur. Maka dari itu, saran dari penulis adalah memanfaatkan waktu sebelum memasuki proses pengerjaan dengan seefektif mungkin.
3. Apabila bekerja dalam tim, maka animator sebaiknya sudah mulai mengenal dan mempelajari karakter yang dimiliki sejak tahap *pre-production* selesai, dimana sudah adanya konsep 3 dimensional karakter. Animator juga dapat memulai mempelajari storyboard, mengamati gerakan-gerakan yang akan

dibuat dan juga membuat sketsa gerakan. Hal-hal tersebut akan sangat membantu dalam proses pengerjaan animasi nantinya.

4. Dalam merancang suatu gerakan tubuh sebaiknya animator perlu memahami kembali apa visi dan tujuan dari perancangan yang dibuat, selain itu juga memperhatikan proporsi tubuh yang dimiliki oleh tokoh agar dapat menghasilkan gerakan yang sesuai.