





BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses penciptaan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknik *low frame rate* telah diterapkan sebagai representasi konflik batin dalam film animasi 3D "Gemuruh Jiwa". Penggunaan *frame rate* yang lebih rendah menghasilkan gerakan yang tampak patah, tidak stabil, dan terputus - putus sehingga mampu memperkuat visualisasi kondisi psikologis tokoh ketika mengalami perubahan kesadaran.

Penerapan *stepped interpolation* pada *Blender* menjadi metode yang paling efektif dalam menghasilkan efek *low frame rate* karena memberikan fleksibilitas dalam pengaturan kualitas gerak tanpa mengganggu proses produksi animasi. Variasi *frame rate* yang diterapkan pada kondisi normal, transisi menuju kerasukan, dan kondisi kerasukan berhasil menciptakan perbedaan intensitas visual yang sejalan dengan perkembangan konflik batin karakter.

B. SARAN

Penelitian dan Penciptaan karya selanjutnya dapat mengembangkan eksplorasi *low frame rate* pada bentuk representasi psikologis lainnya, seperti trauma, kecemasan, ketakutan, atau halusinasi. Selain itu, diperlukan pengujian terhadap penonton untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *low frame rate* mampu dipahami sebagai representasi konflik batin.

Pengembangan berikutnya juga dapat mengombinasikan *low frame rate* dengan elemen sinematik lain. seperti pergerakan kamera, pencahayaan, warna, efek visual, maupun desain suara agar representasi kondisi psikologis karakter menjadi lebih kuat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi *animator* dan peneliti yang ingin memanfaatkan *frame rate* sebagai bagian dari bahasa visual dalam penyampaian narasi dan emosi karakter.



DAFTAR PUSTAKA

Dean, R. T. (n.d.). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press.

Haitami, N., & Seruni, A. P. (2019). Konflik Batin Tokoh Utama Jintan dalam Anime Anohana (Teori Konflik Kurt Lewin). *Taiyou*, 02(02), 70–80.

Nurgiyantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.

Shamus, C. (1988). *Animation From Script to Screen.pdf*. St. Martin's Press.

Sharifuddin, S. T., Perumal, V., & Hamid, H. A. (2023). *International Journal of*. 4(2), 10–31.

Whitaker, Harold. Halas, J. (1981). *Timing for Animation*.

