



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Trailer film 2D “Silent Sword” adalah karya film animasi 2D dengan tema *action* yang dikerjakan oleh penulis sendiri. Proyek ini menggunakan teknik pewarnaan hitam putih. Dalam karya ini penulis ingin menerapkan koreografi seorang samurai pada animasinya, agar akting sebagai seorang samurainya lebih kental. Koreografi samurai yang akan diterapkan dalam proyek ini difokuskan hanya pada satu karakter utama, yaitu Kyle. Dalam proyek ini diceritakan seorang agen bernama Kyle, yang merupakan seorang samurai yang hebat. Ia merupakan seorang yang selalu tenang dalam kondisi apa pun. Dalam menjalankan misinya, ia selalu melakukannya seorang diri. Karena keahliannya berpedang dan kecepatannya yang sangat hebat, ia selalu dapat mengalahkan musuh-musuhnya tanpa perlawanan yang terlalu berarti.

Dalam proyek ini penulis memakai metode penelitian observasi, dengan cara mengamati dan mempelajari sejarah seorang samurai dari buku, film, video, dan animasi tentang samurai yang ada yang dapat dijadikan referensi dan bahan pembelajaran. Kemudian hasilnya akan diterapkan dalam pembuatan karya proyek ini.

3.1.1. Posisi Penulis

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis melakukan seluruh pekerjaan secara individual. Dimulai dari pembuatan cerita, konsep, karakter, dan animasinya.

3.1.2. Peralatan

Dalam pembuatan proyek tugas akhir ini, penulis menggunakan berbagai macam metode, baik tradisional maupun digital. Metode tradisional menggunakan pensil, penghapus, *drawing pen*, dan *sketchbook* untuk mengerjakan kerangka kasar dari proyek ini. Lalu metode digital, menggunakan komputer dan *pen tablet*, melalui *software* Adobe Photoshop untuk finalisasinya.

3.2. Tahapan Kerja

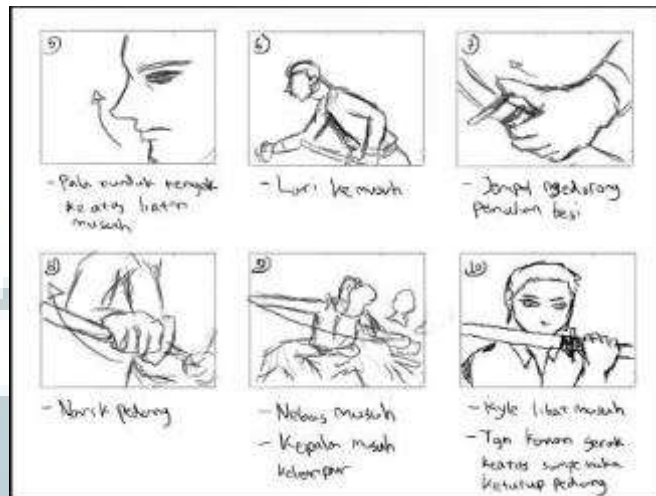
Dalam pembuatan karya ini, penulis melakukan tiga tahapan kerja, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis membuat konsep cerita, sketsa *storyboard*, dan *animation test*. Lalu pada tahap produksi dilakukan *final animation*, *inking*, *coloring*, dan *compositing*. Dan terakhir, pada tahap pasca-produksi dilakukan sedikit penambahan *visual effect* dan *mastering*.

3.2.1. Pra-Produksi

Tahap ini merupakan awal dari pembuatan karya. Pada tahap ini penulis membuat konsep cerita, lalu membuat sketsa *storyboard*-nya. Dan setelah itu membuat sketsa koreografi gerakan pada tiap *scene*-nya.

3.2.1.1. Storyboard

Sketsa *storyboard* dibuat untuk menentukan *timing* dan apa yang akan terjadi pada tiap adegan sehingga mempermudah penulis untuk membuat rangkaian animasinya.



Gambar 3.1. Contoh Sketsa Storyboard

3.2.1.2. Sketsa Gerakan

Sketsa gerakan dibuat untuk memberikan gambaran gerakan-gerakan yang akan dibuat menjadi animasi. Berikut adalah contoh sketsa-sketsa gerakan yang telah penulis buat.

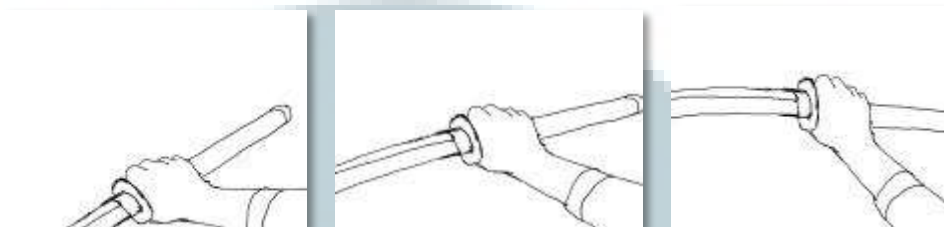


Gambar 3.2. Contoh Sketsa Gerakan



Gambar 3.3. Contoh Sketsa Gerakan

3.2.1.3. Animation Test



Gambar 3.4. Pencil Test Tangan



Gambar 3.5. Pencil Test Menghentak



Gambar 3.6. Pencil Test Kuda-Kuda

Dalam tahap ini dilakukan percobaan animasi yang merupakan penerapan dari *pencil test*. Dalam tahap ini animasinya belum final, karena jika hasilnya masih belum memuaskan akan diperbaiki lagi dalam tahap *final animation*.

3.2.2. Produksi

Ini merupakan tahap inti dari pembuatan karya, karena pada tahap ini mencakup *final animation* yang merupakan bagian terpenting untuk menyelesaikan karya yang akan penulis buat.

3.2.2.1. Final Animation

Dalam tahap ini animasi diperbaiki hingga sesuai dengan hasil yang diinginkan. Bagian ini merupakan tahap akhir dalam penganimasian, dan dibuat secara lebih detail dengan penambahan *background* dan warna pada tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Karena jika sudah selesai, hasilnya akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pasca-produksi.

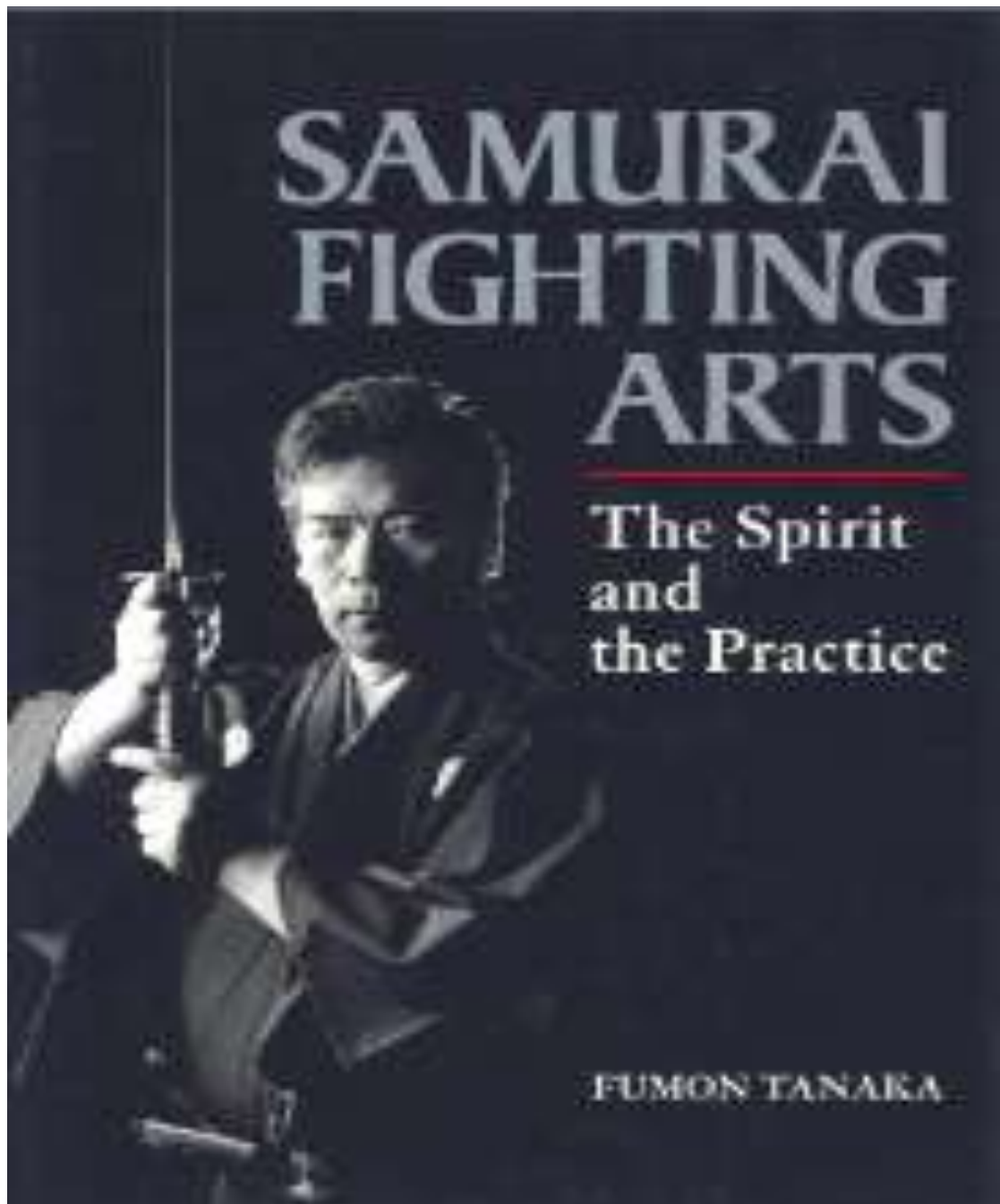
3.2.3. Pasca-Produksi

Dalam tahap ini dilakukan perbaikan dalam adegan dengan menambahkan teknik kamera pada adegan-adegan tertentu, dan diberi sedikit *visual effect*. Dan kemudian dilakukan tahap *mastering* dimana hasilnya dibuat menjadi satu format video utuh.

3.3. Acuan

Dalam pembuatan karya ini penulis menggunakan acuan gerakan dasar seorang samurai dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukannya, yang didapat melalui buku, film, video, serta animasi mengenai samurai yang sudah ada untuk dijadikan bahan pembelajaran dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Untuk mendalami karakter seorang samurai, pertama-tama penulis mempelajari tentang sejarah seorang samurai hingga teknik-teknik yang biasa mereka gunakan. Hal tersebut penulis dapatkan dari buku *Samurai Fighting Art The Spirit and The Practice* (2003) karya Fumon Tanaka.



Gambar 3.7. Cover Buku Referensi
(*Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice*, 2003)

Lalu untuk mempelajari gerakan-gerakan nyata yang biasa dilakukan seorang samurai, penulis mempelajarinya melalui berbagai video dan cuplikan film mengenai seorang samurai. Berikut adalah salah satu contoh video mengenai samurai yang penulis temukan dan dijadikan acuan:



Gambar 3.8. Contoh Video Referensi
(<https://www.youtube.com/watch?v=Pz2sHDo2-J0&list=WL>)

Dan juga salah satu contoh cuplikan film *Zatoichi*, salah satu film mengenai samurai yang telah penulis pelajari dan amati, yang dijadikan sebagai acuan:



Gambar 3.9. Contoh Cuplikan Film
(<https://www.youtube.com/watch?v=k6qCRGbsn3A>)

Lalu setelah itu mempelajari penerapan gerakannya dalam animasi, yang penulis dapatkan dari mengamati berbagai film animasi mengenai samurai yang sudah ada. Berikut adalah salah satu contoh cuplikan dari film animasi berjudul *Sword of the Stranger* yang penulis jadikan sebagai salah satu acuan:



Gambar 3.10. Contoh Cuplikan Animasi
(<https://www.youtube.com/watch?v=ga23vkjhdSI>)

3.4. Temuan

Dalam pembuatan karya ini, penulis telah mengamati dan mempelajari mengenai karakter samurai dan kebiasaan-kebiasaannya yang didapat dari buku, video, film, maupun animasi tentang samurai yang sudah ada. Berikut adalah beberapa temuan dari pengamatan dan pembelajaran yang telah penulis lakukan.

3.4.1. Permulaan

Dari pengamatan yang telah penulis lakukan, penulis menemukan hal yang biasanya ada pada seorang samurai sebelum ia memulai pertarungan. Seorang samurai yang kuat merupakan seorang ahli strategi yang handal, sehingga ia tidak

akan melakukan sesuatu tanpa perhitungan yang matang. Ia akan menganalisis keadaan yang akan dihadapinya terlebih dahulu, lalu setelah itu melakukan serangan. Dari pengamatan ini, penulis menemukan hal-hal yang menjadi permulaan dari seorang samurai sebagai berikut:

3.4.1.1. Pose Kuda-Kuda

Hal dasar yang penting bagi seorang samurai adalah kuda-kuda. Seorang samurai harus memiliki kuda-kuda yang baik dan kokoh. Karena jika kuda-kudanya lemah, ia akan mudah diserang oleh lawannya. Pose dasar dari kuda-kuda seorang samurai adalah berdiri dengan tegap dengan tangan kiri memegang bagian sarung pedang dan tangan kanannya siap untuk menarik pedangnya.



Gambar 3.11. Pose Kuda-Kuda
(*Samurai Fighting Arts The Spirit and the Practice*, 2003)

3.4.1.2. Memegang Pedang

Cara memegang pedang seorang samurai harus benar. Karena jika ia tidak memegang pedangnya dengan baik, pedangnya akan mudah terlepas dari tangannya. Hal tersebut amat membahayakan dalam pertarungan, karena tanpa pedangnya samurai menjadi mudah untuk diserang. Selain itu, jika seorang samurai tidak memegang pedangnya dengan baik jika tidak terlepas sekalipun itu akan mempengaruhi kekuatan serangannya. Serangannya akan menjadi lemah dan tidak ada artinya. Untuk memegang pedang dengan benar, posisikan tangan kanan sedikit dibawah penahan besi lalu tangan kiri pada posisi mendekati ujung bawah gagang pedang. Kekuatan genggamannya ketika memegang pedang harus kuat dan tidak renggang, tetapi tidak boleh juga digenggam sekuat tenaga karena akan membuat pedang tidak dapat mengayun dengan baik.



Gambar 3.12. Cara Memegang Pedang
(<https://www.youtube.com/watch?v=ga23vkjhdSI>)

Jika menggunakan hanya satu tangan, kurang lebih cara memegangnya sama. Yang paling penting ialah menghindari posisi tangan rapat dengan penahan besi yang membatasi antara gagang dan pedang, karena dapat mengakibatkan tangan beresiko terkena sabetan pedangnya sendiri. Biasanya memegang pedang dengan satu tangan ini dilakukan samurai untuk melancarkan serangan-serangan yang cepat.



Gambar 3.13. Cara Memegang Pedang
(<https://www.youtube.com/watch?v=vxBr0Gk5ETQ>)

3.4.1.3. Gerakan Jari

Sebelum menarik pedang dari sarungnya, biasanya seorang samurai akan melakukan gerakan mendorong penahan besi pada gagang pedang dengan ibu jarinya sehingga pedang keluar sedikit dari sarungnya. Hal ini biasa dilakukan seorang samurai untuk membuat pedangnya sedikit renggang dari sarungnya sehingga lebih mudah untuk ditarik keluar. Dengan melakukan hal ini seorang samurai bisa mengurangi resiko terkena sabetan pedangnya sendiri ketika menarik keluar pedangnya.



Gambar 3.14. Gerakan Jari
(<https://www.youtube.com/watch?v=k6qCRGbsn3A>)

3.4.1.4. Menarik Pedang

Meskipun sudah merenggangkan pedang keluar dengan ibu jari, ketika menarik pedang seorang samurai akan tetap berhati-hati melakukannya. Karena jika salah menariknya, resiko terkena pedangnya sendiri tetap ada. Untuk menarik pedang dengan benar adalah dengan menarik gagangannya keatas mengikuti alur lengkungan sarung pedang.



Gambar 3.15. Gerakan Menarik Pedang
(<https://www.youtube.com/watch?v=3Ht5y1rX2zk>)

3.4.2. Serangan



Gambar 3.16. Contoh Gerakan-Gerakan Menebas
(<https://www.youtube.com/watch?v=FSXWKNyEo6o&list=WL&index=15>)

Inti dari serangan seorang samurai adalah menebas. Gerakan menebas seorang samurai didasari dari 8 gerakan, yaitu gerakan menebas vertikal dari atas ke bawah dan sebaliknya, gerakan menebas horizontal dari kanan ke kiri dan sebaliknya, gerakan menebas diagonal dari kanan atas ke kiri bawah dan sebaliknya, dan gerakan menebas diagonal dari kiri atas ke kanan bawah dan sebaliknya. Dari 8 gerakan dasar menebas tersebut, seorang samurai yang tangguh mengembangkannya ke teknik yang lebih tinggi lagi. Seperti apapun bentuk serangannya, gerakannya pasti didasari oleh 8 gerakan menebas ini.

3.4.2.1. Battojutsu



Gambar 3.17. Gerakan Battojutsu
(<https://www.youtube.com/watch?v=udyhpBqENeU&list=WL&index=4>)

Battojutsu adalah teknik kuno dari *iaijutsu*, yaitu serangan cepat yang langsung dilancarkan setelah menarik pedang keluar dari sarungnya. Biasanya serangan ini digunakan untuk melancarkan serangan secara tiba-tiba kepada musuh atau ketika melancarkan serangan balasan. Serangan ini merupakan bentuk serangan dengan teknik tinggi, karena jika tidak dilakukan dengan ketepatan dan konsentrasi yang baik serangan ini dapat membahayakan diri sendiri.

3.4.3. Gerakan Penutup

Setelah selesai melakukan serangan biasanya seorang samurai akan melakukan gerakan mengibas pedangnya. Hal ini dilakukan untuk membersihkan pedangnya dari darah sisa-sisa pertarungan. Gerakan ini hampir selalu dilakukan oleh seorang samurai jika telah selesai bertarung, karena jika noda darah dibiarkan menempel pada pedang akan membuat pedang tersebut mudah rusak dan berkarat.



Gambar 3.18. Mengibas pedang
((<https://www.youtube.com/watch?v=FSXWKNyEo6o&list=WL&index=15>))

3.4.3.1. Menyarungkan Pedang



Gambar 3.19. Menyarungkan Pedang
(<https://www.youtube.com/watch?v=3Ht5y1rX2zk>)

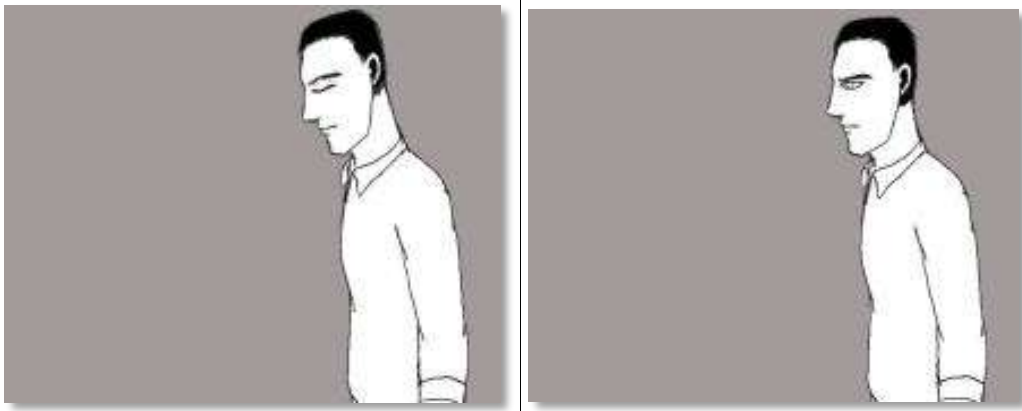
Setelah membersihkan pedangnya dari noda, seorang samurai akan menyarungkan kembali pedangnya kembali ke dalam sarung pedang yang menandakan pertarungannya sudah selesai.

BAB IV

ANALISIS

4.1. Analisis *Scene* Permulaan

Penulis melakukan analisis terhadap *scene* yang menampilkan koreografi samurai pada trailer film 2D berjudul “Silent Sword” yang penulis buat. Untuk menerapkan koreografi samurai pada animasinya, penulis membuat gerakan yang disesuaikan dengan temuan-temuan yang penulis dapatkan mengenai seorang samurai.



Gambar 4.1. Pose Kuda-Kuda



Gambar 4.2. Penerapan Pose Berlari
(<https://spurlingtrainingsystems.files.wordpress.com/2012/08/lewis.jpg>)

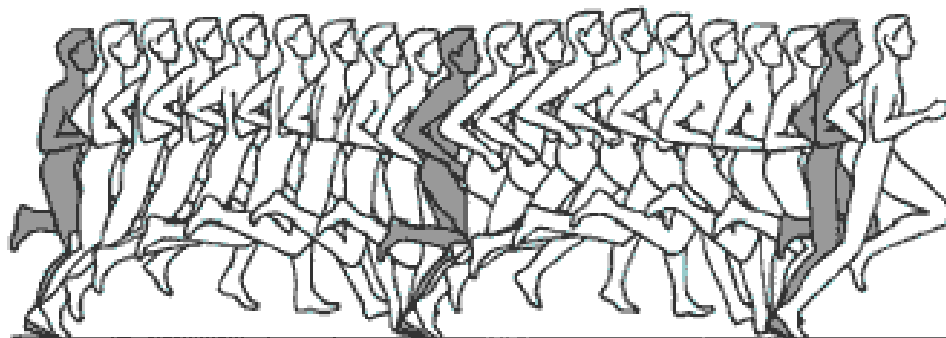
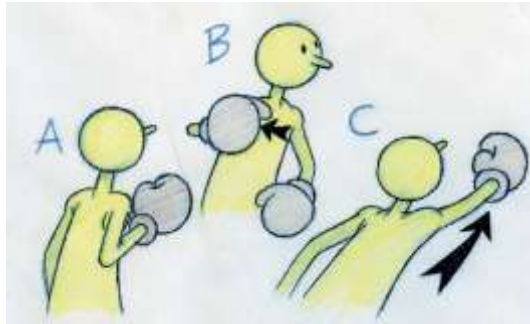


Fig. 11.1 Running stride - as a sequence of poses
(Dark color indicates the pose)

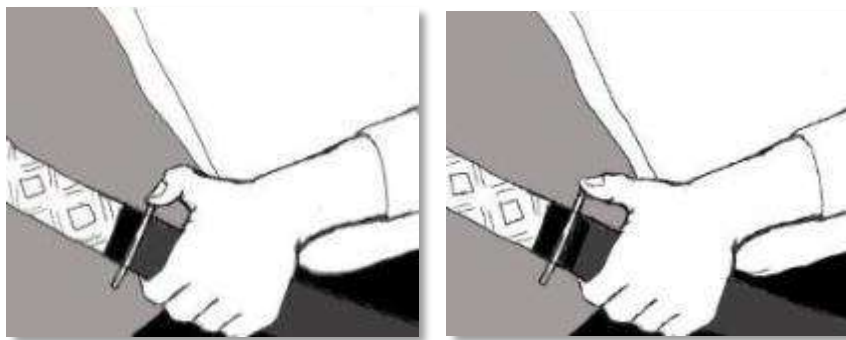
Gambar 4.3. Running Cycle

(<https://peakperformancept.files.wordpress.com/2012/03/running-pose1.gif>)

Pertama-tama ialah pose kuda-kuda sebelum Kyle memulai serangannya untuk menunjukkan ciri khas dan penerapan koreografi samurainya. Pada bagian ini pertama-tama ditunjukkan Kyle berdiri tegap sambil sedikit menunduk dan menutup matanya untuk memfokuskan konsentrasinya. Lalu setelah siap, Kyle membuka matanya dan menegakkan kepalanya dan mulai berlari ke arah musuhnya. Pada bagian ini, pose ketika berlari menggunakan penerapan sebagaimana manusia ketika berlari cepat dimana bagian badan akan condong ke arah depan. Pada bagian berlari animasinya menggunakan 6 *frame* dengan *timing* 0.03 detik pada setiap *frame*. Penggunaan 6 *frame* ini disesuaikan dengan teori Williams (2002), yang mengatakan bahwa dimana ketika melakukan lari yang sangat cepat *frame* yang dibutuhkan hanya 6 saja. Dalam animasi berlari ini diterapkan prinsip animasi *arcs* dimana ketika berlari gerakannya berupa kurva dimana posisi badan setiap melangkah akan sedikit naik dan turun. Hal ini disesuaikan pada gerakan natural ketika manusia berlari, dimana posisi badannya pasti akan sedikit naik dan turun ketika melangkah.



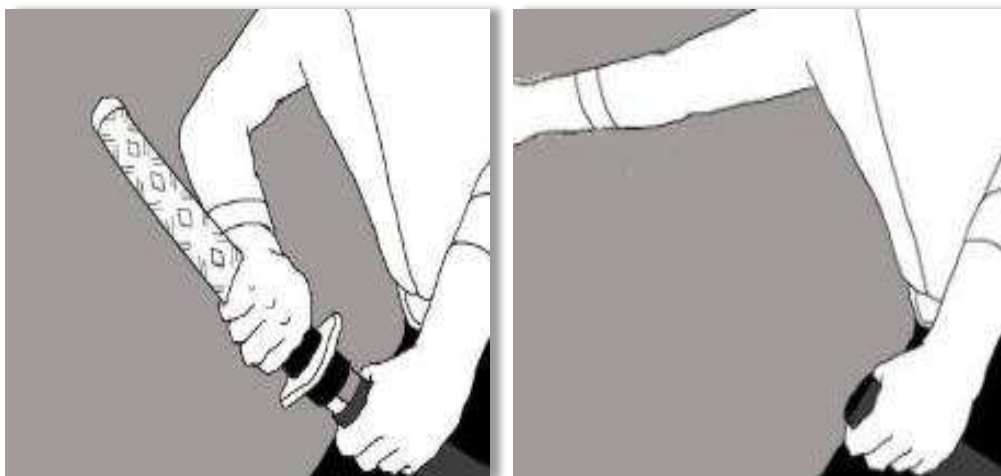
Gambar 4.4. Contoh Gerakan Antisipasi
(Tony White's Animator's Notebook, 2012)



Gambar 4.5. Gerakan Jari

Lalu pada bagian awal sebelum Kyle memulai serangan, untuk menunjukkan ciri khas sebagai seorang samurai Kyle melakukan gerakan mendorong gagang menggunakan ibu jarinya. Gerakan ini dibuat sesuai seperti temuan yang penulis temukan, dimana posisi ibu jari mendorong bagian penahan besinya dengan posisi tangan memegang sarungnya. Pada bagian ini animasinya dibuat sebanyak 7 *frame* dengan *timing* pada *frame* pertama diberikan delay 0.2 detik dan *frame* kedua 0.1 detik dan sisanya tidak diberi delay. Seperti menurut Whitaker, Halas, dan Sito, penentuan *timing* ini menentukan ide yang ingin disampaikan kepada penonton. Pemberian delay pada 2 *frame* awal tersebut dimaksudkan untuk menekankan usaha jari Kyle ketika mendorong pedang keluar, sehingga terlihat ada tenaga yang dikeluarkan. Kemudian gerakan mendorong dibuat dengan menerapkan prinsip *anticipation* dengan ibu jari

menekuk terlebih dahulu sebelum akhirnya terentang lurus. Gerakan antisipasi ini dibuat untuk menjelaskan bahwa jari Kyle benar-benar mendorong pedangnya, karena jika dibuat hanya lurus saja akan terlihat tidak natural dan aneh seperti benda mati yang bergeser begitu saja. Karena pada kenyataannya ketika melakukan aksi pasti ada gerakan antisipasinya, seperti pada gambar 4.2. dimana ketika seseorang ingin melakukan tinju tangannya akan menekuk ke belakang terlebih dahulu tidak langsung ke depan begitu saja. Lalu untuk membuat gerakannya tidak kaku begitu saja prinsip animasi *secondary action* diterapkan pada bagian tubuh Kyle yang lain yang dibuat sedikit bergoyang sehingga gerakannya tidak terlihat kaku. *Secondary action* ini merupakan hasil dari gerakan utama jari mendorong pedang tersebut, karena pada dunia nyata jika kita melakukan aksi apapun kita pasti mengeluarkan tenaga. Ketika mengeluarkan tenaga tersebut pasti ada bagian lain yang terkena efek dari gerakan utama sekecil apapun itu. Oleh karena itu penerapan *secondary action* ini dilakukan agar gerakannya tidak terlihat kaku.



Gambar 4.6. Menarik Pedang

Setelah itu untuk menguatkan lagi karakter Kyle sebagai seorang samurai, gerakan menarik pedangnya juga disesuaikan selayaknya seorang samurai asli seperti pada referensi di bagian temuan. Gerakan dibuat dengan posisi tangan kanan yang menarik pedang dan tangan kiri memegang sarung pedangnya. Posisi tangan kanan yang memegang gagang pedang berada sedikit dibawah penahan besinya, disesuaikan dengan cara samurai memegang pedang yang benar pada temuan. Gerakan menariknya juga disesuaikan dari bawah ke atas mengikuti alur sarung pedangnya. Pada gerakan ini animasinya dibuat sebanyak 9 *frame* dengan *timing* yang cepat juga. Pada bagian awal frame juga diberi jeda sedikit sebanyak 0,1 detik, jeda ini bermaksud untuk memberikan waktu sedikit ketika tangan melakukan gerakan sebelum menggenggam gagang pedang. Dalam adegan ini digunakan prinsip animasi *secondary action* dimana ketika pedang ditarik keluar dari sarungnya, tangan kiri dan pakaiannya juga ikut bergerak sedikit karena pengaruh gerakan tangan kanan yang menarik pedang tersebut. Kemudian diterapkan juga prinsip animasi *exaggeration* dimana ketika pedangnya ditarik keluar ada sedikit efek kibasan putih, hal ini dibuat untuk melebihkan kecepatan dan kekuatan tarikan pedang Kyle untuk memperkuat kesannya sebagai seorang samurai yang hebat. Pada bagian ini pengambilan gambar juga sengaja menggunakan *medium shot*, yang merekam hanya sebagian tubuh Kyle yaitu bagian bawah kepala hingga sedikit dibawah pinggang. Hal ini sengaja dilakukan untuk mengekspos gerakan tangan ketika Kyle sedang menarik pedang, karena dalam pembahasan ini koreografi gerakan samurainya yang ditekankan pada karakter Kyle.

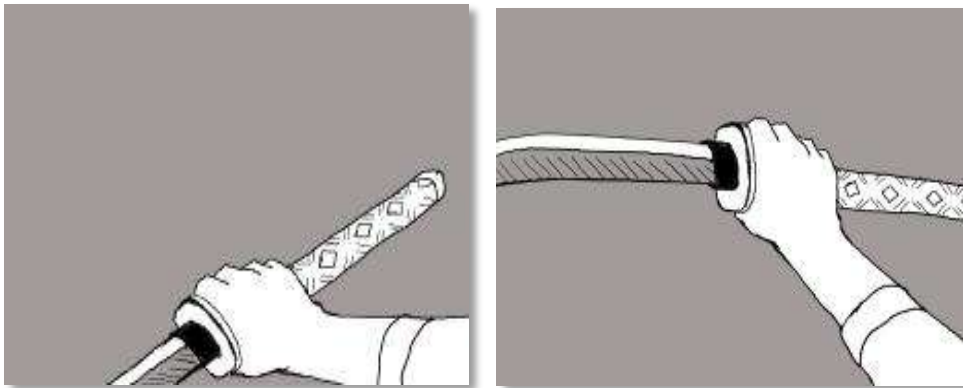
4.2. Analisis Scene Serangan



Gambar 4.7. Serangan *Battojutsu*

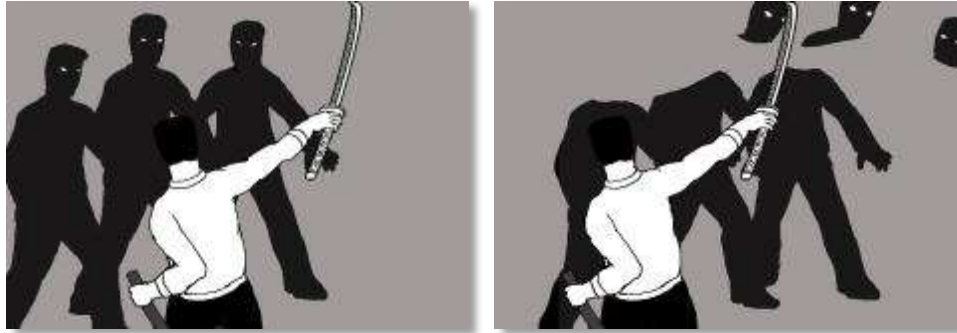
Selanjutnya ialah gerakan serangan ketika Kyle menebas musuhnya, gerakan ini merupakan gerakan lanjutan setelah Kyle menarik pedang. Seperti pada temuan, disini Kyle menggunakan teknik serangan *battojutsu* dimana ia langsung menebas musuhnya sesaat setelah ia menarik pedang. Pemilihan serangan ini untuk menunjukkan Kyle merupakan seorang samurai yang tangguh dengan menguasai teknik ini dan bisa menyerang musuh secara cepat dan tiba-tiba. Dalam adegan ini animasinya dibuat sebanyak 8 *frame* dengan tetap menggunakan *timing* cepat pada masing-masing *frame* sebanyak 0.03 detik. Pada bagian ini diterapkan prinsip *exaggeration* dimana ketika menebas pedangnya memiliki efek kibasan putih untuk menambah kesan kecepatan pada serangannya. Ini dilakukan untuk menambah kesan samurai yang hebat pada karakter Kyle, karena jika pedangnya ketika menebas dibuat seperti pada kenyataannya akan terlihat biasa saja. Setelah itu diterapkan juga prinsip animasi *secondary action*, dimana ketika melakukan serangan tidak hanya tangan Kyle yang memegang pedang saja yang bergerak, tetapi juga kepala dan anggota badannya ikut bergerak sedikit untuk membuat gerakannya terlihat lebih natural. Lalu diterapkan juga prinsip animasi *follow*

through pada tangan dan pedangnya untuk mengakhiri gerakan serangannya secara halus, dimana gerakan tangan dan pedangnya tidak langsung berhenti begitu saja tetapi dibuat sedikit bergerak mundur dan kembali ke posisi semula lalu terhenti. Hal ini dimaksudkan karena ketika melakukan gerakan menebas yang mengeluarkan tenaga untuk menahan tenaga yang dikeluarkan dan berhenti terdapat jeda waktu sedikit, oleh karena itu gerakan ini dibuat agar gerakan Kyle ketika mengakhiri serangannya tidak terlihat kaku.



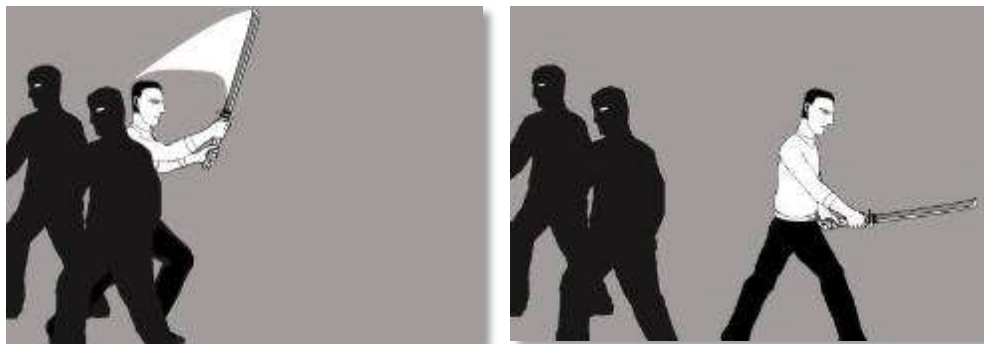
Gambar 4.8. Tangan Menebas

Kemudian setelah melakukan serangan *battojutsu*, dibuat adegan selingan untuk memfokuskan gerakan tangan dan cara Kyle memegang pedangnya sehingga penerapan koreografi samurai pada karakter Kylenya benar-benar terlihat jelas. Adegan ini juga dibuat untuk sedikit mendramatisir serangan *battojutsu* Kyle. Pada bagian ini tetap menggunakan *timing* cepat 0.03 detik di tiap *frame* dan menggunakan sebanyak 8 *frame*. Pada adegan ini juga tetap diterapkan prinsip animasinya, yaitu prinsip animasi *follow through* dengan cara yang sama ketika Kyle melakukan serangan *battojutsu*. Sehingga ketika mengakhiri gerakan menebasnya gerakan tangan dan pedangnya tidak terlihat kaku



Gambar 4.9. Kepala Terlempar

Lalu dibuat juga adegan kepala musuh terlempar akibat serangan Kyle sebelumnya. Adegan ini dibuat selain untuk dramatisir adegan, juga untuk menambah kesan kehebatan karakter Kyle. Adegan ini sebenarnya dibuat dengan *still image* tetapi agar terkesan bergerak dan tidak statis karakter Kyle dan musuhnya dibuat bergeser ke arah yang berlawanan. Dimana Kyle dibuat bergeser ke arah kiri dan musuhnya bergeser ke arah kanan dimana arah kepalanya yang terpisah terlempar.



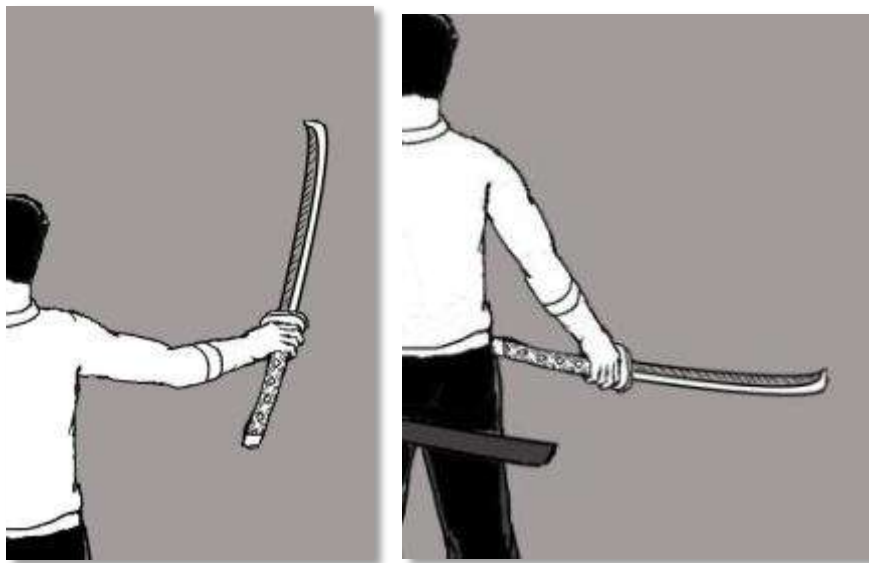
Gambar 4.10. Serangan Kilat

Lalu setelah serangan *battojutsu*, Kyle melakukan serangan kilat kepada musuhnya. Serangan ini merupakan serangan yang amat cepat yang dilancarkan Kyle kepada musuhnya, sehingga gerakan serangan yang terlihat hanya gerakan terakhir pedangnya ketika Kyle melewati musuhnya. Serangan ini juga dibuat untuk menunjukkan kehebatan dan kecepatan Kyle yang dapat melewati dan

menyerang musuhnya dalam sekejap. Pada adegan ini tetap menggunakan *timing* cepat dengan jeda 0.03 detik pada tiap *frame*. Dalam gerakan ini prinsip *exaggeration* efek kibasan putih juga diterapkan lagi untuk memperkuat efek kecepatan serangannya, serta prinsip *follow through* untuk mengakhiri gerakan serangannya secara halus seperti pada gerakan serangan *battojutsu* sebelumnya.

4.3. Analisis Scene Penutup

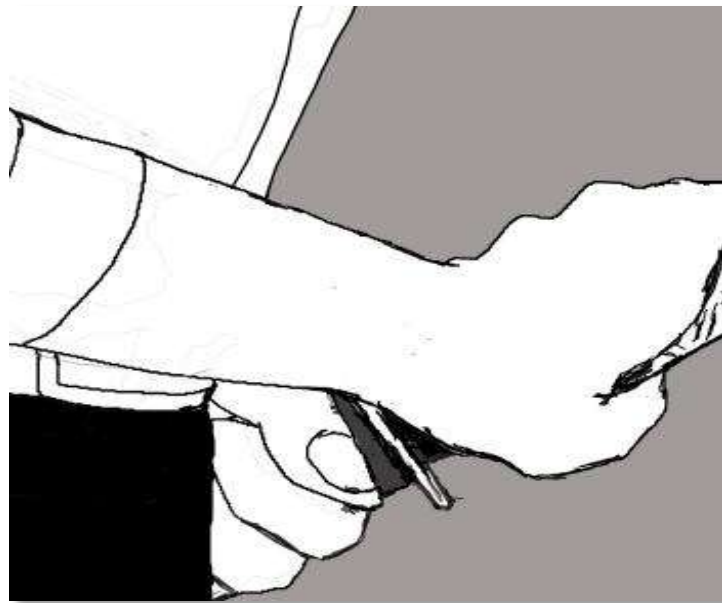
Setelah selesai melakukan serangan, untuk menunjukkan lagi koreografi samurai pada karakter Kyle. Dibuat gerakan penutup sesuai dengan gerakan penutup serangan yang biasa dilakukan oleh seorang samurai.



Gambar 4.11. Gerakan Mengibas Pedang

Gerakan penutup dari seorang samurai seperti pada temuan, yaitu gerakan mengibas pedang. Selain untuk memperkuat koreografi samurai pada karakter Kyle, gerakan ini juga dibuat untuk menutup adegan sedikit lebih dramatis. Dalam gerakan ini ditunjukkan Kyle mengibaskan pedangnya kebawah dengan cepat. Pada adegan ini tidak diberikan efek kibasan agar tidak terjadi kesalahan persepsi gerakan penutup ini dengan gerakan serangan. Namun prinsip *follow through*

tetap diterapkan selain untuk tetap mengakhiri gerakan secara halus tetapi juga untuk memberikan efek hentakan pada gerakan mengibas ini. Disini juga diterapkan *secondary action* dimana ketika mengibas badan dan kepala Kyle juga sedikit bergeser. Karena memang pada dasarnya ketika melakukan gerakan mengibas ini badan dan kepala memang sedikit bergeser secara alami karena berusaha menahan beban ketika melakukan gerakan mengibas ini. Pada bagian ini juga tetap digunakan *timing* cepat agar efek hentakan dan kibasannya terlihat baik. Dalam gerakan ini digunakan 7 *frame* dengan jeda 0.01 detik pada setiap *frame*. Kamera yang digunakan *medium shot* untuk lebih mengekspos bagian tangan pada saat mengibas, lalu ketika tangan berhenti kamera bergerak ke bawah mengikuti badan Kyle hingga *fade to black* untuk memberikan sedikit kesan dramatis pada adegan ini.



Gambar 4.12. Gerakan Menyarungkan Pedang

Setelah mengibaskan pedangnya, yang terakhir adalah gerakan menyarungkan pedangnya kembali ke sarung pedang. Gerakan ini dibuat untuk

melengkapi gerakan mengibas tadi, agar semakin memperkuat gerakan penutup seorang samurainya. Pada bagian ini gerakan menutup yang ditunjukkan hanya pada detik-detik terakhirnya saja tidak seluruh gerakannya ditunjukkan. Hal ini dibuat untuk membangun rasa penasaran bagi penonton. Pada gerakan ini prinsip *follow through* dan *secondary action* tetap digunakan untuk memperhalus dan memberikan efek tenaga sedikit ketika memasukan pedang ke dalam sarungnya. *Timing* yang digunakan cepat pada awalan *frame* untuk memberikan efek tenaganya. Dalam adegan ini digunakan 7 *frame* dengan jeda 0.03 detik pada tiap *frame* dan diberi jeda 1 detik pada akhirnya untuk memberikan penonton waktu mencerna adegan ini. Kamera yang digunakan *close-up* pada bagian tangan dan daerah sarung pedangnya saja, untuk membuat bagian ini saja yang terekspos dengan baik.