



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

Melalui perancangan gerakan bahasa tubuh terhadap karakter Seruni dalam menyampaikan emosi yang telah disesuaikan dengan kepribadian melankolis Seruni, penulis menyadari bahwa ada beberapa aspek yang menjadi acuan penulis dalam mengembangkan gerakan senang, sedih, dan takut pada karakter Seruni. Dimulai dari pemahaman terhadap cerita. Cerita yang penulis sampaikan berasal dari sebuah legenda yang berjudul “Batu Gantung”. Melalui jalan cerita “Batu Gantung” tersebut, penulis memahami karakter seperti apa Seruni, bagaimana dia bertindak dan cara Seruni menghadapi suatu masalah. Dengan pemahaman tersebut, maka ditemukanlah kepribadian Seruni sebagai seorang melankolis.

Kepribadian dapat memberikan variasi dalam merancang emosi Seruni yang ingin disampaikan kepada penonton. Sehingga melalui emosi yang telah dirancang tersebut, selain mengerti emosi apa yang disampaikan, penonton juga dapat mengerti karakter seperti apa Seruni. Dalam pengembangan gerakan ini digunakan teori-teori penyampaian emosi, teori kepribadian melankolis, serta beberapa referensi pergerakan emosi yang telah disesuaikan dengan kepribadian pada film animasi maupun *live action*. Melalui film-film tersebut akan ditemukan gerakan-gerakan seperti apa saja yang ada dalam menyampaikan emosi senang,

sedih, dan takut pada karakter dengan kepribadian melankolis. Data-data yang ditemukan dalam film-film tersebut diaplikasikan ke gerakan Seruni

Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, penulis juga melakukan survei dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner ini berisi eksplorasi gerak dari hasil eksperimen gerakan yang telah penulis terapkan ke karakter Seruni dan berfungsi untuk mencari tahu gerakan seperti apa yang lebih dapat menyampaikan emosi Seruni. Survei ini juga berfungsi dalam membantu penulis menganalisis serta sebagai alat validasi tersampaikan atau tidaknya maksud dalam eksplorasi gerak tersebut.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan tugas akhir, penulis menyadari ada kekurangan terhadap beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama yaitu memperbanyak eksplorasi gerakan baik melalui referensi maupun teori sehingga gerakan yang dihasilkan akan lebih beragam dan penonton menjadi lebih tertarik dengan gerakan yang dirancang. Kedua yaitu mengeksplor animasi *style silhouette animation* lebih dalam lagi. Masih ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pengembangan *silhouette animation* seperti pemberian ekspresi yang meliputi pergerakan mulut dan area mata (dapat ditambahkan bulu mata agar kedipan mata dapat terlihat) agar karakter terlihat lebih hidup. Dan terakhir yaitu manajemen waktu yang baik agar hasil akan lebih optimal.