



### **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

Koreografi merupakan bagian dari seni untuk menyampaikan komunikasi berbasis *non verbal* dalam sebuah karya film (Kreng, 2008), koreografi juga merupakan seni dalam menciptakan sebuah susunan dalam sebuah tarian, dan susunan tersebut dapat bervariasi sesuai dengan konsep yang telah disepakati (Brown, 2013). Berdasarkan analisis dan penelitian dalam Tugas Akhir ini penulis dapat menarik beberapa kesimpulan.:

1. Dalam melakukan perancangan koreografi diperlukan riset mendalam mengenai latar belakang cerita dan 3 dimensional dari setiap karakter. Hal ini diperlukan untuk menentukan pergerakan yang sesuai dengan *personality* pada setiap karakter. Disisi lain, hal ini juga dapat mempermudah koreografer dalam merancang setiap pergerakan yang dibutuhkan.
2. Untuk memperkuat hasil perancangan yang telah dibuat, diperlukan video referensi untuk mendapatkan gambaran yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.
3. Teknologi *Motion Capture* berguna untuk mengimplementasikan hasil perancangan koreografi sesuai dengan *style* animasi yang telah ditetapkan.

## 5.2. Saran

Ada tiga tahap dasar dalam melakukan perancangan koreografi, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (Widaryanto, 2009). Tahap eksplorasi adalah tahap awal dalam proses menciptakan sebuah karya, dimana pada tahap ini diperlukan penggalian secara mendalam mengenai proses dalam menciptakan kemungkinan-kemungkinan gerak yang akan ditampilkan dalam sebuah pertunjukan.

Penciptaan kemungkinan gerak dapat terbentuk dari kajian mendalam terhadap elemen yang terdapat dalam koreografi, dan elemen tersebut meliputi latar belakang cerita, pendalaman karakter, properti yang dimiliki, akting, *style* berkelahi, dan pergerakan kamera. Elemen tersebut adalah bagian dari kesatuan yang perlu diperhatikan dalam merancang koreografi, sehingga pesan yang dihasilkan dari perancangan koreografi dapat terpresentasikan dengan baik dan diterima oleh *audience*.

UMMN