



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

Setelah melalui proses panjang dalam merancang gerakan tokoh Barong, dapat disimpulkan bahwa untuk dapat menciptakan konsep gerakan untuk Barong yang memang belum ada kejelasan mengenai bagaimana cara gerakannya, sangat diperlukannya pengumpulan teori secara mendalam melalui buku-buku literatur mengenai kisah mitologi Barong dan seni tari Barong. Gerakan Barong dapat dirancang melalui karakteristiknya yang diceritakan sebagai sosok pelindung yang kuat dan bijaksana. Kemudian tarian Barong Ket juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang gerakan Barong. Barong Ket yang diceritakan sebagai sosok pelindung hutan dengan wujud singa digunakan oleh penulis sebagai referensi utama dalam memilih acuan gerakan Barong, sehingga acuan gerakan yang paling cocok untuk diterapkan kepada Barong adalah gerakan singa. Lalu setelah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yaitu pemilik sanggar Barong dan pemandu wisata Anjungan Bali di Taman Mini Indonesia Indah, dapat disimpulkan bahwa gerakan Barong harus mampu menyampaikan makna kebaikan dan keseimbangan.

Kemudian yang dapat disimpulkan juga adalah sangat diperlukan untuk menerapkan teori 12 prinsip animasi ke dalam perancangan gerakan Barong, terutama *timing*, *anticipation*, *exaggeration*, *secondary action*, dan prinsip-prinsip lainnya agar gerakan-gerakan yang diperlihatkan oleh Barong mampu

menunjukkan identitas Barong, contohnya yaitu gerakan Barong memiliki *timing* yang cepat menunjukkan bahwa ia memiliki tubuh yang tidak berat ataupun memiliki kekuatan yang cukup untuk bergerak dengan lincah. Kemudian contoh selanjutnya adalah ketika Barong melakukan serangan tidak membutuhkan gerakan *anticipation* yang terlalu banyak karena Barong memang sosok yang sangat kuat sehingga dia dapat dengan mudah melakukan serangan tersebut.

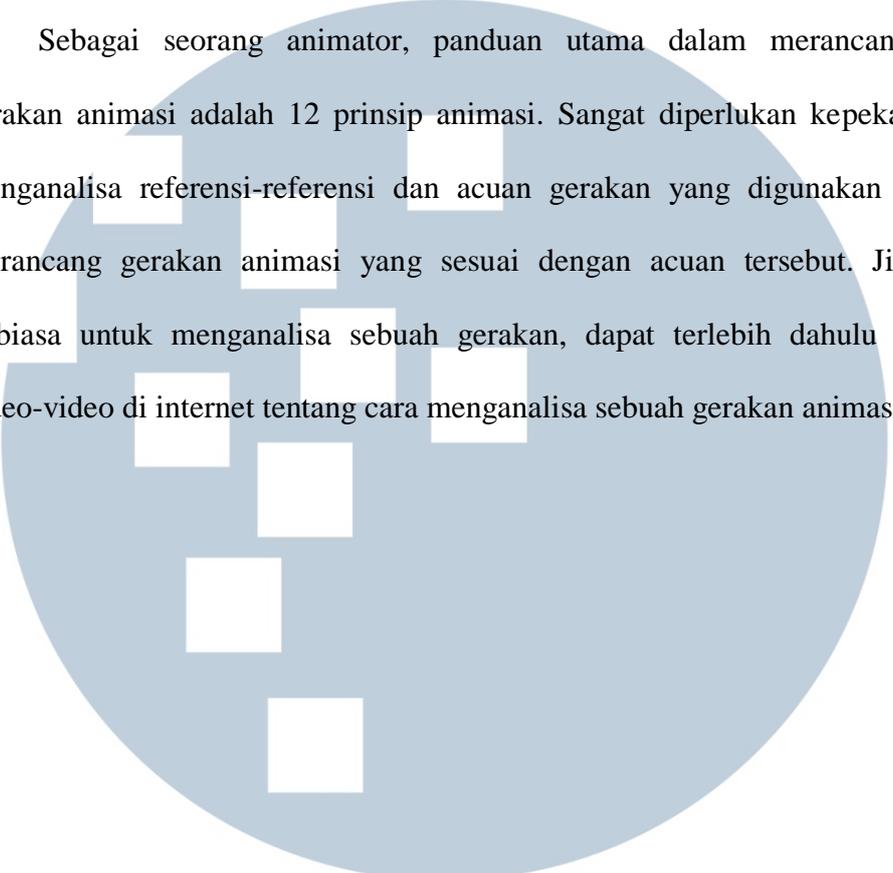
Kesimpulan terakhir yang tidak kalah penting adalah bahwa dalam merancang gerakan ekspresi Barong yang memiliki wujud hewan, diperlukan studi gerakan baik melalui teori literatur ataupun analisa dari film yang memiliki tokoh serupa. Dalam kasus ekspresi Barong, penulis menganalisa tokoh Mufasa dari film Lion King agar mengetahui bagian wajah mana saja yang bergerak ketika Mufasa yang juga merupakan seekor singa itu menampilkan ekspresi wajah yang sangat kuat.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam merancang gerakan tokoh dalam proyek tugas akhir ini, berikut adalah saran-saran yang dapat penulis sampaikan untuk pembaca:

Jika ingin merancang ulang animasi sebuah tokoh yang sudah ada sebelumnya, harus melakukan pengumpulan data terlebih dahulu untuk memahami hal-hal apa saja yang boleh ditambahkan dan tidak boleh dihilangkan dari tokoh tersebut. Pahami secara mendalam tentang apa yang akan dirancang sehingga dapat mencari data-data yang sesuai.

Sebagai seorang animator, panduan utama dalam merancang sebuah gerakan animasi adalah 12 prinsip animasi. Sangat diperlukan kepekaan dalam menganalisa referensi-referensi dan acuan gerakan yang digunakan agar bisa merancang gerakan animasi yang sesuai dengan acuan tersebut. Jika belum terbiasa untuk menganalisa sebuah gerakan, dapat terlebih dahulu menonton video-video di internet tentang cara menganalisa sebuah gerakan animasi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA