



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam perancangan gerakan tokoh hantu berdasarkan sifatnya masing-masing, penulis harus memahami secara mendalam fungsi dan makna dari gestur agar informasi tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Perancangan gestur dan *pose-to-pose* harus didasarkan kenapa suatu tokoh melakukan gerakan tersebut dan harus mendukung sifat yang ingin disampaikan kepada penonton. Fungsi dari studi literatur terhadap perancangan gerakan ini adalah penulis mendapatkan informasi dan pemahaman lebih baik mengenai gestur yang sering diterapkan dan diketahui oleh masyarakat umum, serta memperluas wawasan mengenai banyaknya gestur beserta artinya yang beragam. Apa yang ingin penulis sampaikan kepada penonton mengenai suatu informasi berupa sifat tokoh harus dipilih dan ditelaah secara mendalam karena satu gestur mengandung arti yang lain. Oleh karena itu, pemahaman teori akan memudahkan pemilihan gestur yang ingin ditampilkan.

Untuk perancangan gerakan animasi, penulis lebih fokus kepada acuan yang telah dicari, seperti *pose-to-pose*, *exaggeration*, serta *timing* animasi yang mempengaruhi penekanan sifat suatu tokoh. Ketiga poin ini dengan pemahaman yang mendalam akan membantu penulis dalam merancang gerakan yang sesuai dengan konteks adegan. Acuan yang dipahami oleh penulis berupa acuan film animasi, *live-action* serta video akting yang berguna untuk menentukan *timing*

dan gerakan yang nantinya akan diaplikasikan kepada gerakan tiap tokoh. Untuk perancangan gerakan tiga hantu yang sering muncul, yaitu Budi, Diana dan Damar, penulis harus mencari tahu gerakan hantu itu seperti apa dengan cara mencari studi literatur dengan acuan yang mendeskripsikan perbedaan gerakan manusia dengan gerakan hantu. Setelah itu, penulis harus mempelajari gestur yang dapat mencerminkan sifat yang telah ditentukan dengan mencari acuan serta memperagakan agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Alhasil, Budi dirancang memakai gestur tangan *bowl* dan dengan penerapan *exaggeration* untuk menekankan sifat Budi yang usil, Damar dirancang memakai perpaduan gestur *holding hands behind the back* dengan *nose up* untuk menekankan sifat Damar yang berwibawa, dan Diana dirancang dengan menggunakan *crossed-hand* dan *sagittal plane* kepala ke bawah yang menekankan sifat Diana yang misterius.

5.2. Saran

Untuk merancang gerakan berdasarkan sifat tokoh, penulis harus lebih memahami secara mendalam gestur, *pose-to-pose*, dan *timing* yang tepat. Jika sudah dipahami secara mendalam, penulis akan lebih mudah dalam merancang gerakan yang tepat. Kurangnya referensi studi literatur untuk merancang tokoh secara maksimal membuat penulis langsung merancang gestur tokoh tidak berdasarkan basis dan menyebabkan pembuatan gerakan tokoh berlangsung lebih lama. Penentuan tokoh dalam merancang gerakan disarankan maksimal dua tokoh, karena penulis kesusahan dalam mencari acuan yang tepat jika tokoh terlalu banyak.