



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 merancang gerakan menunggu tokoh antropomorfik hewan kelinci Dede, penulis harus memahami lebih dulu makna dari bahasa tubuh manusia dan hewan kelinci saat sedang bahagia, tidak bahagia, dan saat sedang menunggu. Hal ini bertujuan agar penulis dapat menggabungkan bahasa tubuh manusia dan hewan kelinci pada gerakan tokoh Dede yang kemudian dapat menciptakan gerakan yang bersifat unik untuk seorang tokoh antropomorfik kelinci, di mana kualitas hewan kelinci pada dunia nyata masih tampak dalam anatomi tubuh manusia. Pemahaman akan makna bahasa tubuh tersebut juga membantu penulis untuk merancang gerakan tokoh Dede yang dapat menunjukkan emosi yang dirasakannya selama melakukan adegan menunggu pada *scene 06 shot 01* dan rangkaian *scene 09 shot 02-shot 03* dan *shot 05-shot 07*. Misalnya, pada *scene 06 shot 01* saat tokoh Dede merasa bahagia, maka bahasa tubuhnya akan menjadi lebih terbuka dan tegap. Di sisi lain, pada rangkaian *scene 09 shot 02-shot 03* dan *shot 05-shot 07* saat tokoh Dede merasa sedih, bahasa tubuhnya menjadi sempit dan bungkuk.

Selain pemahaman akan bahasa tubuh manusia dan hewan kelinci, penulis juga harus memahami teori prinsip animasi *secondary action* dan *timing*, serta bagaimana pengaruhnya pada perancangan gerakan sebuah tokoh, sehingga akhirnya gerakan tersebut mampu menunjukkan perasaan bahagia dan sedih.

Misalnya, bagaimana telinga seekor hewan kelinci bergerak saat ia bahagia dan sedih, atau bagaimana cepat gerakan kedutan hidungnya sebagai *secondary action*. Selain itu, penerapan prinsip *timing* yang serba cepat (durasi yang lebih singkat dan pose yang ditahan lebih sebentar) atau serba lambat (durasi aksi lebih lama dengan pose yang ditahan lebih lama) pada gerakan tokoh mempengaruhi bagaimana penonton memahami perasaan tokoh tersebut.

Sebagai usaha untuk memahami ketiga hal tersebut, penulis melakukan studi literatur dengan membaca buku-buku, baik itu buku fisik maupun buku digital. Selain melakukan studi literatur dan mengumpulkan teori, penulis juga melakukan observasi untuk mengumpulkan gambar atau video acuan untuk merancang gerakan tokoh Dede. Acuan yang dikumpulkan menjadi contoh nyata dari teori-teori yang sudah dikumpulkan oleh penulis pada tahap studi literatur. Dari berbagai acuan yang berhasil dikumpulkan, penulis kemudian dapat menerapkan hasil perancangan untuk gerakan menunggu tokoh antropomorfik hewan kelinci Dede ke dalam perangkat lunak 3D. Penerapan ke perangkat lunak 3D tersebut memperhatikan prinsip-prinsip animasi, terutama prinsip animasi *secondary action*, *timing*, *staging*, *arcs*, serta *follow through and overlapping action* untuk menghasilkan gerakan tokoh Dede yang dinamis dan organik, serta mampu menggambarkan perasaan bahagia dan sedih tokoh Dede sebagai hasil akhir perancangan.

5.2. Saran

Proses perancangan gerakan tokoh antropomorfik hewan kelinci Dede dapat menjadi jauh lebih efektif apabila penulis sudah lebih dulu menentukan rumusan dan batasan masalah yang spesifik. Dengan rumusan dan batasan masalah yang spesifik, proses studi literatur dan observasi akan menjadi lebih efektif karena penerapannya ke dalam gerakan tokoh Dede menjadi lebih terarah dan jelas. Hal ini kemudian meniadakan teori atau acuan yang berujung tidak terpakai dalam proses perancangan gerakan tokoh Dede.

Selain itu, pemahaman yang lebih dalam tentang perbedaan atau batasan antara aksi utama dan aksi tambahan (*secondary action*) akan dapat memperjelas bagaimana penulis membagi batasan masalah yang akan dibahas dalam proses perancangan ini. Gerakan telinga dan gerakan kedutan hidung tokoh Dede, karena adalah alat utama seekor hewan kelinci menunjukkan emosi, mungkin akan lebih tepat dimasukkan dalam bahasan bahasa tubuh dibandingkan bahasan *secondary action*.