



### **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 proses perancangan gerakan Monomono berdasarkan emosi *anger*, penulis harus mengerti dahulu apa itu emosi, apa yang menyebabkannya, dan apa dampak yang diberikan. Selain itu penulis juga perlu mengerti bahasa non-verbal yang digunakan untuk menyampaikan emosi tersebut. Agar penonton juga dapat paham secara jelas tujuan dari gestur penulis perlu mempelajari gestur-gestur yang digunakan pada kejadian yang serupa atau mirip.

Studi literatur dan acuan merupakan sumber yang sangat membantu penulis dalam merancang gerakan monster, mulai dari menentukan gestur, ekspresi, serta timing yang lebih baik digunakan. Dengan adanya studi literatur dan acuan tersebut penulis tidak perlu khawatir terhadap gestur yang dirancang tidak dapat dikenali oleh orang lain, karena sudah ada gestur serupa yang muncul dan masih dapat dikenali secara jelas. Selain itu studi literatur sangat membantu penulis memutuskan dengan benar gestur dan ekspresi apa yang seharusnya dijadikan final *shot*.

Kemudian dalam pembuatan animasi banyak sekali hal yang perlu dipertimbangkan seperti Arc gerakan antar key gestur, timing dan Spacing, banyaknya *exaggeration* yang diberikan, bentuk siluet dan gerakan antisipasi yang tepat untuk digunakan. Penulis merasa 12 prinsip animasi benar-benar mengambil peran yang sangat besar dalam membuat gerakan yang dirancang menjadi lebih

kuat dan nyata. Dalam pengerjaan penulis seperti dituntun melalui 12 prinsip animasi tersebut, sehingga penulis dapat dengan cepat tahu alasan animasi terlihat aneh dan dapat langsung memperbaikinya. Melalui hal tersebut, penulis menjadi lebih yakin dengan karya yang dibuat dan bisa lebih kreatif dengan percobaan-percobaan dalam merancang.

Pada *shot* 45 dimana Monomono mengalami perubahan emosi dari annoying menuju *anger*, terdapat beberapa kesulitan dalam membuat gestur yang tepat dan bisa membuat penonton merasakan amarah yang ditahan Monomono. Karena di dalam studi literatur tidak ditemukan gestur yang bisa menggambarkan *restrained anger*, penulis perlu mencari acuan dari film animasi yang sudah ada sebelumnya. Perlu adanya eksplorasi dari gestur dan memanfaatkan arah gerakan tokoh untuk menciptakan gerakan yang menggambarkan *restrained anger*. Pada saat meledak terdapat kesulitan dalam membuat gerakan yang bisa memberikan dampak yang kuat untuk menggambarkan ledakan amarah tokoh. Pada akhirnya penulis mengambil gerakan dengan konsep seperti bomb dimana pada awal *shot* siluet dibuat kecil, namun seiring dengan meledaknya emosi penulis menggunakan siluet yang besar.

*Shot* 48 dan 50 dirasa merupakan *shot* yang paling sulit untuk dirancang diantara ke 2 *shot* lainnya, selain karena kurangnya acuan yang sesuai, penulis masih merasa kurang paham bagaimana cara menunjukkan keagresifan dalam gerakan. Penulis harus kembali lagi ke kedalam acuan dan mendapati kesalahan dari gerakan yang dibuat. Salah satu hal yang menurut penulis sangat berpengaruh dalam membuat gerakan yang agresif adalah permainan timing yang berubah

secara cepat, serta gerakan yang lebar. Untuk menunjukkan gerakan yang agresif ancap-ancap mengambil peran besar, untuk memberikan momentum dalam gerakan inti yang kemudian dilepaskan seperti bulldozer yang melaju satu arah.

Pada *shot* 93 penulis harus merancang gerakan Monomono yang menggambarkan *rage*. Banyak sekali acuan dimana tokoh mengalami *rage* dengan bermacam-macam karakteristik. Tergantung dari bagaimana karakter tokoh, *rage* yang dihasilkan bisa berupa gerakan yang meledak ledak, atau dengan gerakan kecil namun berfokus pada ekspresi. Namun satu hal yang dapat disimpulkan penulis adalah dalam semua *rage* selalu menggunakan gerakan besar, cepat dan agresif. Dalam perancangan gerakan agresif *rage*, perlu adanya eksplorasi timing, dan kemudian didapat agresif *rage* memiliki timing yang lebih cepat dan lebih tiba-tiba dibanding agresif *anger*.

Dalam pengerjaan rancangan, hal yang paling membuat penulis ragu adalah apakah gestur yang digunakan sudah sesuai dengan emosi *anger*. selain itu kurangnya literatur tentang contoh gestur-gestur emosi yang sesuai. Adapun sumber yang bisa penulis gunakan untuk merancang gestur adalah acuan. Namun dalam proses mencari acuan penulis banyak menjumpai berbagai macam gestur yang digunakan untuk menggambarkan emosi serupa.

Selain itu dalam proses pembuatan penulis merasa keterbatasan karena kurangnya kemampuan *solid drawing* yang dimiliki penulis. Kurangnya kemampuan ini membuat penulis kesulitan untuk menggambar sesuai apa yang diinginkan penulis, keterbatasan tersebut juga membuat penulis tidak dapat membuat gerakan-gerakan rumit yang membutuhkan angle kamera yang ekstrem.

Akhirnya kurangnya kemampuan tersebut juga mempengaruhi waktu kerja penulis menjadi sangat lama karena harus menggambar berulang kali dan melalui berbagai proses untuk mencapai hasil yang maksimal.

## **5.2. Saran**

Untuk ke depannya penulis harus mempelajari emosi secara lebih dalam, karena hanya membaca beberapa lembar halaman buku dirasa masih kurang untuk dapat mengetahui secara jelas apa itu emosi. Selain itu penulis harus meningkatkan kemampuan untuk solid drawing agar dapat menggambar gerakan yang dibayangkan penulis dengan mudah dan cepat.

Hal lain yang menjadi masukan dalam pembuatan skripsi ini adalah gaya bertarung monomono yang belum jelas dan tidak konsisten, banyak acuan yang memiliki tubuh lebih kecil dari monomono, dan ada yang memiliki gerakan lebih gesit ada juga yang lamban. Hal ini menjadi salah satu konsent penulis karena penulis masih belum bisa memahami betul tri-dimensional tokoh Monomono. Dalam mencari acuan penulis terlalu merujuk ke arah emosi dibandingkan tri-dimensional tokoh. Kedepanya harus memperhatikan keseluruhan aspek dari apa yang diteliti, serta tri-dimensional tokoh.

Dalam perancangan penulis masih tidak terlalu paham dengan jelas apa yang ingin dirancang di awal, sehingga menimbulkan bekerja dua kali, ada baiknya sebelum perancangan penulis sudah tahu secara jelas apa yang ingin dirancang dan alasan mengapa harus merancang gerakan tersebut, supaya pengumpulan literatur serta acuan dapat dilakukan lebih efisien. Kurangnya

kemampuan penulis mencari studi literatur serta acuan juga menjadi masalah yang cukup besar dalam pencarian data.

Dalam pembuatan skripsi penulis memiliki banyak kekurangan terutama dalam format, banyak tulisan yang tidak sesuai dengan format dan tulisan tulisan asing yang tidak ditulis dengan cetak miring. Hal ini membuat penulis perlu melakukan cek ulang berkali kali agar dapat memastikan tulisan sudah sesuai dengan format. Hal tersebut menyita banyak waktu yang seharusnya bisa dialokasikan ke kegiatan lain. Untuk kedepanya dalam penulisan lebih baik teliti dari awal dan langsung memperbaiki kata yang salah atau harus cetak miring, sehingga tidak perlu melakukan pengecekan berkali kali.