



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

Untuk merancang gerakan Tjahyadi dan Kirana penulis harus memahami sifat atau tridimensional masing-masing tokoh, agar dapat dengan tepat menentukan seperti apa masing-masing tokoh bertindak pada suatu adegan. Kemudian harus benar-benar memahami studi literatur yang digunakan. Ditambah dengan mengobservasi animasi lain agar dapat digunakan sebagai acuan dan juga bereksperimen langsung dengan berakting sesuai adegan. Perancangan gerakan juga harus memperhatikan apakah bahasa tubuhnya tepat menjelaskan suatu gerakan tersebut, karena jika tidak tepat makna dari gerakan tersebut bisa diartikan oleh penonton menjadi sangat beragam. Karena melalui bahasa tubuh dapat mengetahui apa yang akan dilakukan oleh seseorang bahkan sebelum tokoh berbicara, dan melalui bahasa tubuh kita bisa melihat dan mengetahui apa yang orang rasakan. Kemudian dibantu dengan ekspresi tokoh tersebut. Keadaan mental juga mempengaruhi bahasa tubuh seseorang pada situasi tertentu tergantung dengan psikologisnya. Pada penelitian ini Tjahyadi seseorang yang percaya diri keadaan mentalnya menggambarkan bahasa tubuh yang santai, sedangkan kirana penakut bahasa tubuhnya terlihat cemas. Posturnya juga menggambarkan Tjahyadi yang tertarik menggunakan *open* dan *forward body postures*, dan kirana yang tidak tertarik menutup dirinya menggunakan *closed* dan *backward body postures*. Menentukan *shot* juga penting, secara teori *shot* yang

benar memberikan *staging* yang juga tepat agar gerakan terlihat secara jelas, secara teknis *shot* dengan *staging* yang benar juga membantu animator membuat gerakan lebih mudah karena animator bisa menyesuaikan gerakan mana yang perlu lebih detail dan tidak.

Pada perancangan Kirana dan Tjahyadi hasil yang didapat menurut penulis sudah cukup memuaskan. Bahasa tubuh, postur, dan keadaan mental tokoh sudah terlihat, hanya ekspresi yang menurut penulis kurang memuaskan. Pada *scene 1 shot 2* gerakan sudah cukup bagus dari bahasa tubuh Tjahyadi saat makan yang terlihat santai dan menikati, posturnya yang *forward body postures* yang menunjukkan Tjahyadi tertarik dengan makanannya, dan ekspresinya juga sudah membantu menunjukkan perasaan Tjahyadi yang senang. Pada *scene 1 shot 6* gerakan Kirana juga sudah bagus, bahasa tubuhnya yang menunjukkan Kirana sedang tidak nafsu makan sudah terlihat, gerakan yang menunjukkan Kirana sedang berpikir juga sudah terlihat. Kemudian pada *scene 3 shot* juga sudah baik, terlihat dari gerakan Kirana pada *shot 2* yang sedang merasa cemas, dan pada *shot 3* perbedaan perasaan antara Tjahyadi yang merasa percaya diri dan Kirana yang merasa cemas sudah terlihat dan baik. Hanya ekspresinya yang menurut penulis kurang memuaskan.

5.2. Saran

Agar dapat mencapai hasil yang maksimal dan lebih baik lagi penulis dapat mempelajari lebih dalam studi literatur yang digunakan seperti bahasa tubuh, ekspresi, postur, dan kondisi mental seseorang yang mempengaruhi bahasa tubuhnya. Kurang maksimalnya *skill* penulis dalam merancang pergerakan juga membuat hasil yang didapat kurang maksimal. Adanya *error* pada *rigging* dan *skinning* yang terjadi pada tokoh juga menghambat pekerjaan dan membuat penulis harus sangat berhati-hati mengerjakannya yang menjadikan pengerjaan membutuhkan waktu lebih lama, dan sulit untuk membuat gerakan tertentu misalnya juga ekspresi. Sebaiknya penulis juga memperdalam dan mempelajari *rigging* dan *skinning* agar jika terjadi *error* penulis dapat mengetahui dan memperbaikinya. Pengumpulan acuan yang kurang bervariasi juga sebaiknya ditambah agar dapat membantu proses perancangan menjadi lebih mudah karena lebih banyak referensi. Acuan yang dipakai penulis juga kurang sesuai dengan perancangan seperti tridimensional tokoh dan situasinya. Karena akan sulit mencari acuan dengan aspek yang semuanya sama dengan perancangan, sebaiknya penulis juga menambahkan acuan lain seperti acuan tridimensional dan acuan situasi. Dan juga akting yang kaku menjadikan eksperimen akting kurang maksimal, sebaiknya penulis mengikuti kelas akting terlebih dahulu agar aktingnya lebih leluasa dan tidak kaku.