

6. KESIMPULAN

Selama pengerjaan proyek film dan pengerjaan skripsi, penulis menyimpulkan perancangan ekspresi dan gestur tokoh Gumelar merupakan proses panjang. Hal tersebut melingkupi pencarian referensi pustaka, pengumpulan referensi video/film serta pengolahan data-data yang dikumpulkan menjadi satu animasi yang mendukung visualisasi tokoh Gumelar. Dalam menganimasikan tokoh, *Tri-dimensional* tokoh sangat dibutuhkan sebagai fondasi untuk membangun atau merancang ekspresi yang sesuai pada tokoh yang akan dianimasikan. Rancangan ekspresi wajah Gumelar dilakukan melalui pengaturan bentuk alis, mata dan mulut. Ekspresi marah ditampakkan melalui bentuk alis yang mengkerut, mendekati kelopak mata dan mulut yang menutup dengan mata Gumelar yang menatap tajam terhadap temannya pada *scene 2 shot 3*. Ekspresi sedih ditampakkan melalui alis yang bergerak ke atas mendekati kening kepala dengan tatapan mata yang memandang ke bawah dan mulut yang tertutup rapat pada *scene 3 shot 8*. Ekspresi senang ditunjukkan melalui senyuman dari mulut yang mempengaruhi kelopak mata *scene 2 shot 5*. Rancangan gestur tubuh diatur oleh penulis melalui gerakan kepala, batang tubuh, tangan, dan kaki. Emosi marah dalam *scene 2 shot 3* ditampakkan melalui gerakan tangan Gumelar terhadap siswa lain yang dia ingin berkonfrontasi dengan. Bagian depan tubuhnya tidak ditampakkan kepada siswa lain sebagai indikasi relasi negatif Gumelar dengan siswa lain. Emosi sedih dalam *scene 3 shot 8* ditampakkan melalui gerakan kepala dan batang tubuh yang membungkuk ke depan. Emosi senang dalam *scene 2 shot 5* ditampakkan melalui gerakan kepala dan batang tubuh yang bergerak mendekati Maria ketika Gumelar ingin mengatakan sesuatu kepada Maria. Bagian depannya ditampakkan secara langsung kepada Maria sebagai indikasi kepercayaan Gumelar terhadap Maria.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A