

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **2.1. Kesimpulan**

Dalam proses perancangan gerakan *anthropomorphic* pada animasi *hybrid* “Jailbreak”, penulis memerlukan beberapa hal untuk dapat merancang gerakan-gerakan *anthropomorphic* ini. Hal-hal itu adalah *3-Dimensional character* dari tokoh yang dimaksud, teori-teori yang telah dibuat oleh para pakar, observasi, dan dan referensi.

*3-Dimensional character* merupakan hal yang paling penting dari sebuah perancangan pergerakan. *3-Dimensional character* sendiri terdiri dari 3 hal yang membentuk suatu tokoh, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologisnya. Dengan *3-Dimensional character*, animator dapat menentukan pergerakan apa yang harus dicari dan diaplikasikan untuk membuat pergerakan tokoh tersebut. Dalam pembuatan gerakan, penulis mengambil dimensi fisiologis Anju yang adalah seekor luwak yang sudah tua dan bungkuk, dimensi sosiologis Anju yang dapat mengakrabkan dirinya dengan luwak lain, dan dimensi psikologisnya yang penurut dan penolong.

Selain *3-Dimensional character*, untuk merancang pergerakan membutuhkan teori-teori dari pakar. Untuk merancang gerakan *anthropomorphic* luwak pada animasi *hybrid* “Jailbreak,” penulis membutuhkan teori 12 prinsip animasi. Kemudian diperlukan juga teori *body language* (bahasa tubuh) yang

berfokus pada keputusasaan, ketakutan, dan kemarahan yang diaplikasikan ke dalam tokoh Anju. Teori *body language* juga mencakup teori *facial expression* (ekspresi wajah) yang digunakan untuk membuat ekspresi wajah yang mendukung perasaan Anju di dalam ketiga adegan tersebut. Dalam pencarian teori tentang *body language*, penulis menemukan adanya *closed posture*, dan menggunakan teori tentang gerakan agresif yang terjadi saat seseorang sedang mengalami kemarahan.

Setelah itu, penulis juga menggunakan teori tentang *anthropomorphism* yang dapat membantu penulis merancang gerakan. Terdapat empat prinsip animasi yang perlu ditekankan untuk mencapai pembuatan gerakan *anthropomorphism* yang baik, yaitu *squash & stretch*, *anticipation* di luar batas fisik manusia, *followthrough* di luar batas fisik manusia, dan *exaggeration* di luar batas fisik manusia.

Dalam pencarian teori tentang luwak, penulis kesulitan untuk menemukan teori gerakan luwak. Karena itu, dilakukanlah observasi terhadap luwak untuk melihat pergerakannya. Setelah observasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa luwak memiliki gerakan yang mirip dengan kucing. Saat mencari teori tentang ini, penulis menemukan bahwa luwak masih satu keluarga dengan kucing di dalam suborder *Feliformia* (karnivora berupa kucing). Saat melakukan observasi, penulis menyadari suatu hal, yaitu perbedaan gerakan kaki belakang luwak dengan kucing. Jenis luwak yang menjadi tokoh Anju adalah musang pandan (*Paradoxurus hermaphroditus*) yang memiliki jenis kaki *plantigrade*. Jenis kaki

ini berarti seluruh telapaknya benar-benar menyentuh tanah saat berjalan, seperti kaki manusia.

Dari hasil observasi, penulis kembali menelusuri teori-teori untuk mengkonfirmasi apakah kaki belakang luwak jenis musang pandan benar berbeda dari kucing. Setelah menggali lebih dalam teori tentang luwak, penulis menemukan hasil penelitian dari *Field Museum of Natural History*, Chicago, dan *American Museum of Natural History*, New York, yang menyatakan bahwa *Paradoxurus hermaphroditus* memiliki jenis kaki *plantigrade*. Dari hasil observasi ini, penulis membuat cara bergerak Anju tidak sama dengan kucing atau Luwak Afrika yang memiliki jenis kaki *digitigrade*.

Setelah itu, penulis menemukan gerakan yang dilakukan oleh luwak saat observasi, yaitu gerakan berputar, gerakan yang membatu saat ekornya digenggam, dan gerakan mendesis saat merasa terancam atau marah. Untuk membuat rancangan gerakan penulis kali ini, penulis hanya menggunakan hasil observasi dari gerakan desisan luwak. Gerakan desisan luwak dapat diterapkan pada gerakan kemarahan yang dirancang untuk *scene 06 shot 14*.

Setelah itu, referensi-referensi, baik dari animasi yang sudah ada maupun referensi yang baru dibuat karena dibutuhkan akan sangat membantu dalam melakukan rancangan pergerakan, karena ada kemungkinan di dalam referensi itu terdapat poin-poin penting yang dibutuhkan seorang animator dalam merancang pergerakan yang diinginkan. Referensi-referensi yang diambil oleh penulis antara

lain referensi beberapa animasi dan referensi video akting yang dilakukan oleh penulis sendiri.

## **2.2. Saran**

Beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca adalah:

1. Dikarenakan kurangnya materi tentang pergerakan luwak, akan lebih baik bila melakukan observasi terhadap binatang ini secara langsung. Karena sulit menemukan luwak di alam liar yang dapat diobservasi, lebih baik datang ke tempat penangkaran yang sudah sesuai standard dan meminta izin untuk dapat melakukan penelitian.
2. Mengetahui apa yang ingin dirancang. Untuk kelancaran membuat perancangan, animator harus paham tentang apa yang akan dirancangnya, karena itu akan lebih baik bagi animator untuk segera menentukan apa yang ingin dirancang dan segera mencari informasi tentang hal yang akan dirancangnya.
3. Memahami tidak hanya gerakan, tetapi juga kondisi detail suatu subjek/ objek yang akan dirancang (*3-Dimensional Character*).