

untuk mengkomunikasikan perasaan Jack terhadap penonton. Aksi menyingkirkan barang dari atas meja ini dilakukan pada *test-cam* sebagai referensi gerakan yang akan Jack lakukan.



Gambar 4.2. Hasil akhir *scene 3 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis telah melakukan analisis terhadap topik yang dibahas dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi media seperti film dan acara televisi yang cukup sesuai dengan animasi yang dirancang. Walaupun bahan observasi tidak secara sempurna menggambarkan animasi final yang telah dirancang, tetapi hal tersebut menjadi sebuah referensi yang cukup akurat bagi penulis untuk merancang animasi dengan gestur tubuh yang serupa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap tahap yang dilakukan oleh penulis untuk mencapai hasil akhir animasi sangatlah penting untuk merancang sebuah hasil yang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil referensi yang dirancang dari *test-cam* sangat berperan penting bagi tahap *motion capture* dan *cleanup*, hingga animator dan sutradara sudah mengetahui *timing* yang tepat secara keseluruhannya untuk adegan yang dirancang. Penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penting yang mempengaruhi gerakan yang dilakukan oleh animator pada saat *motion capture*, seperti gerakan, kepribadian, dan ekspresi tokoh. Temuan ini dapat memberikan wawasan penting bagi animator yang sebelumnya belum pernah mencoba teknologi *motion capture*.

Dari segi animasi yang telah dirancang, penulis juga dapat menunjukkan bahwa perancangan animasi untuk karakter dengan kepribadian yang kontras

perlu dilakukan dengan cara yang berbeda dari segi ekspresi dan gestur tubuh. Teknologi *motion capture* yang dilakukan sangat mempermudah proses animasi kedua *shot* yang dibahas pada analisis ini. Namun, perlu diketahui bahwa tahap *cleanup* merupakan tahap dimana animator dapat memodifikasi animasi yang telah dirancang menggunakan *mocap* sesuai dengan prinsip-prinsip animasi sehingga animasi dapat terlihat lebih *appealing* dan halus. Prinsip animasi yang digunakan pada tokoh Jack sebelum dan ketika ia mengalami lima tahap kesedihan tentunya jauh lebih banyak ketika ia sedang mengalaminya. Perancangan ekspresi dan gestur tubuh pada *scene 3 shot 4* menunjukkan betapa kompleks perancangan animasinya pada tahap *cleanup*. Tahap *cleanup* pada *scene 3 shot 4* menunjukkan bahwa ekspresi wajah dan gestur tubuh yang agresif membutuhkan proses perancangan yang lebih lama agar kepribadian Jack tidak hanya terbaca jelas oleh penonton, namun juga *appealing* di mata penonton.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menunjukkan secara jelas bahwa dengan kepribadian suatu tokoh yang berbeda, perancangan animasi harus dirancang sedemikian rupa sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh animator agar dapat terbaca jelas dan terlihat lebih menarik di mata penonton. Secara keseluruhan, semoga penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi animator yang akan menjalankan tugas akhir dan dapat menjadikan analisis ini sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya dalam topik yang sama.

6. DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- American Psychological Association. (2009). *APA concise dictionary of psychology*. American Psychological Association.
- Barlow, D. H., & Durand, V. M. (2015). *Abnormal psychology: An integrative approach*. Cengage Learning.