

5. KESIMPULAN

Analisis perancangan *Scene 3 Shot 26* ini dilakukan untuk mengetahui jenis emosi marah dan takut yang Kaliyan rasakan sehingga dapat menampilkan ekspresi dan *gesture* yang tepat. Dengan menggunakan studi emosi dan ekspresi dari teori Ekman dan *gesture* teori McNeil, penulis mendapatkan 3 *key pose* yang dapat menggambarkan perasaan dan kebimbangan Kaliyan. Adanya pertimbangan dari naskah, *storyboard* hingga *three-dimensional character* untuk menyesuaikan seberapa besar emosi marah Kaliyan kepada Raksa. Emosi marah dan takut dapat dipicu dengan banyak macam, kejadian yang membuat kesabaran Kaliyan habis adalah saat melihat Kiki terluka karna ulah temannya. Karena Kaliyan tidak mengetahui cara menghadapi hal tersebut sehingga Kaliyan menahan amarahnya dan mengeluarkannya dengan mendorong sebagai aksi balas dendamnya.

Penulis menyimpulkan bahwa penggambaran *emotional respons* yang tepat dapat membantu dalam menyampaikan ekspresi dari tokoh Kaliyan dalam *shot* terkait. Selama pengerjaan berlangsung, penulis mengalami kendala dengan alur kerjanya baik dalam masalah kurangnya aset dan kendala dari program *toonboom*. Hal ini memakan waktu baik pada tim animator dengan tim *color* yang saling menunggu sebelum dilanjut pekerjaannya. Saran penulis untuk ke depannya di *re-check* terlebih dahulu baik dari segi aset dan segi *file* sebelum mengirim *file* kepada tim selanjutnya. Selanjutnya, komunikasikan kepada rekan tim lainnya jika ada kendala sehingga mendapatkan kepastian dari masalah tersebut.