

5. KESIMPULAN

Perancangan gerakan tokoh antropomorfis dalam film animasi pendek berjudul *white letter* menerapkan teori *human body language*, *cat body language*, *facial expression*, *anticipation*, *secondary action*, dan *exaggeration*. Ekspresi wajah pada tokoh Kain berfokus ke bentuk mata karena konsep desain tokoh yang tidak banyak mempunyai fitur wajah selain mata. Posisi dan bentuk mata menjadi rancangan yang diperlihatkan untuk tokoh Kain dalam mengekspresikan emosinya. Penerapan *human body language* seperti *forward body postures* dan *back body postures* menunjukkan sikap tokoh Kain dalam dua situasi yang berbeda antara *scene 2 shot 29* dan *scene 2 shot 61&62*.

Cat body language berupa bentuk mata, telinga, dan ekor yang bisa memberikan indikasi sikap tokoh Kain di saat panik dan tenang. Pada bagian prinsip animasi *anticipation*, *secondary action*, dan *exaggeration* secara teknis membantu agar perancangan yang sudah dilakukan pada tokoh Kain dapat digerakan dengan baik dan mulus serta terkesan hidup di adegan tersebut.

Tantangan dalam perancangan pergerakan tokoh Kain adalah mengkombinasikan dua bahasa tubuh dari manusia dan kucing dengan baik. *Facial expression* menjadi tantangan kedua karena desain tokoh Kain hanya mempunyai fitur mata di topengnya tanpa mulut dan alis. Saran pengembangan perancangan gerakan tokoh dengan memperbanyak observasi dari *live action* dan teori *acting* ke penelitian selanjutnya untuk memaksimalkan pergerakan tokoh sesuai kepribadian dan emosionalnya pada cerita.