



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan koreografi adegan pertarungan dalam pembuatannya memerlukan beberapa hal di dalamnya agar sebuah koreografi pertarungan menjadi bagus. Dalam hal ini penulis bersama tim mencoba merancang koreografi pertarungan pencak silat dan menerapkannya ke dalam media animasi dengan melakukan penelitian dan observasi terlebih dahulu mengenai pencak silat dan analisa karya. Hasil penelitian dan observasi penulis mendapatkan bahwa dalam pembuatannya, perancangan koreografi pertarungan, dibutuhkan pengetahuan mengenai seni beladiri dan antisipasi dalam kontak fisik untuk menunjukkan adegan pertarungan agar terlihat menarik. Seperti dalam struktur adegan pertarungan; dalam *lead up*, gerak-gerik karakter yang memasang kuda-kuda untuk mengantisipasi gerakan karakter lain saat baru bertemu yang bertujuan untuk melihat respon dari lawan dan kemudian masuk ke dalam kontak fisik/konflik.

Proses pembuatan koreografi pertarungan membutuhkan pengetahuan dan penelitian mengenai seni beladiri yang akan digunakan di dalamnya. Tanpa pengetahuan yang cukup mengenai seni beladiri yang akan digunakan, maka proses pembuatan koreografi pertarungan tidak dapat digunakan. Urutan gerak dalam koreografi pertarungan membutuhkan pengertian yang cukup mendalam mengenai gerakan beladiri apa yang dapat digunakan untuk menyerang dalam suatu keadaan, begitu juga dengan bagaimana dengan cara bertahan dari gerakan

tersebut dan membalasnya. Jika perlu, pembuatan koreografi sebaiknya melibatkan praktisi seni beladiri yang digunakan dalam koreografi. Dengan bantuan para praktisi beladiri, setiap gerakan dalam koreografi bisa lebih menunjukkan ciri khas seni beladiri yang digunakan karena mereka lebih menguasai dan mengerti seni beladiri tersebut, dalam hal ini pencak silat.

Maka penulis menerapkannya dalam proses perancangan koreografi pertarungan Vanra. Dalam bagian awal koreografi pertarungan, Aro yang tertangkap basah oleh Raja Banggai berusaha untuk kabur namun tidak bisa menemukan jalan keluar dengan mudah. Gerakan Aro yang cenderung pasif dan menghindar menggunakan gerakan tangkisan menggambarkan hal ini. Lalu pada bagian kedua Aro yang sadar bahwa ia harus bertarung untuk mendapatkan jalan keluar mulai memberikan perlawanan balik kepada Raja Banggai dengan mengunci tangan dan menyerang Raja Banggai dengan tendangan kakinya. Kemudian pada bagian ketiga, Aro memasang kuda-kuda terakhir untuk bersiap menyelesaikan pertarungan dengan jurus terakhir dan mengalahkan Raja Banggai dengan teknik bantingan yang ditutup dengan tendangan salto tepat ke Raja Banggai. Akhirnya, pada *epilogue*, Aro berhasil mengalahkan Raja Banggai sehingga ia bisa mendapatkan kitab milik ayahnya kembali. Dari struktur adegan tersebut, penulis dapat menentukan gerakan apa saja dalam pencak silat yang digunakan dalam setiap gerakan dasarnya yang menjadikan koreografi pertarungan dalam film animasi pendek “Vanra” menunjukkan pencak silat dan menjadi lebih menarik.

Perancangan koreografi pertarungan dalam animasi dengan genre aksi memiliki peluang untuk dapat menjadi media pengenalan seni beladiri pencak silat agar dapat menjadi lebih menarik di kalangan orang awam. Lewat penelitian dan observasi, penulis dapat menerapkan pencak silat dalam koreografi dan menunjukkan banyak gerakan yang menjadi ciri khas pencak silat yang membedakannya dengan seni beladiri lainnya.

Dari segi teknis, kesulitan yang penulis dapatkan adalah dengan menggunakan teknik *rotoscoping*, jumlah *frame* yang dibuat dan diperlukan menjadi sangat banyak dan memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan setiap *shot*. Untuk setiap *shot*, berdasarkan video referensi, kecepatan animasi kurang lebih 24 *frame* per detik dengan durasi per *shot* kurang lebih 1-5 detik.

5.2. Saran

Hasil penelitian ini, walaupun terbatas dan bersifat eksploratif, dapat menjadi alternatif pengetahuan aplikatif untuk merancang koreografi adegan pertarungan, khususnya dalam proses produksi film animasi dengan genre aksi yang ingin mengangkat sebuah seni beladiri secara khusus. Untuk pembaca laporan tugas akhir ini, pembaca dapat melakukan penelitian lebih dalam mengenai pencak silat atau koreografi adegan pertarungan untuk keperluan proses produksi animasi secara menyeluruh dan lebih mendalam yang tidak dapat penulis lakukan atau tulis dalam mengerjakan tugas akhir ini dikarenakan begitu banyaknya aliran

dalam seni beladiri pencak silat yang tidak dapat penulis teliti seluruhnya untuk dimasukkan kedalam koreografi pertarungan animasi “Vanra”.

