



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

Koreografi pertarungan merupakan bagian dari seni untuk menyampaikan komunikasi *non verbal* dari sebuah film (Kreng 2008), Dari analisis dan penelitian Tugas akhir ini dapat menarik kesimpulan, yaitu:

1. Tidak mudah dalam merancang koreografi bertarung , terlebih lagi penulis memasukan bela diri silat didalamnya.
2. Dalam proses animasi penulis menemukan dalam perancangannya video referensi sangatlah penting untuk melihat *timing* dan pose yang akan di pakai *animator*.

5.2. Saran

Penciptaan Koreografi bertarung dapat di bentuk dari kajian mendalam terhadap elemen yang meliputi latar belakang cerita, pendalaman karakter, aliran gaya bertarung, dan properti yang dimiliki. Dari elemen tadi adalah bagian yang harus diperhatikan dalam merancang koreografi bertarung, sehingga pesan yang disampaikan dapat sampai ke penonton.

Dalam perancangan koreografi pertarungan, diperlukan riset mengenai latar belakang cerita, dan sifat dari karakter yang diperlukan untuk menentukan pergerakan karakter itu sendiri.

Setelah mengetahui latar belakang cerita, ketahui lah aliran beladiri apa yang cocok untuk sang karakter, oleh karena itu diperlukan latar cerita dari film tersebut.

Untuk memperkuat perancangan yang telah di gambar, di perlukan video referensi agar dapat menentukan *timing* dan konsep yang telah di tentukan.

