

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan gerak putar tari Garuda Nuswantara penulis mendapati adanya beberapa hal yang harus diperhatikan ketika merancang sebuah gerakan tari pada animasi 3D. Pertama seorang animator harus mengerti bagaimana mekanisme gerak tubuh dari tokoh animasinya. Diperlukan pemahaman yang dalam mengenai batasan-batasan pergerakan tokoh.

Animator harus memahami bagian tubuh mana yang bergerak terlebih dahulu ketika tokoh melakukan sebuah aksi. Contohnya ketika melakukan gerakan melambatkan tangan maka gerakan dimulai dari pundak lalu sikut, pergelangan tangan, kemudian ruas-ruas jari. Urutan yang salah akan menyebabkan persepsi yang tidak benar dari penonton karena gaya yang menimbulkan gerak pada tokoh tidak jelas darimana asalnya.

Kedua, animator harus memahami prinsip-prinsip animasi untuk dapat mengubah gerak realistik menjadi gerak animasi. Dengan memahami prinsip animasi, animator dapat memanipulasi *timing*, *circular trajectory*, dan *staging* gerak untuk dapat mendapatkan kesan *exaggerate* lalu animator dapat memfokuskan penonton pada gerak yang lebih dominan. Pemahaman yang dalam mengenai prinsip ini juga mencegah gerak yang dimanipulasi menjadi terlihat *unreal*.

Ketiga, untuk menganimasikan merancang gerak tari maka diperlukan referensi tarian yang tepat. Setelah memiliki referensi tarian, animator harus memahami gerakan seperti apa yang ingin ditunjukkan pada tarian tersebut. Apabila tarian sudah dipahami maka gerakan tari yang ingin dirancang pada animasi dapat dimanipulasi. Konsep gerakan digunakan sebagai acuan lalu pose dan timing disesuaikan sesuai dengan kebutuhan shot.

Keempat, untuk merancang sebuah gerak tari dengan anggota badan yang tidak lengkap seperti pada tokoh Aruna. Animator harus menentukan bagian tubuh mana yang ingin ditunjukkan ketika tokoh melakukan gerakan. Gerakan tersebut kemudian ditelaah dengan prinsip-prinsip di atas, terutama pada prinsip animasi *staging* dan prinsip komposisi tari desain pose sehingga perancangan sesuai dengan tujuan.

5.2. Saran

Saran dari penulis ketika melakukan perancangan lebih baik menggunakan sketsa dan dijadikan *animatic* dengan *timing* yang pas terlebih dahulu. Selain mempercepat proses kerja, *animatic* juga menjadi acuan pose yang baik. Kelemahan cara ini adalah sulitnya menerapkan prinsip *follow through* karena *animatic* merupakan kumpulan pose dan kalau diikuti sama persis dapat menimbulkan gerakan yang kaku. Penulis menyarankan untuk menyediakan frame lebih saat merancang *animatic* sehingga ada ruang untuk prinsip *follow through* dan *overlapping action*.

Penulis juga menyarankan untuk menggunakan *video reference* sebagai acuan gerak. Apabila *acting* gerakan yang dituju terasa terlalu sulit coba cari

orang lain yang bisa karena acuan dengan shot yang sesuai dengan perancangan akan sangat membantu. Ketika sudah memiliki *video reference* yang sesuai, animator harus tetap memperagakan dan membayangkan gerakannya. Gunanya adalah untuk mengetahui bagian tubuh mana yang harus bergerak dan bagian tubuh mana lainnya yang terpengaruh oleh gerakan tersebut.