

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan animasi merupakan suatu tugas yang memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran. Berbagai halangan dapat dijumpai mulai dari proses perancangan konsep awal, sampai ke bagian finalisasi render di post-processing. Masalah-masalah ini pun akan menjadi semakin signifikan apabila pengerjaan animasi hanya dikerjakan oleh satu personil saja, semakin sedikit personil dalam pengerjaan karya, semakin ketat manajemen waktu yang harus direncanakan dan semakin banyak juga tenaga yang harus dikeluarkan baik itu dalam bagian penulisan, animating, maupun post-processing dan sound.

Pengerjaan animasi itu bisa dibilang yang paling memakan tenaga, semakin tinggi frame rate suatu animasi, semakin intensif pengerjaan gambarnya, ini akan menjadi hambatan yang lumayan besar, terutama untuk tim perseorangan, jadi meminimalisir detail pada gambar dan mengurangi jumlah framerate secukupnya dapat membuat proses pengerjaan lebih mungkin untuk dicapai, karena setelah animasinya itu sendiri selesai, masih harus ada pengerjaan latar, pergerakan kamera, dan audio.

Untuk bagian audio, sebagai seorang desainer grafis direkomendasikan untuk meminta bantuan kepada individu yang memiliki ilmu pada bidang tersebut, sebab pengoperasian software tersebut memerlukan keahlian lintas profesi yang biasanya diperlukan oleh seorang desainer grafis, seperti pengoperasian software DAW, pengetahuan akan mixing audio, atau sekedar memiliki berbagai sample yang cocok untuk karya yang dikerjakan. Jika desainer grafis yang mengerjakan memiliki profesi dalam bidang tersebut juga, tentu akan meningkatkan fleksibilitas dalam pengerjaan, sekaligus list hal yang harus dikerjakan juga. Satu aspek lagi yang sangat penting dan harus sudah matang sebelum mengerjakan sketsa sampai dengan tahap finalisasi adalah cerita dan konsep. Harus dipastikan sudah sesuai dengan apa yang kita mau atau butuhkan terlebih dahulu sebelum mengeksekusikan segalanya ke ranah animasi, karena jika sampai ada kesalahan, baik kecil atau besar, akan menghambat proses pengerjaan animasi secara signifikan.

B. Saran

Setelah melakukan perancangan ini, penulis mendapatkan banyak hikmah dan saran yang dapat dibagikan kepada orang lain, baik itu sesama mahasiswa atau kenalan yang juga sedang berjuang. Memang tidak ada karya yang dapat diselesaikan semaksimal yang kita idealkan, namun setidaknya kita harus bisa berjalan agar tujuan tersebut tercapai, baik sempurna seperti harapan kita, atau masih berkekurangan. Inilah beberapa pelajaran hidup yang penulis pelajari selagi melakukan pengkaryaan ini :

a) Belajar manajemen waktu

Manajemen waktu adalah aspek yang sangat penting, terutama dalam pekerjaan yang intensif tenaga seperti animasi. Manajemen waktu yang salah dapat mengakibatkan kebingungan apabila situasi yang tidak terduga datang, karena beberapa list kegiatan yang harus kita kerjakan belum tercapai, jadi sebisa mungkin jangan molor waktu. Ini sangat fatal dalam animasi karena sebagian proses dalam pengerjaan animasi dapat memakan waktu yang lama.

b) Memiliki fondasi topik yang baik

Dalam pengerjaan perancangan desain komunikasi visual, pesan inti dari topik yang kita pilih harus sudah kokoh, ini akan sangat mempermudah jalannya pengerjaan, karena semua informasi yang akan didapatkan setelahnya akan menjadi lebih tepat sasaran dan tidak melenceng dari apa yang diusulkan di awal. Ini juga akan meminimalisir revisi visual yang tidak perlu karena kesalahan informasi pada penulisan.

c) Tidak terlalu perfeksionis

Memang ada momen dimana karya terlihat kurang baik atau masih belum sesuai dengan target, tapi apabila dikejar waktu, alangkah baiknya jika beberapa aspek yang hanya berperan sebagai detail kecil dikorbankan demi menyelesaikan hal-hal yang bersifat mandatory terlebih dahulu.

C. Lampiran

- a) Dokumentasi Pameran
- b) Lembar Konsultasi



DAFTAR PUSTAKA

- Azanella, Luthfia Ayu, (Maret 2022) *Larangan Perdagangan dan Konsumsi Daging Anjing*. Diakses pada 21 November 2022, dari <https://www.kompas.com/tren/read/2022/03/01/110500065/larangan-perdagangan-dan-bahaya-konsumsi-daging-anjing?page=all>
- Azmie, Ulul, (Januari 2023) *Cilacap Disebut Rawan Penyakit Rabies, Ini Penjelasannya*. Diakses pada 31 Januari 2023, dari <https://serayunews.com/cilacap-disebut-rawan-penyakit-rabies-ini-penjelasannya/>
- Chaitin, Julia, (Juli 2003) *Narratives and Story-Telling*. Diakses pada 22 Mei 2022, dari <https://www.beyondintractability.org/essay/narratives>
- Crossley, Kevin (2012) *101 Tips for Fantasy Painters*. New York. B.E.S. Publishing.
- CNN, (Oktober 2022) *Puluhan Warga di Papua Keracunan, Diduga Usai Santap Daging Anjing*. Diakses pada 21 November 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221024113139-20-864529/puluhan-warga-di-papua-keracunan-diduga-usai-santap-daging-anjing>
- Dewi, Rakhmayanti (April, 2022) *2 Tahun Jadi Misteri, Inikah Asal Mula Covid yang Sebenarnya?*. Diakses pada 28 Januari 2023, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220414100053-37-331616/2-tahun-jadi-misteri-inikah-asal-mula-covid-yang-sebenarnya>
- Fu, Hongbo (April, 2011) *Animated Construction of Line Drawings*. Diakses pada 15 Januari 2023, dari https://www.researchgate.net/publication/220184128_Animated_Construction_of_Line_Drawings

Hussain, Grace, (Agustus 2021) *Animal Cruelty: What You Can Do Right Now to Prevent It*. Diakses pada 21 November 2022, dari

<https://sentientmedia.org/animal-cruelty/>

Hu, Xiao, (Februari 2020) *Music and Mood: Where Theory and Reality Meet*. Diakses pada 23 Mei 2022, dari

https://www.researchgate.net/publication/41505134_Music_and_Mood_Where_Theory_and_Reality_Meet

Kurniawan, (Oktober 2022) *Soal Mitos Daging Anjing Bisa Tingkatkan Vitalitas, Ini Kata Ahli Gizi Solo*. Diakses pada 31 Januari 2023, dari

<https://www.solopos.com/soal-mitos-daging-anjing-bisa-tingkatkan-vitalitas-ini-kata-ahli-gizi-solo-1436400>

Mubarok, Falahi (Oktober, 2022) *Perburuan Biawak Air Meningkat, Diperlukan Upaya Konservasi*. Diakses pada 30 Januari 2023, dari

<https://www.mongabay.co.id/2022/10/08/perburuan-biawak-air-meningkat-diperlukan-upaya-konservasi/>

Perri, Angela (Januari, 2021) *Dog domestication and the dual dispersal of people and dogs into the Americas*. Diakses pada 28 Januari 2023, dari

<https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:e31cc7b2-7912-47ac-89f5-ebc883f31160>

Murray, Leo (2019) *Sound Design Theory and Practice: Working with Sound*. New York. Routledge.

Raza, Usman, (November 2022) *Aim and Fire! How to Identify Your Target Audience*. Diakses pada 10 Desember 2022, dari

<https://www.business.com/articles/identify-your-target-audience/>

Riky, (Maret 2022) *Berkeliling Melihat 'Daging Tak Biasa' di Pasar Tomohon*. Diakses pada 10 Desember 2022, dari

<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/berkeliling-melihat-daging-tak-biasa-di-pasar-tomohon/>

Widianto, Eko (Maret 2022) *Campaigners against dog meat trade take on one Indonesian city at a time*. Diakses pada 28 Januari 2023, dari <https://news.mongabay.com/2022/03/campaigners-against-dog-meat-trade-take-on-one-indonesian-city-at-a-time/>

Wong, Lily (Oktober 2022) *Urban Wildlife: How Animals Are Taking Over Our Cities*. Diakses pada 21 Januari 2023, dari <https://earth.org/urban-wildlife/#:~:text=“Urban%20wildlife”%20is%20a%20term,into%20urban%20life%20almost%20seamlessly.>

