

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Tujuan dilakukannya penciptaan ini untuk menjawab pertanyaan bagaimana membuat rancangan set latar animasi dengan pendekatan multiplanar dalam penciptaan film animasi “Magiconnection” untuk memvisualisasikan scene imajinasi tentang dunia gadget. Pertanyaan lain, bagaimana multiplanar berperan dalam pengembangan latar yang mendukung gaya visual dalam film animasi “Magiconnection”, ketercapaian visualisasi scene pada film (*mise en scene*) dengan efek dimensi kedalaman gambar serta ilusi keluasan.

Teknik multiplanar dalam produksi animasi memberikan beberapa keuntungan signifikan seperti peningkatan efisiensi dalam proses produksi animasi dan efeknya di aspek kedalaman visual. Namun, keberhasilannya sangat tergantung pada bagaimana teknik ini diterapkan, termasuk pengaturan kamera, desain latar belakang, dan integrasi dengan karakter 3D. Evaluasi yang cermat dan perencanaan yang matang sangat penting untuk memaksimalkan potensi teknik ini dalam produksi animasi. Ada beberapa poin yang dapat disimpulkan dari penciptaan film animasi ini:

1. Dalam proses penciptaan, perbedaan latar belakang film animasi (3d dan multiplanar) dapat membantu penonton merasakan perbedaan lokasi scene dunia nyata dan dunia imajinasi yang dihadirkan dalam cerita. Latar

belakang yang dirancang pada scene untuk dunia nyata didesain dengan lebih natural seperti apa adanya. Termasuk elemen apa saja yang dimasukkan seperti properti, bentuk, warna, tekstur, dll yang familiar. Latar belakang untuk dunia imajinatif dapat didesain dengan

2. Ketercapaian visualisasi berbagai scene berbasis multiplanar tidak lepas dari desain atau gambar yang dijadikan latar belakang multiplanar itu sendiri. Detail-detail desain gambar pada bidang datar yang memiliki warna yang gelap terang, perspektif gambar, dan detail tekstur mampu menghilangkan kesan gambar yang datar. Elemen-elemen gambar menjadi sangat penting dalam memperkuat kesan setting lokasi dan suasana dalam pembuatan animasi. Dalam hal ini seperti desain gedung yang modern, tampilan langit, dan properti apa saja yang dimasukkan dalam scene menjadi penentu keberhasilan membangun scene di dunia imajinasi *gadget*.
3. Poin yang menjadi keberhasilan teknik ini adalah memungkinkan produksi animasi yang lebih ringan dan lebih mudah dikelola dibandingkan dengan latar belakang dengan aset 3D penuh. Hal ini juga memungkinkan penambahan detail tanpa beban memori yang besar.
4. Terdapat batasan dalam pergerakan kamera dan sudut pandang. Gerakan yang terlalu luas masih memungkinkan memperlihatkan sisi datar dari latar belakang. Oleh karena itu, penempatan dan pergerakan kamera harus direncanakan dengan hati-hati. Mengintegrasikan karakter 3D dengan latar belakang yang datar ini memerlukan perhatian khusus untuk memastikan bahwa pergerakan karakter tidak melebihi batas-batas set yang sebenarnya.

## **B. Saran**

Bila berbicara tentang latar belakang animasi 2D multiplanar, pada umumnya dominan dengan gambar statis atau diam yang dipasang di belakang karakter animasi. Pengembangan potensi multiplanar lebih imersif dengan latar belakang yang digerakkan atau dianimasikan melengkapi suasana yang mendukung cerita. Menambahkan elemen dinamis seperti gerakan awan, perubahan pencahayaan, atau refleksi pada permukaan kaca dapat meningkatkan kedalaman visual dan memberikan pengalaman yang lebih nyata bagi penonton.

Perencanaan yang matang dan koordinasi yang baik dengan tim produksi sangat penting untuk memastikan bahwa proses produksi berjalan sesuai rencana. Komunikasi yang efektif dan kolaborasi yang solid akan membantu mengatasi yang bisa muncul di tengah-tengah produksi animasi.

## Daftar Pustaka

- Baskoro, S. Y., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2023). Perancangan Game Edukasi Find the Vaccine tentang Virus COVID-19 sebagai Wawasan untuk Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1434–1449. <https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1434-1449>
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons, Inc.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art: An introduction* (Vol. 12). McGraw-Hill New York.
- Boyd, K. (2018, March 23). *Depth Perception - American Academy of Ophthalmology*. American Academy of Ophthalmology. <https://www.aao.org/eye-health/anatomy/depth-perception>
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory and Practice* (3rd ed.). Routledge.
- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation*. Focal Press.
- Cowley, L.-B. (2022). *Model, Print, Shoot, Repeat: an Investigation into the Impact of 3d Printing as a Tool In The Stop-Motion Animation Industries*. [Disertation, University of the West of England]. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/8812119>
- Cutts, S. (2016, December 9). *Moby & The Void Pacific Choir - "Are You Lost In The World Like Me?" (Official Video) - YouTube*. [https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8&ab\\_channel=Moby](https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8&ab_channel=Moby)
- Fitiri, F. R., Costaner, L., Siswanto, D., & Nasution, N. (2023). Rancang Bangun Video Edukasi Situs Cagar Budaya Berbasis Animasi 3d Pada Sejarah Tangsi Belanda (Siak). *SEMASTER: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer*, 2(1), 134–148. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/Semaster/article/view/18499>
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout From Student to Professional*. Fowler Cartooning Ink.
- Goldstein, E. B., & Brockmole, J. R. (2017). *Sensation and Perception* (10th ed.). Cengage Learning.
- Gumelar, M. S. (2017). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D* (An1mage team, Ed.). An1mage. <https://play.google.com/books/reader?id=5eZEDwAAQBAJ&pg=GBS.PA14&hl=id>

- Handoyo, J. T. (2011, August 2). *Si Nini*. OHA Studio. [https://youtu.be/JW1DvLuxwlo?si=2y\\_fqyETDga64gyS](https://youtu.be/JW1DvLuxwlo?si=2y_fqyETDga64gyS)
- Hellerman, J. (2022, February 28). *How Disney's Iconic Multiplane Camera Changed Animation*. Nofilmschool. <https://nofilmschool.com/disney-multiplane-camera>
- Hystad, C. (2018, December 13). *Valley of the Lanterns*. New Machine Studios. <https://youtu.be/UTAvGzCK6ok?si=pE7PYxHMPCPYHCvA>
- Kar, B., & Tripathy, R. (2018). *2D Animation* (S. Padhi, C. R. Mishra, P. Das, O. A. Munda, A. B. Bishnu, & S. Sahu, Eds.). Odisha State Open University; Commonwealth of Learning (COL).
- Ku, Y. N., Kuznetsov, M., Mishra, S., & de Juan, P. (2023). Staging E-Commerce Products for Online Advertising using Retrieval Assisted Image Generation. *CEUR Workshop Proceedings*, 3556. <https://arxiv.org/abs/2307.15326v1>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Livingstone, T. G. (2022). *Franchise Aesthetics: Looking At Hybrid Live-Action/Animated Images* [Dissertation, University of Kent]. <https://doi.org/10.22024/UniKent/01.02.89684>
- Moore, R., & Johnston, P. (2018, November 28). *Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2*. Walt Disney Animation Studios. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_BcYBFC6zfY&ab\\_channel=WaltDisneyAnimationStudios](https://www.youtube.com/watch?v=_BcYBFC6zfY&ab_channel=WaltDisneyAnimationStudios)
- Nur Insan, R., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2022). Perancangan Animasi Petualangan Marta melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.17977/UM064V2I12022P49-66>
- Nusa Bhakti, B., Nurfaizal, Y., & Anwar, T. (2021). Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia. *Technomedia Journal*, 6(2), 188–196. <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1723>
- O'Hailey, T. (2015). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets* (2nd ed.). Focal Press.
- Pitko, C. (2022). *Between Gaming Dimensions: An Analysis on 2.5D and Pseudo 3D Animation Techniques Throughout Video Game History* [Undergraduate

Thesis, California State University. Long Beach].  
<https://scholarworks.calstate.edu/concern/projects/pn89dd45z>

Rahmat, F., & Budiman, F. (2021). Pengaruh Budaya dan Persepsi Masyarakat terhadap Keputusan Menabung di Bank Syariah. *Al-Bank: Journal of Islamic Banking and Finance*, 1(1), 49–58. <https://doi.org/10.31958/AB.V1I1.2618>

Rochman, M. F., & Prasetya, A. (2023). Adaptasi Budaya Nusantara Sebagai Tema Pembuatan Karakter Avatar 3D Untuk Metaverse. *DeKaVe*, 16(2), 154–167. <https://doi.org/10.24821/DKV.V16I2.11121>

Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Perancangan Background Untuk Animasi 2d “menjaga Rinjani.” *EProceedings of Art & Design*, 8(3). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16052/15763>

Selby, A. (2013). *Animation Portfolio*. Laurence King Publisher.

Sholihah, W., Allenidekania, A., & Rachmawati, I. N. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 1121–1131. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3551>

Sukmajayadi, L. A., Kasim, S., & Arfa, M. (2022). Adventure of Jayangrana Pewayangan Sasak Sebagai Ide Perancangan Karakter Tokoh Visual Game Platform. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.30812/sasak.v3i2.1750>

Sultan, S., Samsudin, S., Yunita, F., & Ilyas, I. (2022). Perancangan Desain Interior Kamar Menggunakan Software Sketchup dan 3d Blender. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(3), 231–239. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i3.271>

Sundalangi, V. E., Mamahit, D. J., & Tuturoong, N. J. (2021). Short Film Animasi 3d Cerita Alkitab Perumpamaan Dua Orang Anak Berbahasa Daerah Tonsea. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(3), 187–198. <https://doi.org/10.35793/JTEK.V10I3.35733>

White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators*. Focal.

Ziliwu, S., Meilyani, M., Sinaga, D. R., & Handoyo, W. S. (2022). Dimensi-Dimensi Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 349–354–349–354. <https://doi.org/10.37676/MUDE.V1I3.2613>

Zuber-Skerritt, O., & Wood, L. (2021). *Action Learning and Action Research: Genres and Approaches* (1st ed.). Emerald Publishing Limited.