

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya film animasi berjudul “*ON THE WAY*” telah selesai dilaksanakan. Proses pembuatan animasi tiga dimensi “*ON THE WAY*” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Pada prosesnya sempat mengalami kesulitan seperti kurangnya pengetahuan tentang teknis *software* dalam proses pembuatan film animasi ini. Pada akhirnya dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Film animasi ini sempat mengalami beberapa kali perubahan konsep mulai dari konsep cerita hingga mengganti desain latar dan properti. Beberapa adegan dipotong karena tidak sesuai dengan cerita yang sudah diubah serta dianggap akan mempersulit dalam pengerjaannya. Namun berkat usaha dan kerja keras yang maksimal akhirnya bisa diselesaikan dengan baik.

Film animasi “*ON THE WAY*” ini juga hasil dari ilmu yang didapat dalam masa perkuliahan dan kegiatan di luar perkuliahan sehingga membuahkan hasil seperti dalam animasi “*ON THE WAY*”.

Penyampaian pesan utama berkendara yang baik berhasil dimunculkan lewat tokoh utama Mika dengan dibantu tokoh tambahan seperti Senja dan pengendara tak dikenal dalam perjalanan pulang di jalan raya. Contoh seperti Mika berhenti di lampu merah, menunggu hingga lampu indikator jalan hijau dan tak ada pengendara lain yang lewat untuk bisa melaju kembali, menyalip setelah diberi ruang untuk menyalip, dan berhenti di awal sebelum lampu indikator merah menyala. Semua itu telah berhasil dimunculkan. Pesan-pesan tambahan dan sisipan yang digunakan untuk membuat variasi juga telah dimunculkan. Meskipun sebagian besar

diambil dari pengalaman pribadi, diharapkan bisa diterima dengan baik oleh penonton.

B. Saran

Berikut beberapa saran setelah melakukan pembuatan film animasi “*ON THE WAY*” :

1. Dalam mengajukan tugas akhir pilihlah apa yang dikuasai. Misalnya lebih bisa 2D dari pada tiga dimensi, maka pilihlah yang lebih dikuasai.
2. Buatlah konsep sematang mungkin sebelum masuk ke tahap produksi.
3. Buatlah cerita yang mudah untuk dipahami penonton
4. Gunakan dua belas prinsip animasi sebagai dasar ketika sedang mengerjakan penganimasian, tujuannya agar gerakan tidak kaku.
5. Kerjakanlah sesuai dengan *pipeline* yang sudah dibuat agar tidak berantakan.
6. Perhatikan ketika melakukan manajemen *file*, meskipun hal sepele namun ini sangat penting untuk dilakukan, tujuannya agar data yang telah dibuat menjadi tidak berantakan.
7. Berkumpulah dengan komunitas dan individu yang sudah berpengalaman dengan produksi animasi guna mendapatkan ilmu yang terkait dengan produksi animasi.
8. Selalu berdoa dan mengecek kelengkapan sebelum berkendara.
9. Berkendaralah yang baik saat dijalan.
10. Hormati pengendara yang lain.
11. Sebisa mungkin luangkanlah waktu lebih kepada keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*.
Italy: Disney Productions.

Lesmana, Rusdi Jonayhan (ed).2004. *Cinemags Present The Making Of Animation: Homeland [Cara Pembuatan Film Animasi Pertama]*.
Bandung:Megindo Tunggal sejahtera

Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*.
Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta

Raugust, Karen. 2004. *The Animation Business Handbook*. USA: St. Martin's
Press.

