

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir berjudul “Profan” yang mengisahkan perjalanan singkat Lusua dalam menghadapi kerakusan manusia yang digambarkan sebagai hama yang harus diberantas. Alam harusnya terus dijaga karena alam memberikan begitu banyak manfaat bagi makhluk hidup yang lain selain manusia.

Selama proses pengerjaannya hingga pada film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Dari yang masa pra produksi, yaitu menciptakan naskah cerita animasi, *treatment*, desain karakter, *storyboard* kemudian lanjut ke produksi animasi karakter, *background* hingga masuk pasca produksi yang menjadikannya satu film dalam proses *compositing* dan *editing*. Tak lupa dalam proses penganimasian, juga mengaplikasikan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi yang menarik, dinamis, natural, dan tidak membosankan. Hasil akhir karya film animasi yang berjudul “Profan” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Hanya saja kekurangan akan film ini yaitu pada proses pewarnaan, baik warna karakter maupun efek warna pada proses *compose*. Sehingga film cukup terkesan *flat* dan kurangnya kesinambungan atau *jumping* pada beberapa adegan cerita. Teknik pewarnaan karakter dengan *brush chalk* menjadi kendala dalam pengerjaan film ini, sebab butuh waktu dan ketelitian untuk menggoreskan warna kedalam setiap bagian pada karakter. Setidaknya waktu yang dibutuhkan antara 4 jam hingga 16 jam agar warna karakter dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan animasi dua dimensi tanpa didukung beberapa pihak kerabat film cukuplah dirasa berat. Proses pengerjaannya butuh waktu berbulan-bulan demi terciptanya satu karya film animasi dengan durasi kurang lebih 3 menit. Perlu kedisiplinan dan kerja keras dalam setiap harinya menjalani proses produksi film. Berbagai pengalaman telah didapat penulis dari menyusun jadwal produksi agar tepat waktu, meriset karya-karya serupa, hingga

menyiapkan keperluan karya dalam bentuk merchandise menarik. Semua itu demi terciptanya suatu karya yang maksimal dipenghujung semester ini.

Film yang bernuasa petualangan ini mengisahkan akan alam yang mesti dilindungi dan dijaga. Kisah yang bertema kan alam digambarkan dengan sebuah pulau ditengah hamparan awan-awan putih. Pulau tersebut masih tanah kosong, hingga suatu ketika kedatangan tokoh utama membangunkan tumbuhan disana. Banyak pepohonan memberikan kerindangan dan kebahagiaan bagi semua makhluk tak hanya manusia. Binatang pun dapat bermain disana.

Namun keserakahan dan ketamakan ada dalam diri sebagian manusia. Sifat ini diwujudkan dengan monster ulat yang berwarna gelap kecoklatan. Adanya keinginan untuk memperoleh sebanyak-banyak ini menjadikan alam sebagai alat menambah kekayaan untuk kepentingan diri sendiri. Hutan dan hasil alam lainnya diambil juga ditebang, Sehingga alam pun menjadi rusak. Meski telah terjadi hal demikian, manusia perlu bertanggung jawab berusaha mengembalikan apa yang telah dirusak. Seperti dalam cerita “Profan” dimana Kala memberikan benih bibit yang baru, agar manusia turut peduli menghijaukan paru-paru dunia.

Lingkungan yang hidup menjadikan perasaan nyaman bagi segala makhluk termasuk juga binatang. Mereka tidak akan mengganggu manusia jikalau habitat yang menjadi tempat mereka mencari makan dan beristirahat tidak diganggu. Binatang pun bisa merasakan menjadi sahabat baik bila manusia menghargai makhluk yang lain.

Teknik pewarnaan yang digunakan dalam animasi ini menggunakan *brush chalk*. Gaya dengan *brush* ini banyak dipopulerkan oleh *artist* yang bekerja dalam perusahaan Disney. Karakter-karakter yang dibuat tampak sederhana namun memiliki daya tarik tersendiri akibat garis yang ditimbulkan dari *brush* jenis ini. Dengan begitu penciptaan karya animasi pendek yang berjudul “Profan” telah selesai dilaksanakan.

B. Saran

Setelah selesai melalui proses penciptaan animasi pendek yang begitu panjang, tentunya perlu memberikan saran apabila ada yang ingin membuat karya

animasi sejenis guna mengurangi kesalahan yang terjadi. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapat penulis selama mengerjakan karya animasi ini, ditujukan bagi beberapa pihak:

1. Perlunya riset yang mendalam terhadap masalah yang akan diangkat kedalam sebuah film.
2. Usahakan membuat daftar pekerjaan yang harus diselesaikan setiap harinya. *Timeline* kerja, tabel yang berisikan *shot-shot* juga perlu dibuat. Semua ini penting, agar tidak buta setiap akan mengerjakan.
3. Dalam mendesain karakter hendaklah dibuat sederhana namun memiliki daya tarik yang beda dari yang lain khususnya pada karakter tokoh utama.
4. Manfaatkan hari untuk istirahat. Terkadang inspirasi datang diluar rutinitas mengerjakan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Buletin Info Teknologi, edisi September, Jakarta, Apkomindo.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Eliade, Mircea (1959). *The Sacred and The Profane: The Nature Of Religion*. New York: Harcourt Brace Jorvanovich.
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kleon, Austin. (2012). *Steal Like An Artist*. Jakarta: Mizan Publika.
- Ruslan, Arief (2014). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Suyanto, M. & Aryanto Yuniawan. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Thomas, Frank and Ollie Johnston. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Whitaker, Harold and John Halas. (2002). *Timing for Animation*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Zoebazary, Ilham. (2010). *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.