BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film sebagai media komunikasi massa mempunyai peran yang penting di era digital sekarang ini. Persoalan sosial yang tak pernah habis bisa menjadi suatu ide dari penciptaan karya seni yang mempunyai kedekatan personal. Persoalan seseorang bisa saja terjadi pada kehidupan orang lain juga walaupun tidak sama persis. Motivasi untuk menghadapi setiap persoalan menjadi penting untuk dorongan menjalani kehidupan yang rumit ini. Film animasi yang bermuatan nilai motivasi patut mendapatkan tempat di era digital saat ini.

Untuk mendukung tahap *rotoscope*, harus mempunyai acuan adegan yang akan dijiplak. Perekaman adegan dipilih untuk mendapatkan semua acuan adegan dalam film. Rekam adegan tidak harus dilakukan di tempat yang mirip dengan gambaran *background*. Proses ini bisa dilakukan dimana saja sesuai kebutuhan gambar. Hal ini juga akan mempengaruhi efisiensi dalam produksi. Namun pencahayaan dalam sebuah adegan perlu diperhatikan dalam proses rekam adegan untuk memudahkan pada proses *rotoscope*, tinggal mengatur kapasitas atau *opacity* sesuai kebutuhan.

Penggunaan teknik *rotoscope* untuk model cerita yang realis dirasa tepat karena suasana yang dibentuk mirip dengan kehidupan nyata, sehingga penonton mempunyai kedekatan secara visual. Penggambaran ulang pergerakan karakter mempunyai andil yang besar dalam pembentukan *mood* film. Dekonstruksi yang dilakukan pada pergerakan karakter tidak harus melalui proses yang rumit karena bisa digambar sesuai kebutuhan konsep dekonstruksi gambar pada proses *rotoscope*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. Saran

Pemanfaatan film sebagai media komunikasi massa didukung penyebaran informasi yang cepat membuat film lebih dekat dengan masyarakat. Namun masyarakat yang majemuk akan membuat berbagai tanggapan yang berbeda dari tiap personal. Hal ini patut menjadi pertimbangan dalam pemilihan cerita sampai konsep visual yang akan ditampilkan dalam film. Ada baiknya dengan target sasaran yang luas ini, dalam produksi film menggunakan simbol-simbol atau bahasa visual yang universal untuk mengedepankan keterbacaan suatu film.

Penggunaan teknik *rotoscope* dalam film animasi *Burnout* yang berdurasi kurang lebih lima menit mengandung kurang lebih 1800 *frames.* Hal itu memakan waktu dan tenaga yang cukup banyak, namun kecermatan dalam pembuatan film yang bisa dilakukan pada tahap produksi *storyboard* dirasa mempu menghemat waktu dan tenaga. Adegan adegan yang tidak mempunyai pergerakan yang rumit bisa menggunakan *frames* yang lebih sedikit dan pada tahap *compositing* membantu mendukung untuk menciptakan kesan yang sama dengan adegan yang menjadi acuan. Pencahayaan yang kontras juga mampu menghemat tenaga karena mempunyai pewarnaan yang lebih sedikit dan tidak begitu realis.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arief, Suwasono. *Dasar Pergerakan karakter Pada Hand Drawing Animation*. Yogyakarta: Modul Animasi Klasik, 7-8. 2008.

Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*: *Bacaan Wajib Untuk Praktisi Film.* Jakarta: PT Gramedia. 2014.

Menache, Alberto. *Computer Animation Complete*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. 2010.

Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multicamera*. Jakarta: PT Grasindo. 2013.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka. 2008.

Prakosa, Gotot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Nalar. 2010.

Ria Fatmawati. 2012. "*Burnout* Staf Perpustakaan Bagian Layanan di Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) Provinsi DKI Jakarta". *Tesis*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Ilmu Perpustakaan dan Informasi Depok.

Simon, Mark. *Producing independent 2D character animation : making and selling a short film*. USA: Focal Press. 2003.

Whitaker, Hallas, dan Sito. *Timing for Animation*. Burlington: Focal Press. 2009.

Wright, Jean Ann. *Animation Writing and Development*. Oxford: Focal Press. 2005

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pustaka Laman

Carre, Lilli. "*Animation Short Movie – How She Slept at Nigh".* www.youtube.com/watch?v=A27Xq0k5XTQ (diakses 27 Januari 2017)

Carter, Sherrie Bourg. (2013). "*The Tell Tale Signs of Burnout ... Do You Have Them?".* https://www.psychologytoday.com/blog/high-octane-women/201311/the-tell-tale-signs-burnout-do-you-have-them (diakses 28 Januari 2017)

Hacking , Geraint "*Wrestlemania*". *www.youtube.com/watch?v=SVYaAkn2_mI* (diakses 27 Januari 2017)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta