

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir “Penciptaan Film Animasi ‘Kanuraga’ dengan Teknik Dua Dimensi” menyajikan kisah sebuah usaha yang dilakukan oleh Guntara dan Lembayung untuk dapat masuk ke Perguruan Kanuraga seperti yang diwasiatkan oleh wanita tua yang dulu pernah merawatnya, namun ada ujian yang terlebih dahulu harus mereka selesaikan sebelum diterima menjadi murid. Hal itu dibuktikan dengan bertemunya antara Lembayung dan Guntara dengan para demit yang menjadi penjaga Perguruan Kanuraga. Di babak pertama Lembayung memutuskan untuk bertarung terlebih dahulu, namun Lembayung harus terkapar setelah mendapat serangan kejutan dari demit yang berukuran sangat besar. Babak kedua pertarungan dihadapi oleh Guntara dengan mengerahkan kekuatan *kanuragan*-nya. Di babak terakhir Guntara harus menghadapi Ratu demit sebagai ujian terakhir. Ia mendapati bahwa Ratu demit itu sebenarnya adalah wanita tua yang merawat mereka sewaktu kecil. Hal itu terlintas dalam alam bawah sadarnya ketika beradu jurus dengan Ratu demit.

Penciptaan skenario dibuat berdasarkan *storyboard*. Lalu dikembangkan menjadi *animatic storyboard* yang menjadi panduan dalam proses penganimasian di dalam tahap produksi.

Dalam masa pembuatannya, film animasi “Kanuraga” tidak lepas dari kendala. Persiapan yang matang dan penjadwalan menjadi hal yang sangat penting. Film animasi “Kanuraga” menggunakan media tradisional animasi dengan menggunakan pensil dan kertas pada tahap praproduksi, namun setelah berjalan ternyata pembuatan animasi tradisional yang dikerjakan oleh sendiri itu dirasa kurang efisien, karena pembuatan animasi “Kanuraga” menggambar dengan cara *frame by frame*.

Animasi bergenre *action* memang cukup sulit dibuat apabila dilihat dari segi teknis karena menggabungkan banyak sekali elemen seperti ledakan, *sound effect*, dan juga pergerakan kamera yang sangat cepat. Namun justru

itulah yang membuat animasi bergenre *action* ini menjadi lebih menarik. Oleh karenanya dalam proses produksi, seorang *animator* tidak boleh cepat bosan.

B. Saran

Setelah melalui proses pembuatan karya tugas akhir “Kanuraga” dengan teknik animasi dua dimensi ini, terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan :

1. Animasi 2D sebaiknya diciptakan dengan menerapkan 12 prinsip animasi dengan baik.
2. Dalam pembuatan karya animasi 2D, konsep yang matang perlu dipersiapkan dengan cara melakukan banyak riset terutama terhadap karya bergenre *action*.
3. Sebelum memasuki tahap produksi, perbanyak latihan membuat animasi terutama menggunakan media tradisional pensil dan kertas, karena itu akan melatih reflek gestur kita dalam menggambar dan membuat animasi.
4. Membuat animasi 2D secara tradisional lebih cepat apabila dikerjakan secara berkelompok, namun apabila hanya sendiri lebih baik langsung melalui tahap digital, karena akan lebih efisien dalam penggunaan waktu.
5. Optimalkan waktu sebaik mungkin, realistis dalam berkarya, karena dalam pengerjaannya pasti akan ada batasan sumber daya, baik itu tenaga, waktu, biaya, maupun berkaca pada kemampuan yang sudah dikuasai.

Daftar Pustaka

Buku :

Frank Thomas. Ollie Johnstone. 1981. *The Illusion of Life – Disney Animation*.
New York:Walt Disney Production.

Gunawan, Bambang Bambi. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex
Media Komputindo.

Suyanto, M. Yuniawan, Aryanto. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*.
Yogyakarta:Penerbit Andi

Laman /Website :

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kanuragan>

<http://www.fadhilza.com/2012/03/kisah-hikmah/bahaya-menuntut-ilmu-kanuragan-dan-kesaktian.html> (diakses tanggal 25 januari 2017, pukul 20.20)

http://krjogja.com/web/news/read/1253/Empat_Ilmu_Kanuragan_Tersohor_Tanah_Jawa (diakses tanggal 25 januari 2017, pukul 20.10)

<http://garudaindonesiasusetio.blogspot.co.id/2013/12/ilmu-kanuragan-ajian-dan-khodam.html> (diakses tanggal 25 januari 2017, pukul 20.00)

<http://bahasaindonesiayah.blogspot.co.id/2012/05/akhiran.html> (diakses tanggal 25 januari 2017, pukul 20.05)