

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film animasi “Buto Ijo” ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat khususnya teman-teman yang sedang dalam berproses di dunia teater, dimana pembelajaran akan peran dari antagonis ataupun protagonis mempunyai peranan penting dalam lingkup peran dan dapat mempengaruhi kesuksesan dalam teater. Selain dalam lingkup peran hal itu juga membuktikan kekompakan dalam tim juga mempengaruhi tingkat kesuksesan dalam teater.

Media film animasi dipilih karena mempunyai kekuatan karakteristik dan jauh bisa lebih bereksperimen dalam visualisasi, dalam animasi sendiri dewasa ini mempunyai gairah untuk bangkit, oleh karena itu media film animasi dipilih untuk dapat menggapai segmentasi dengan visual-visual yang disajikan dan mempunyai pesan dan kesan dalam film tersebut.

Selain dalam lingkup teater juga dapat ditinjau dari lingkup produksi animasi seperti dalam proses produksi film buto ijo ini sendiri juga dapat memberikan sebuah contoh dalam sebuah kerja tim sendiri, bahwa menunjukkan ketidak kompak dalam tim juga bisa menjatuhkan tujuan utama dalam berproses sehingga tidak tercapainya tujuan utama. Proses animasi memang mempunyai tingkat pengerjaan yang panjang dan butuh tingkat multidisiplin yang tinggi, dan dalam berproses animasi juga mempunyai proses yang bergantian jika terhambatnya proses diawal proses dibagian berikutnya juga akan terhambat, pengerjaan animasi dibutuhkan sebuah tingkat disiplin yang tinggi dan harus menjadi satu dalam satu ruangan, sehingga kontrol kualitas dan manajerial waktu sendiri dapat ditata dengan rapi.

B. Saran

Film Animasi “Buto Ijo” diproduksi dengan menekankan pada pencertiaan terbatas melalui unsur naratif dan sinematik, baik naratif maupun sinematik memiliki kekuatan yang sama untuk membangun sebuah cerita. Dalam karya ini mempunyai banyak kekurangan oleh karena itu diharapkan karya selanjutnya dapat lebih baik dalam menganalisis sebuah karya dan mengurai dari unsur lain yang terkait dengan pembangunan karakter dan cerita. Juga dapat men-visual-kan dari setiap gagasan dan konsep dengan memperhatikan unsur-unsur yang terkait.

Proses produksi animasi hendaknya dapat diperhitungkan secara matang sehingga segala hambatan dapat diantisipasi, terutama dalam hal manajerial waktu tidak hanya dalam proses produksi namun juga dalam kesepakatan terhadap individu yang terlibat. Kesepakatan dalam kerja tim harus dapat diterapkan dengan multidisiplin dan menyediakan tempat untuk bekerja dalam satu ruangan, jika memang tidak dalam satu ruangan setidaknya ditekankan pada kesepakatan lainnya yang bisa membawa setiap individu dapat konsisten terhadap tanggung jawabnya. Tidak dipungkiri bekerja dalam dunia animasi memang dibutuhkan waktu yang sangat panjang sehingga harus banyak meninggalkan kegiatan lainnya, sehingga dari setiap individu harus dapat menerima kondisi tersebut jika dalam berproses animasi sangat dibutuhkan multidisiplin dan minat yang sangat tinggi.

Hal-hal diatas tidak dapat dijumpai dalam rumus-rumus bakunya dalam buku, hal tersebut datang dari pengalaman setiap berproses dan mental dari setiap individunya, dalam berproses perlu dilakukan fokus dan turut ikhlas dalam mengalami susah dan senangnya dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, Nathan, et al. 2001. *Studying Film*. London: Arnold, a member of the Hodder Headline Group
- Dethridge, Lisa. 2003 *Writing Your Screenplay*: Australia: National Library of Australia.
- Glebas, Francis. 2009. *Directing the Story, Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. United Kingdom: British Library.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mascelii, Joseph V. 2010. *The Five C's of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi*. Trans. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan FFTV (IKJ).
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan FFTV (IKJ).
- Pratista, Hiwaman. 2008. *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka.
- Rene Wellek and Austin Warren. 1956. *Theory of Literature*. United States: Harcourt, Brace, and Company.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch*. United Kingdom: British Library.

Website :

<http://legenda-unik.blogspot.co.id/2015/11/misteri-asal-usul-legenda-buto-ijo.html?m=1> – diakses pada tanggal 6 Maret 2016 pukul 01:29 WIB

