

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Animasi berasal dari kata *animare* yang berarti membuat hidup atau mengisikan nafas. Animasi dalam hal ini berarti menghidupkan imajinasi seseorang melalui berbagai media seperti gambar, *clay*, boneka maupun bentuk lain. Animasi memiliki kebebasan dalam mengolah bentuk sedemikian rupa sehingga memiliki keunggulan tersendiri, salah satunya adalah mendukung cerita yang ingin disampaikan tanpa ada batasan.

Keunggulan tersebut yang membuat animasi mulai digemari oleh masyarakat. Animasi dapat diterima oleh segala lapisan masyarakat. Bahkan dalam beberapa tahun ini, beberapa film animasi menjadi film *block buster* di berbagai negara.

Teknik animasi 2D memiliki berbagai keunggulan tersendiri dibandingkan teknik konvensional, diantaranya visual yang menarik, inovatif dan tidak membosankan. Hal-hal tersebut tentu dapat menjadi alternatif bagi perkembangan film animasi yang ada.

Dalam proses penciptaan karya animasi ini mengikuti tahapan-tahapan dalam membuat animasi. Tahapan-tahapan tersebut dijalankan dengan semaksimal mungkin, untuk menghadirkan sebuah karya yang tepat dalam pengemasannya.

B. Saran

Proses persiapan atau praproduksi menjadi hal yang sangat penting dalam pembuatan film animasi 2D, baik persiapan secara teknis maupun non teknis. Peninjauan terhadap karya-karya yang serupa menjadi pokok dalam menciptakan

suatu animasi 2D. Pemilihan teknis, bentuk visual terus dikembangkan sehingga dapat menjadi referensi yang dapat dikemas menjadi bentuk yang diinginkan.

Pembuatan film animasi 2D harus memiliki ciri yang khas didalam pengemasannya. Ciri atau nilai lebih tersebut akan menambah daya tarik kepada para penikamat film khususnya film animasi. Perencanaan didalam proses pembuatan harus dibuat sedetail mungkin, konsep yang disampaikan disusun secara matang dan berbeda.

Proses produksi film animasi 2D telah selesai. Adapun saran-saran untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi yaitu seorang animator diharapkan memahami segala aspek yang berkaitan dengan produksi, baik secara teknik maupun non teknis. Non teknik bisa didapat dari saran-saran yang bekerja bersamanya maupun bisa didapat dari membaca, secara teknik bisa diapat dalam pengerjaan bersama dengan tim, dan pengalaman dalam proses produksi. Seorang animator harus memiliki keuletan, kesabaran, bekerja dengan tim, sehingga masalah yang sering dihadapi didalam proses produksi dapat dilakukan dengan baik untuk mendapatkan hasil karya yang maksimal. Persiapan-persiapan proses produksi harus matang terlebih dahulu. Mulai dari ide, konsep, hingga pasca produksi. Pemilihan tim sangat berpengaruh, di dalam pengerjaan film animasi 2D.

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.

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

Prakosa, Gotot. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental & Film Dokumenter*. Jakarta: Fatma Press. 1997.

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

Laman:

<http://www.hedof.com> tanggal akses 10 Juli 2017

