

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Proses penciptaan karya animasi tentunya didasari oleh ide dan konsep yang didapat dengan cara yang berbeda-beda. Penentuan ide dan konsep sendiri membutuhkan pemikiran dan penalaran yang kuat sehingga terbentuklah ide dan konsep yang kuat pula.

Ide dan konsep dalam animasi meliputi pembuatan asset, background dan karakter. Dalam suatu karya film, penciptaan dan pembentukan sifat karakter adalah salah satu kunci dari keberhasilan karya tersebut. Hal ini dapat kita lihat pada film-film superhero. Walaupun alur dan jalan ceritanya mudah ditebak dan terkesan biasa-biasa saja, namun karakter dalam film superhero tersebut menjadi daya tarik tersendiri dengan hal-hal yang terkandung didalamnya.

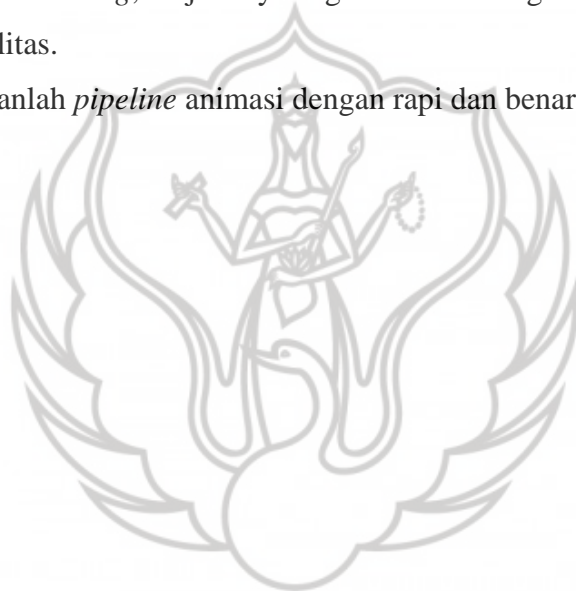
Karakter dalam film animasi sendiri pada umumnya memiliki daya tarik yang kuat. Disamping perwujudan dan konsep karakternya, faktor yang lain yang tidak kalah penting adalah gerakan. Suatu karakter dapat mengikuti konsep yang dimilikinya melalui gerak dan gesturnya. Sehingga gerakan dan konsep yang dimilikinya dapat besatu-padu membentuk sebuah personal yang kuat

Dalam penciptaan karya seni "Tetangga: Menuju Petualangan", ide dan konsepnya diperoleh melalui beberapa referensi yang kemudian diberikan sedikit kreatifitas dan akhirnya terbentuklah animasi 2D yang berjudul "Tetangga" yang merupakan cikal-bakal dari pembuatan karya tugas akhir ini. Karakternya pun dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dianimasikan dengan mudah namun tidak mengurangi daya tarik yang ada. Sehingga proses penganimasianya pun dapat dieksplorasi karena gerakan-gerakannya cenderung mudah sesuai dengan ide dan konsep yang dibuat.

6.2. Saran

Berikut beberapa saran setelah melakukan pembuatan film animasi “Tetangga: Menuju Petualangan”:

1. Pilihlah teknik Animasi yang lebih dikuasai supaya mempermudah proses pengerjaan tugas akhir.
2. Buatlah karakter yang mudah namun menarik akan membuat daya tarik penonton.
3. Gunakanlah ke-12 prinsip animasi sebagai dasar ketika sedang melakukan tahap *animating*, tujuannya agar memiliki gerakan yang baik dan berkualitas.
4. Kerjakanlah *pipeline* animasi dengan rapi dan benar.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy:Disney Productions, 1995

Lesmana, Rusdi Jonayhan (ed). *Cinemags Present The Making Of Animation: Homeland [Cara Pembuatan Film Animasi Pertama]*. Bandung:Megindo Tunggal sejahtera, 2004

Raugust, Karen. *The Animation Business Handbook*. USA: St. Martin's Press, 2004

Laman:

Adimulyo, "Pengertian Animasi", Animation Forum, <http://www animatorforum.org>. (10 Agustus 2017)

Ardiyansah, "12 Prinsip Animasi," Desain Komunikasi Visual Binus University, <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> (diakses 23 Juli 2017)

Lentera Kecil, "Keterampilan Menulis Paragraf," Lentera informasi pendidikan dan pengetahuan Indonesia, <http://lenterakecil.com/keterampilan-menulis-paragraf> (diakses 19 Juni 2017)

Vestinel Studio Toku, "Pipeline Produksi Animasi 2D dan 3D," Referensi Jurusan Animasi dan Multimedia, <http://jurusananimasi.blogspot.co.id/2013/09/pipeline-produksi-animasi-2d-dan-3d.html> (diakses 23 Juni 2017)