

BAB V

PENUTUP



5.1. Kesimpulan

Dari proses perancangan film animasi “the hand” ini dapat diambil kesimpulan bahwa dalam perancangan sebuah film animasi memiliki kerumitan dan kompleksitas yang sangat tinggi dalam segala hal, baik itu proses pra-produksi dan produksi, baik itu dalam hal teknis maupun non teknis. Khususnya film animasi gabungan antara 2 dimensi dan 3 dimensi, yang dalam proses produksinya dibagi menjadi 2 tahapan yang saling bertolak belakang. Dan proses produksi tersebut harus berjalan secara bersamaan antara yang satu dengan yang lainnya, yang nantinya hasil dari proses produksi itu akan diolah melalui proses *composite* di pasca produksi.

Tidak itu saja, film animasi juga membutuhkan pendanaan yang sangat besar dalam proses pra produksi, produksi, pasca produksi. Disebabkan oleh lamanya waktu untuk memproduksi sebuah film dan sulitnya mencari sumber daya manusia, sedikitnya jumlah sumber daya manusia yang mampu menguasai bidang animasi, baik itu 2 dimensi dan 3 dimensi secara spesifikasi dalam bidangnya.

Antara proses produksi animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dalam perancangan film animasi ini memiliki benang merah yang saling berhubungan dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya.

5.2. Saran

Untuk memulai sebuah proyek animasi, khususnya film animasi (baik itu 2 dimensi, 3 dimensi, maupun gabungan) dengan durasi yang relatif panjang. Kiranya dalam proses pra produksinya cenderung lebih diperhatikan dan dimatangkan dalam hal perencanaan sebelum sampai pada tahapan produksi sebuah film animasi. Matang dalam hal perencanaan dan pelaksanaan, dari proses yang paling sederhana hingga hal-hal yang memiliki prioritas yang utama, dari pra produksi hingga pasca produksi..



DAFTAR PUSTAKA

1. Frank Thomas dan Ollie Jonson. *Disney Animation*. Abbeville Press Publishers. New York. 1981.
2. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta, Balai Pustaka, edisi ke 2, cetakan ke 2, 1994)
3. Roy Madsen. *Animated Film Concepts, Methods, Uses*. Interland Publishing Inc. New York. 1969.
4. Microsoft® Encarta® Encyclopedia 2000. © 1993-1999 Microsoft Corporation. All rights reserved.
5. Angie Jones, Sean Bonney, *3D Studio Max 3 Professional Animation*. Published by G.C. Jain for Techmedia, Munish Plaza, 20 Ansari Road, Darya Ganj, New Delhi. 110002. 2000
6. John P Chismar, *3D Studio Max 4 Media Animation*, Published by G.C. Jain for Techmedia, Munish Plaza, 20 Ansari Road, Darya Ganj, New Delhi. 110002. 2002
7. Ben Dee Leeuw, *Digital Cinematography*. Academy press Morgan Kaufmann. 1997. ISBN: 0122088751
8. *Character Animation In Depth*, The Coriolis Group, Inc. An International Thomson Publishing Company. 14455 N. Hayden Road, Suite 220 Scottsdale, Arizona 85260