

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

Pembuatan video klip animasi “Wayang” yang diproduksi oleh P.T Mira Dewi Wahana Citra dan bekerjasama dengan Urakurek *entertainment*, adalah sebuah video klip animasi yang pembuatannya secara garis besar menggunakan teknik *hand drawing*. Dan tanpa mengesampingkan prosedur pembuatan animasi 2D atau *hand drawing* secara benar, pada proses pembuatan video klip ini terdapat beberapa improvisasi. Contohnya, pada video ini tidak terdapat proses *inbetween* secara benar karena proses *clean up* dihilangkan sehingga tidak terdapat dokumen *rough inbetween*. Selain itu, pada development art, tidak ada satu proses yang sebetulnya cukup penting yaitu *breakdown* atau penjelasan yang lebih rinci dari masing-masing karakter atau tokoh yang ada dalam video klip tersebut misalnya adalah bagaimana cara jalan dari masing-masing tokoh tersebut, atau penentuan mimik dan ekspresi karakter dalam video klipnya. Akibatnya, pembangunan karakter tokohnya ditangani langsung oleh masing-masing *animator* yang bertanggung jawab pada tiap *scene* yang digarapnya. Hal tersebut cukup riskan karena dalam sebuah film animasi, apalagi dalam animasi cerita ataupun film selain animasi, agar animasi tersebut nampak menarik untuk menjadi konsumsi tontonan, pembangunan karakter tiap tokoh adalah hal yang mutlak ada. Dalam buku *Illusion of Life Disney Animation*, Walt Disney mengutarakan bahwa *Development* (karakter) yang kaya akan personalifikasi akan menjadi sangat krusial dalam membangun satu cerita.⁶

⁶ Frank Thomas and Ollie Johnston, *The Illusion of Life Disney Animation*, (New York: Disney’s Edition, 1995) hal. 393

Selain pemenggalan dua elemen animasi tersebut di atas, proses video klip Wayang ini juga tidak menggunakan proses *Color Key*, yaitu proses penentuan *tone* tiap *scene* yang berfungsi untuk membangun emosi cerita. Pada klip ini warna tiap *sceneny* ditentukan oleh *final compositor*. Untungnya, cara itu bisa dianggap sukses khususnya dalam klip ini. Mungkin mengingat dalam video klip ini tidak memiliki *scenery* dalam jumlah banyak hingga memudahkan dalam pengontrolan irama emosi keseluruhan klip.

Selain hal-hal diatas tentunya masih banyak lagi yang proses pengerjaannya diwarnai improvisasi yang beraneka ragam mengingat klip ini memang merupakan video klip animasi 2D pertama di Indonesia.

b. Saran

Untuk mengembangkan animasi di Indonesia, hendaknya terus digali potensi-potensi yang ada di Indonesia, baik dari sumber daya maupun infrastruktur yang mendukung berkembangnya dunia animasi di negara kita. Ditambahnya wawasan akan pengetahuan pembuatan animasi juga bisa mendukung arah tersebut. Penjelasan di atas bisa menjadi satu contoh bahwa animasi juga cukup fleksibel dalam prosesnya. Artinya, masih banyak teknik animasi yang perlu dikembangkan selain salah satu contoh diatas. Bukan tidak mungkin suatu saat Indonesia menjadi terkenal dengan satu teknik animasinya yang sangat khas.

DAFTAR PUSTAKA

Schroeder and Saxon. Disney's TARZAN. Special collector edition. New York: Disney press. 1999.

Taylor, Richard. The Encyclopedia of Animation Thechniques. London: Quarto Publishing Plc. 1996.

Thomas and Johnston. The Illusion of Life Disney Animation. New York: Disney's Edition. 1995.

Penerbitan Khusus

Lahiri, Indrajit. Asia Image. Singapore: Cahners Business Information. November 2001.

Majalah cinemags. Cinescience. Bandung: P.T. Megindo Tunggal Sejahtera. April 2003.

Street, Rita. Animation magazine. California: BPA International. Maret 2003.

