

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dihasilkan adalah, karya yang mengangkat isu bunuh diri dengan bentuk animasi 2D bergaya animasi terbatas dapat terwujud. Cerita pada karya ini dapat menjadi refleksi bahwa bunuh diri hanya menghilangkan kesempatan hal baik yang akan datang pada sebuah kehidupan. Karena setiap individu tidak akan pernah tahu hal baik dan buruk yang akan terjadi pada hidupnya. Sebagai seorang manusia seharusnya yang dilakukan adalah tidak putus asa dan terus berjuang dalam menghadapi sebuah masalah. Dalam penciptaan karya ini, penulis ingin menyimbolkan kepedulian penulis terhadap isu bunuh diri ini. Kepedulian penulis bersifat memberi semangat serta ingin membuka pikiran orang-orang yang putus asa agar lebih positif dalam menjalani hidupnya sendiri.

Lalu penggunaan gaya animasi pada karya ini berguna agar penyampaian gagasan lebih halus dan bisa ditonton oleh segala kalangan. Dari segi artistik, perubahan cahaya menjadi terang saat karakter sedang berada pada situasi bahagia, dan penuh harapan. Sebaliknya, saat karakter tertekan atau sedih warna dan cahaya semakin gelap, hal tersebut digunakan agar perubahan suasana lebih terasa.

Kemudian, teknik dari animasi terbatas yang dioptimalkan pada karya ini adalah pengulangan (*repetition*), *penggunaan ganda (dual use)* dan gambar diam (*stop images*). Teknik pengulangan digunakan pada gerakan *cycle* karakter atau bagian-bagian tubuh pada karakter utama dan kucing. Penulis menggunakan 3-4 gambar berulang dengan pengaturan waktu 0.12-0.15 pada setiap gambar. Namun

hal ini hanya berlaku pada gerakan yang bisa diulang saja. Pengembangan repetisi atau gerakan berulang ke arah sebaliknya. Sebagai contoh, pada gerakan kerah yang dipaparkan pada bagian metode. Kerah bergerak ke arah kanan, untuk mengembailkan kerah baju ke arah semula, tidak perlu membuat gambar berbeda lagi. Yang dilakukan hanyalah membalik susunan gambar yang sudah dibuat. Pengembangan lain berupa membuat karakter berjalan yang serupa dengan resolusi besar untuk digunakan berkali-kali dalam adegan yang berbeda juga dilakukan.

Untuk teknik penggunaan ganda sendiri hampir mirip dengan pengembangan pada teknik pengulangan. Kesamaan pengembangan terletak pada penggunaan karakter utama dengan resolusi besar. Pada teknik penggunaan ganda, gambar resolusi besar tersebut tidak hanya digunakan berulang. Akan tetapi dibagi menjadi beberapa bagian saja yang dibutuhkan, dan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Contohnya seperti gerakan karakter utama berjalan dengan memegang sebuah sandwich. Pada *cycle* tersebut tidak ditampilkan seluruhnya, hanya saja setengah badan pada setiap adegan. Meskipun menggunakan *cycle* yang sama, tetapi gambar tersebut sudah mengalami modifikasi dengan ditambahkan benda-benda pendukung. Makna yang ditampilkan pun akan berbeda dengan jalan biasa.

Lalu pengembangan pada teknik gambar diam adalah memberikan sebuah gerakan-gerakan kecil pada gambar latar belakang. Contohnya seperti gerakan awan, cahaya pada lampu yang menyala atau mati, dan pintu kosan yang tertutup. Hal tersebut dilakukan agar penonton dapat memahami apa yang sedang terjadi pada sebuah adegan. Seperti pada saat adegan karakter utama menutup pintu kos

di malam hari. Meskipun hanya menampilkan gerakan pintu yang menutup dan dilanjutkan dengan gambar diam pintu kos tertutup. Penonton akan paham bahwa karakter utama pulang dan sudah berada di dalam kos tersebut.

Pada karya ini banyak sekali adegan yang menampilkan berupa gambar latar belakang atau gambar dengan gerakan yang minim. Hal tersebut dilakukan untuk membuat kualitas gambar lebih baik dari segi dimensi dan detail. Tidak hanya tampilan yang terlihat detail. Latar belakang juga berguna sebagai salah satu elemen untuk menyampaikan cerita. Dari segi estetis, latar belakang dibuat detail agar saat penonton melihat karya ini ada perasaan bahwa latar belakang tersebut terlihat proporsional. Hal ini menjadi penting karena setiap manusia memiliki memori tentang kedalaman ruang dan perspektif dalam alam pikirnya. Saat sebuah gambar dirasa tidak proporsional atau salah dalam segi perspektif, maka akan timbul rasa tidak nyaman saat melihat gambar tersebut. Akan tetapi, pada karya ini meski menggunakan referensi foto dari tempat yang nyata, ada sesuatu yang dilebih-lebihkan. Contohnya pada cahaya dan warna, karena apabila hanya meniru sesuai dengan foto realitas kehidupan sehari-hari, tidak akan ada nilai lebih dan unik yang menjadi daya tarik.

Teknik yang dikembangkan untuk membuat latar belakang ini sudah dijelaskan pada proses pembuatan gambar latar belakang. Dengan teknik menggambar di atas gambar. Yaitu dengan cara membuat komposisi antara foto dan papan cerita yang sudah penulis jabarkan pada bagian metode. Penulis sudah membuktikan bahwa menggambar dengan cara seperti itu sangat efisien dari segi waktu, presisi dari segi dimensi kedalaman ruang, dan kualitas hasil akhir.

Kemudian pada proses pewarnaan lebih baik dipisahkan dengan *line art*, karena memudahkan animator saat proses pembersihan warna pada gambar, agar tidak adanya warna yang keluar garis. Apabila warna disatukan dengan *line art*, saat ingin menghapus warna yang keluar garis *line art* dapat ikut terhapus.

Penulis menemukan kendala saat ingin memberi bayangan pada karakter, apabila bayangan dikerjakan secara manual akan membutuhkan waktu yang sangat lama, hal itu terjadi karena setiap gambar karakter yang ingin diberi bayangan harus dibuat satu per satu. Untuk mengatasi kendala tersebut, bayangan pada karakter dapat ditambahkan di Adobe After Effect, dengan menambahkan efek *color correction* HLS lalu memberi mode *multiply* dan sebagainya pada gambar duplikat yang sudah disusun pada layer di atas gambar utama. Hal tersebut jauh lebih efisien dari segi waktu dibanding membuat bayangan per *layer*, kemudian untuk mengubah intensitas bayangan tersebut hanya diperlukan mengatur *opacity* pada *layer* bayangan.

## **B. Saran**

Isu bunuh diri ini masih bisa diangkat dengan bentuk karya yang lain, tidak hanya animasi saja. Penulis berharap adanya karya-karya yang mengangkat isu serupa, karena isu ini sebenarnya cukup penting. Apabila melihat dari berita yang beredar di media, isu bunuh diri di Indonesia mengalami peningkatan, hanya saja di Indonesia sendiri hal seperti isu bunuh diri masih tabu dibicarakan, padahal pencegahan sejak dini sangat penting. Diharapkan dengan adanya karya lain yang mengangkat isu ini, dapat membuat isu bunuh diri lebih diperhatikan dan dianggap serius.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius (2011) *Estetika Pengantar Filsafat Seni*,  
Tangerang, Banten: Sanggar Luxor.
- Bell, James Scott (2004) *Plot and Structure : Techniques and Exercises for Crafting and Plot That Grips Readers from Start to Finish*,  
Ohio, United States: Writer's Digest Books.
- Butler, Jeremy G. (2006) *Television: Critical Methods and Applications*,  
New York, United States: Taylor & Francis Inc.
- Darmaningtyas (2002) *Pulung Gantung, Menyikap Tragedi Bunuh Diri di Gunungkidul*, Sapean, Yogyakarta: Salwa Press.
- Dirgayunita, Aries (2016) "Depresi: Ciri, Penyebab dan Penanganannya", *Jurnal An-Nafs: Kajian dan Penelitian Psikologi*, I/01, Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo, Probolinggo.
- Graber, Sheila (2009) *Animation a Handy Guide*,  
London, United Kingdom: A & C Black Publisher Ltd.
- Graham, Gordon (2005) *Philosophy of the Arts: An Introduction to Aesthetics*  
London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.
- Hernandes, Elvin (2013) *Layout and Composition for Animation*,  
Burlington: Focal Press.
- Lamarre, Thomas (2009) *The Anime Machine: a media theory of animation*,  
Minnesota, United States: University of Minnesota Press.
- Pompili, Maurizio (2018) *Phenomenology of Suicide Unlocking the Suicidal Mind*,  
Rome, Italy: Springer International Publishing.
- Selby, Andrew (2013) *Animation*,  
London, United Kingdom: Laurence King Publishing.
- Steinberg, Marc (2012) *Anime's Media Mix: franchising toys and characters in Japan*,  
Minnesota, United States: University of Minnesota Press.
- Stokes, Nicole-Deja (2015) *Hayao Miyazaki, 50 Years Hand-Drawing Animation*,  
Philadelphia, Pennsylvania: Taws Can Do.

Sumartono, (1992) “Orisinalitas Karya Seni Rupa dan Pengakuan Internasional” dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Karya Seni*, II/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Williams, Richard (2001) *The Animator’s Survival Kit*, London, United Kingdom: FABER & FABER.



## WEBTOGRAFI

<http://jogja.tribunnews.com/2017/11/02/tiga-tahun-mengidap-kanker-otak-warga-condongcatur-nekat-gantung-diri>

<http://animediet.net/conventions/the-garden-of-thoughts-an-interview-with-makoto-shinkai>

<https://marinasauce.wordpress.com/2014/04/25/sakura-con-2014>

<https://matthewtoffolo.com/2017/05/02/interview-with-director-animatork-nick-ledonne-hanging/>

<https://beritagar.id/artikel/bincang/pendiri-into-the-light-benny-prawira-hentikan-stigma-dan-glorifikasi-bunuh-diri>

<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3722405/depresi-karena-sakit-seorang-pemuda-di-pati-nekat-gantung-diri>

[http://area.autodesk.jp/column/trend\\_tech/daybreak\\_3dcg/13/](http://area.autodesk.jp/column/trend_tech/daybreak_3dcg/13/)

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170721132916-255229395/alasan-pria-lebih-cenderung-bunuh-diri-dari-wanita>

[http://www.bbc.com/indonesia/vert\\_earth/2015/12/151208\\_vert\\_earth\\_kucing\\_perasaan](http://www.bbc.com/indonesia/vert_earth/2015/12/151208_vert_earth_kucing_perasaan)