

BAB VI

PENUTUP

A. Penutup

Fenomena kecintaan seorang artis terhadap karakter yang mereka ciptakan sendiri telah memberikan ide untuk menciptakan sebuah film animasi pendek bergenre romansa berjudul “ *Affair* “. Film animasi “ *Affair* “ menceritakan tentang seorang artis yang jatuh cinta pada karakter ciptaanya sendiri, hingga terbawa mimpi. Banyak hal yang telah dilewati dalam pembuatan film animasi pendek “ *Affair* “. Semua berawal dari sebuah ide yang kemudian terus dikembangkan agar menjadi sebuah cerita imajinasi. Ide cerita ini tak dapat langsung dirubah menjadi sebuah karya animasi secara instan. Untuk mewujudkan ide cerita ini menjadi sebuah film animasi pendek diperlukan banyak tahapan yang memakan ide dan tenaga.

Perwujudan film animasi “ *Affair* “ dari sebuah ide menjadi karya film animasi dua dimensi yang dapat dinikmati, diperlukan berbagai tahapan. Mulai dari ide cerita utama yang kemudian diolah agar menjadi sebuah sinopsis. Sinopsis ini kemudian diolah menjadi *treatment*, lalu menjadi sebuah naskah yang utuh. Naskah ini selanjutnya divisualisasikan menjadi rancangan visual sebuah film yang disebut *storyboard*. Salah satu tahapan yang tak kalah penting yaitu mencari referensi untuk dapat mencapai kualitas, *style*, maupun kualitas yang diinginkan. *Storyboard* lalu diolah menjadi *animatic* agar terlihat rancangan gerakan maupun adegan yang diinginkan. Masuklah ke tahap *animating* yang memakan begitu banyak waktu. Seorang individu memerlukan

waktu dan tenaga yang tidak sedikit agar dapat menyelesaikan sebuah film animasi, meskipun sebuah film animasi pendek sekalipun.

Animasi hasil seorang *animator* tidak dapat menjadi sebuah film secara utuh tanpa unsur-unsur pelengkap lainnya. Mulai dari gambar latar, musik, maupun tahapan *editing* agar semua unsur berbeda yang ada, dapat digabungkan menjadi sebuah animasi yang utuh dan akhirnya selesai dan dapat ditunjukkan untuk dinikmati para penikmat film animasi. Dalam pembuatan film animasi “ *Affair* “ tidak sepenuhnya segala rancangan dan strategi produksi yang dipakai dapat berjalan dengan lancar dan tanpa ada hambatan. Justru dalam pembuatan film animasi “ *Affair* “ banyak sekali hambatan yang bermunculan. Mulai dari permasalahan perubahan adegan ataupun durasi, hingga terbatasnya waktu dan tenaga yang menyebabkan pembuatan film menjadi lebih lambat dan lebih berat. Perubahan semangat yang terkadang menurun dikarenakan tekanan yang ada, juga mempengaruhi kecepatan dan efisiensi proses produksi.

Ide cerita utama tentang kecintaan artis terhadap karakter ciptaanya sendiri mampu diwujudkan dalam film pendek animasi dua dimensi “ *Affair* “, dan membuat film animasi ini menjadi bergenre romansa. Penyampaian cerita yang disampaikan dengan tidak hanya satu alur cerita, melainkan dengan penyapaian melalui beberapa *plot twist* atau alur cerita yang berubah secara mendadak. Adanya beberapa *plot twist* menyebabkan munculnya beberapa konflik utama. Konflik awal di mana sang karakter utama ternyata hanya bermimpi, konflik kedua di mana tokoh utama bertemu dengan karakter ciptaanya di dunia nyata,

dan konflik terakhir di mana ternyata semua itu hanyalah film hasil *render*. Konflik bertumpuk dan alur cerita yang tiba-tiba berubah ini akan membuat cerita lebih menarik untuk dinikmati dan tidak mudah tertebak akhir ceritanya.

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari film animasi “*Affair*“, dapat dibilang sudah cukup mencapai target hasil yang diinginkan berdasarkan referensi yang dipakai. Dari segi genre cerita juga sudah mampu menunjukkan sebuah film animasi bergenre romansa. Walau juga terdapat beberapa adegan yang dirasa kualitasnya masih di bawah target yang ingin dicapai, namun melihat hasil film yang telah selesai dibuat hingga akhir, sudah dirasa cukup puas. Selain itu dari pembuatan film animasi “*Affair*“, dapat menerapkan ilmu tentang perfilman maupun pranimasian yang telah diperoleh selama bangku perkuliahan. Tentu saja dalam pembuatan karya film ini didapatkan juga banyak pengetahuan dan pengalaman baru untuk membuat film animasi pendek serta bagaimana manajemen produksi yang lebih baik dan efisien dalam pembuatan film animasi selanjutnya.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi pendek dua dimensi “*Affair*“, banyak kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi agar pembuatan film “*Affair*” dapat terselesaikan. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Namun hal-hal tersebut dapat memberi pelajaran untuk produksi film animasi selanjutnya, maka dari itu berikut ini merupakan saran yang dapat diberikan untuk berbagai

pihak yang hendak merencanakan atau membuat film animasi khususnya animasi dua dimensi :

1. Lebih baik matangkan konsep, dengan melakukan riset yang lebih dalam mengenai hal atau ide yang ingin di eksplorasi. Konsep yang matang akan lebih memudahkan memantapkan sebuah keputusan dalam mengeksekusi ide.
2. Desain sebuah karakter sesuai dengan kemampuan dan *style* yang diinginkan tanpa menambahkan terlalu banyak detail yang justru nanti hanya akan mempersulit dan memperlama proses *animating*.
3. Membuat daftar pekerjaan yang akan dikerjakan maupun yang sudah terselesaikan secara teratur, agar memudahkan saat melakukan pengecekan *progress*.
4. Gunakan teknik pembuatan animasi yang dirasa paling efektif agar tidak memakan banyak waktu maupun tenaga.
5. Terapkan prinsip-prinsip animasi secara baik dan benar, penerapan yang tepat akan pasti membuat animasi yang dibuat menjadi tampak lebih baik.
6. Jangan memaksakan diri untuk terus bekerja, istirahat seperlunya untuk mengembalikan tenaga maupun pikiran.
7. Bekerjalah secara disiplin sesuai jadwal agar tidak mengganggu jadwal produksi.
8. Rencanakan jadwal produksi secara realistis.

DAFTAR PUSTAKA

Dixon, Wheeler Winston. (2000). *Film Genre 2000:New Crittical Essay*

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be! .* Jakarta:
PT Elex Media Komputindo.

Kleon, Austin. (2012). *Steal Like An Artist.* Jakarta: Mizan Publika.

Prakosa, Gotot. (2010). *Animasi : Pengetahuan dasar film animasi Indonesia.*
Jakarta: Nalar.

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Thomas, Frank and Olie Johnston. (1995). *The Illusions of life Disney Animastion.*
Italy: Disney Productions.

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit.* USA: Faber and Faber.

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script
Development to Pitch.* Oxford: Focal Press.

