

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah melewati seluruh proses pembuatan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Salah satunya adalah pemakaian waktu yang sangat lama pada bagian produksi. Pembuatan *Key Animation* merupakan salah satu bagian yang paling memakan banyak waktu, dan hasilnya akan menentukan seberapa baiknya seorang animator dalam menciptakan suatu gerakan. Hasil dari *Inbetween* sebuah gerakan juga terpengaruh oleh kualitas *Key Animation* yang dibuat, maka pada pembuatan animasi kali ini, *Key Animation* merupakan proses yang paling sulit untuk dilakukan. Selain itu dikarenakan proses produksi dihasilkan oleh seorang individual, ada beberapa bagian yang jauh dari sempurna. Manajemen waktu serta pertimbangan kualitas akhir sangat perlu dilakukan dengan menyesuaikan dengan tenaga kerja yang tersedia. Seorang Sutradara yang baik dapat membagi waktu untuk mengerjakan keseluruhan proses dari pra produksi hingga pasca produksi secara efektif. Untuk hasil akhir dari film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” sendiri terdapat banyak kekurangan sehingga beberapa dari pencapaian yang direncanakan tidak dapat tercapai dengan sempurna. Salah satunya adalah durasi yang terlalu panjang sehingga animasi tidak dapat dinikmati oleh semua umur. Untuk bagian teknis gerakan animasi terlihat patah-patah, hal ini disebabkan oleh kurangnya jumlah frame pada gerakan secara keseluruhan sehingga kontinuitas dan alur gerakan suatu karakter menjadi tidak halus. Ketidakhulusan gerakan juga menyebabkan beberapa gerakan karakter yang dibuat dengan tujuan untuk memperlihatkan watak karakter tersebut menjadi tidak tercapai. Selain itu adanya jeda waktu yang terlalu lama antar pose pada suatu gerakan menyebabkan alur gerakan yang

ekspresif menjadi tidak tercapai sehingga gerakan tidak menjadi halus dan juga gerakan ekspresif menjadi tidak tercapai.

6.2.Saran

Dari hasil pengalaman selama membuat film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” ada beberapa saran yang dapat diberikan bagi para pembaca terutama bagi yang ingin membuat sebuah film animasi:

1. Dalam menentukan konsep animasi baik itu dari segi cerita maupun teknis, diharapkan untuk mengukur jumlah tenaga kerja dan kemampuan individualnya agar dapat menghasilkan kualitas karya yang sesuai dengan rencana.
2. Manajemen waktu adalah hal yang sangat penting dalam melakukan proses produksi. Seorang sutradara harus mampu menetapkan progress mingguan hingga bulanan agar film animasi dapat dihasilkan tepat pada waktunya.
3. Jangan takut akan kegagalan. meskipun hasil yang telah diciptakan tidak sesuai dengan yang diharapkan, pengalaman yang diterima akan menjadi modal untuk kegiatan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

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

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

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

Suswanto, Arief A.(2016). *PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Laman:

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> . diakses pada tanggal 6/7/2018 pukul 08.00

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>. diakses pada tanggal 6/7/2018 pukul 08.00