

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. CA adalah representasi atau sekumpulan gambar-gambar yang menjadi konsep dalam perancangan animasi ataupun film animasi yang berbasis industri. CA menjadi metode dasar yang akan mempermudah proses produksi animasi, karena telah menjadi pedoman visual dari materi-materi visual yang akan dilihat oleh penonton. CA merupakan model berfikir kreatif yang terbentuk dari sentuhan-sentuhan artistik dari seniman atau desainer ketika menuangkan gagasan dan pengalaman estetikanya untuk membahasakan secara konstruktif dari apa yang menjadi ide, rasa, dan imajinasinya ketika menangkap sebuah gagasan yang tentang materi visual.
2. Penelitian dan perancangan ini berkaitan dengan metode perancangan yang menjadi bagian dalam tahapan produksi yang sangat penting dalam produksi film animasi, sehingga diharapkan dapat menjadi sumbangsih bagi para pemula yang ingin terjun dalam industri kreatif terutama dalam industri animasi
3. Di dalam industri animasi, CA masih dianggap sebagai konsep tentang karakter, sehingga model dalam perancangan CA yang divisualisasikan dalam bentuk manual book ini diharapkan menjadi *guiding* atau contoh model CA untuk pembuatan film animasi.
4. Di dalam penelitian dan perancangan ini, memerlukan waktu pelaksanaan yang sangat panjang/lama, disebabkan bahwa perancangan ini adalah menghasilkan ilustrasi yang didasarkan dari seluruh aspek kreatif tentang CA, sehingga untuk menghasilkan manual book tentang metode dasar perancangan animasi tradisional 2D, memerlukan waktu pelaksanaan selama 2 tahun, yang terbagi menjadi dua tahapan, yakni tahun 1 menghasilkan konsep ilustrasi, dan tahun ke 2 menghasilkan desain jadi dalam bentuk manual book.

B. Saran

Penelitian dan perancangan ini, merupakan penelitian dan perancangan yang berkaitan dengan seni dan desain, di mana bidang pengetahuan ini masih kalah populer dengan bidang pengetahuan lain seperti halnya ilmu-ilmu eksakta dan ilmu-ilmu sosial maupun humaniora, sehingga diharapkan pemerintah memberikan ruang yang lebih luas dalam pendidikan maupun penelitian seni dan desain yang pada dasarnya dapat menunjang industri kreatif di Indonesia. Penelitian ini masih sebatas pada bagaimana pembuatan concept art dalam bentuk manual book, sehingga perlu dibuat penelitian lanjutan yang bersifat otentik dalam arti dibuat dalam bentuk project yang sesungguhnya. Dalam hal ini maka concept art dapat menggambarkan bagaimana sebuah naskah langsung diimplementasikan.

Sumber bacaan

Harold Whitaker and John Halas, *Timing for Animation*, Focal Press, New York, 1981.

John Halas and Roger Manvell, *The Technique of Film Animation*, Focal Press, London and New York, 1971.

Ken A. Priebe, *The Advance Art of Stop Motion Animation*, Course Technology, Cengage Learning, Boston, USA, 2011.

Kit Laybourne, *The Animation Book, a Complete Guide to animated Film Making- From Flip-Books to Sound Cartoons*, Crown Publisher, Inc., New York, 1981

Morr Meroz, *A Step By Step Guide to Animation Filmmaking, Making an Animation Short*, morr@blooanimation.com, First Edition, 2014.

Roger Noake, *Animation Techniques, Planning and Production Animation With Today's Technologies*, Chartwell Books, Inc., 1990

Tony White, *How to Make Animated Films*, Focal Press, New York, 2009.

Walt Stanchfield, *Gesture Drawing for Animation*, Focal Press, London and New York, 2006.

Nick Zangwil, *Aesthetic Creation*, Oxford University Press, New-York, 2007

Roger Noake, *Animation Techniques, Planning and Production Animation With Today's*, Technologies, Chartwell Books, Inc., 1990

Shamsuddin, *Animation, Concept Art, Dynamic Drawing, Perspective*, Journal of Modern Science and Technology, Vol. 2. 2014