

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Penutup

Berawal dari munculnya ide secara spontan mengingat cerita-cerita yang mengatakan bahwa tidaklah mudah memahami isi hati seorang perempuan, apa lagi dengan tujuan hidup bersama. Bermula dari kutipan sebuah kata bahwa kebahagiaan bukan hanya dicari namun juga diwujudkan. Dengan menggunakan proses produksi yang sesuai maka film animasi *Blabla* memulai dari tahap-tahap dasarnya melalui ide cerita yang dimatangkan dan kemudian dikembangkan.

Setelah ide dikembangkan menjadi konsep, lalu dikembangkan lagi menjadi sebuah sinopsis. Dengan menambahkan latar yang akan digunakan, mulailah sketsa untuk *background* animasi. Cerita yang sudah memiliki alur dan latar tempat kemudian dibuatlah *storyboard* agar dapat melihat secara visual bagian dari cerita. Setelah dirangkai menjadi *storyboard* memiliki keterangan waktu dan pengambilan kamera, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah *stillomatic*.

Dalam tahapan memulai pembuatan animasi digunakan teknik dua dimensi *frame by frame* yaitu menggambar satu persatu *frame* yang akan menjadi potongan film animasinya. Dengan menggunakan 12 prinsip animasi yang telah dipelajari menjadikan film terasa lebih hidup dan bergerak. Namun dengan berbagai kendala yang ditemui proses produksi membuat tahap ini menjadi lebih lama dari yang diperkirakan. Mulanya proses *animate* direncanakan menggunakan *software Toon Boom*, namun dengan berbagai kendala proses penganimasian dilakukan dengan menggambar *perframe* pada *software Paint Tool SAI* kemudian proses *animate* dalam *Adobe Photoshop*. *Background* pun akan dikerjakan menyesuaikan dengan *scene* dan *animate*

yang dikerjakan. Setelah *frame* selesai dikerjakan, kemudian *frame* tersebut akan diberi warna kemudian menentukan *timing* untuk animasi dan dirender.

*Sound* yang dipakai sebagai *sound effect* merupakan *sound* pilihan yang dikira cocok sebagai penyempurnaan animasi. Membangun suasana dengan musik juga diperlukan agar animasi menjadi tidak kaku dan *flat*.

Setelah serangkaian proses yang dikerjakan, barulah masuk pada proses *compositing* agar potongan-potongan video yang awal menjadi sebuah satu video akhir dan menempatkan *sound* pada waktu yang pas.

Dengan gaya desain yang disesuaikan agar terlihat seperti boneka, dan desain gedung yang terlihat seperti kotak-kotak kardus. Dengan demikian maka serangkaian pembuatan animasi *Blabla* dilalui.

## **B. Saran**

Demikianlah serangkaian pembuatan animasi dua dimensi *Blabla*, banyak kesalahan yang terjadi saat proses pembuatannya. Maka dari itu berikut ini merupakan saran yang bisa diikuti agar tidak menjadi kesalahan yang sama pada film animasi yang lain:

1. Lebih baik menyelesaikan konsep cerita yang matang sebelum memulai tahap produksi.
2. Rencanakan jadwal produksi dengan tepat dan konsisten.
3. Gunakanlah teknik animasi yang sesuai dengan kemampuan diri sendiri agar lebih mudah pada proses pengerjaan.
4. Gunakan prinsip animasi dengan baik dan benar agar animasi menjadi lebih hidup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!* . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Grebler, Eric D. (2007). *Flash Animation For Teens*. USA: Thomson Course Technology PTR.
- Jones, Angie and Jamie Oliff. (2007). *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. USA: Thomson Course Technology PTR
- Pardew, Les. (2008). *Character Emotion in 2D and 3D*. Boston. Thomson Course Technology a division of Thomson Learning Inc.
- Thomas, Frank and Olie Johnston. (1995). *The Illusions of life Disney Animastion*. Italy: Disney Productions.

