

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

*Animated storyboard* sangat membantu dalam produksi film, khususnya animasi. Menjadikan konsep dan ide terlihat mantap, karena unsur-unsur dari tiap elemen dapat terlihat secara keseluruhan. Jika pertimbangan dan evaluasi mengenai konsep dan ide sudah matang, maka jalannya tahap produksi akan semakin mudah. Mematangkan ide untuk menjadi sebuah konsep juga memerlukan banyak riset dan memperkaya referensi. Setelah menemukan poin-poin yang dirasa cocok, langkah selanjutnya adalah mewujudkan konsep dengan membuat naskah, lalu melengkapi lembar *storyboard*. Ketika dalam proses mengisi *storyboard* pengerjaan mendata audio, perencanaan *angle* dan *camera movement* yang akan digunakan, akan ikut terdata. Sehingga pengerjaan *storyboard* tersebut sudah memasuki separuh dari keseluruhan praproduksi. Bagian terakhir yang cukup menyita hampir separuh dari keseluruhan proses praproduksi ini, adalah pembuatan *animated storyboard*. Kesimpulannya tahapan akhir dari praproduksi *prototype* film itu sendiri.

Dalam perancangan serial animasi ini tahap kedua setelah praproduksi sudah dapat dilakukan. Untuk membuat *prototype* film animasi ini, memang membutuhkan cerita, dalam hal ini mengambil tema keluarga. Tema keluarga dalam perancangan ini erat kaitannya dengan edukasi komunikasi di dalam keluarga. Perancangan berjangka panjang berbentuk serial ini, memiliki kontinuitas sebagai penyampai informasi edukatif yang menghibur.

Dalam aspek-aspek Desain Komunikasi Visual, *prototype* film semacam ini berkaitan dengan pembuatan-pembuatan karya berbaur sinematografi animasi. *Prototype* film ini sangat menjanjikan bagi mahasiswa DKV sebagai portofolio sinematografi jangka panjang.

## B. Saran

Dalam perancangan animasi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan, salah satunya konsep. Konsep membawa peran penting dimana sebuah karya animasi itu dapat memberi kesan yang dalam bagi audience. Saran untuk mahasiswa yang mengambil perancangan film animasi supaya lebih memperhatikan kesiapan konsep. Memperkuat konsep tersebut dapat dilakukan pada tahap praproduksi, dengan cara menyesuaikan gaya animasi dengan cerita, membumbui cerita atau mengangkat cerita dengan fakta-fakta yang diperoleh dari riset sumber-sumber menarik. Dalam tahap ini pula mahasiswa dapat bereksperimen menentukan gagasan baru secara teknis dengan membuat *animated storyboard*. Kekurangan dalam karya ini adalah pemilihan antara target audience dan media yang kurang sinkron. Poin-poin edukasi yang ditujukan pada anak-anak justru kurang berdampak karena fokusnya terwakili oleh karakter Ibu. Sehingga justru audience kalangan orang tua yang mendapat sorotan dari pada anak-anak. Oleh karena itu, riset yang lebih mendalam perlu dilakukan untuk karya-karya serupa di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhan, Yohanes, (2008). *Perancangan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Anak. Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Gregory, Sam dan Gillian Caldwell., (2008) *Video for Change: Panduan untuk Advokasi*, Yogyakarta: INSISTPress
- HM, Zaenuddin., (2014) *Asal-Usul Kota-Kota di Indonesia Tempoe Doeloe*, Jakarta: Change
- Ida, Rachma., (2014) *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*, Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP
- McGraw, Ibiz Fernandez, (2002) *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Hill/Osborn, California
- Nindito, Bayu Aji, (2011). *Perancangan Film Animasi “NARANTAKA” dengan Mengangkat Tokoh Wayang Gatotkaca. Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Setiawan, Fendi Bagus, (2013). *Pembuatan Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Kita” Menggunakan Adobe Flash CS3. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Suryajaya, Pamela, (2011). *Perancangan Komunikasi Visual Film Animasi Pendek “Dewi Yang Kesepian”*. Skripsi. Universitas Bina Nusantara Jakarta
- Suwasono, A. A. (2016) *Pengantar Animasi 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

**Sumber Internet**

- <https://www.gppgle.co.id/amp/s/selular.id/news/2017/01/internet-media-kedua-terbesar-setelah-tv/amp/#ampshare=https:selular.id/news/2017/01/internet-media-kedua-terbesar-setelah-tv/> (diakses pada tanggal 2 Desember 2017)
- [https://www.kompasiana.com/sheilagloriana\\_shisy/peringkat-negara-pembuat-animasi-kartun-terbaik\\_55006c02a333112370510e75](https://www.kompasiana.com/sheilagloriana_shisy/peringkat-negara-pembuat-animasi-kartun-terbaik_55006c02a333112370510e75) (diakses pada tanggal 12 Desember 2017)