

BAB VI

PENUTUP

A. Penutup

Setiap orangtua pasti memiliki harapan untuk dirinya sendiri maupun untuk anak-anaknya berupa benda ataupun profesi. Hal tersebutlah yang menjadi dasar ide untuk menciptakan sebuah film animasi pendek bergenre *adventure fantasy* berjudul “*Wishes*”. Film animasi “*Wishes*” menceritakan tentang seorang gadis berusia 13 tahun yang berpetualang ke hutan untuk mengumpulkan benda-benda yang diinginkan Neneknya semasa hidup. Banyak hal yang telah dilewati dalam pembuatan film animasi pendek “*Wishes*” ini. Mulai dari sebuah ide sederhana yang terus dikembangkan agar menjadi sebuah cerita imajinasi yang menarik. Dibutuhkan tahapan-tahapan dan riset dari beberapa narasumber untuk mewujudkan ide yang film ini.

Perwujudan film animasi “*Wishes*” menjadi karya animasi dua dimensi melalui proses pembentukan sinopsis yang kemudian diolah menjadi *treatment*. *Treatment* tersebut dikembangkan lagi menjadi sebuah *script* atau naskah yang dijadikan acuan dasar pembuatan *storyboard*. *Storyboard* lalu diolah menjadi *animatic* untuk merancang gerakan, *moving camera*, durasi, serta penggambaran suasana pada adegan yang diinginkan. Masuk ke tahap animating mulai dari pembuatan *key*, *inbetween*, *coloring* hingga akhirnya di *compose* dengan menggabungkan *shot* karakter dengan *background* dan memberikan beberapa efek untuk menggambarkan suasana. Film animasi ini juga mengalami perubahan secara signifikan seperti lama durasi yang film utuh yang semula 10 menit menjadi *trailer* dengan durasi 3 menit 33 detik yang hanya berisi potongan-potongan penting yang membuat penonton penasaran cerita lengkap dan akhir cerita film animasi “*Wishes*”.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi pendek dua dimensi “*Wishes*”, banyak kendala dan kesalahan yang dihadapi. Berbagai cara

dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut agar film dapat terselesaikan. Namun hal-hal tersebut dapat memberi pelajaran untuk produksi film animasi selanjutnya. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak yang akan merencanakan atau membuat film animasi khususnya animasi dua dimensi:

1. Mematangkan ide dan konsep dengan melakukan riset yang lebih mendalam. Konsep yang matang akan lebih meyakinkan dan memudahkan dalam pengembangan dan eksekusi ide.
2. Desain karakter sesuai kemampuan dan style yang diinginkan tanpa menambah terlalu banyak detail dan properti yang akan mempersulit dan memperlama proses *animating*.
3. Membuat *list progress* agar terkontrol dan memudahkan pendataan pada tiap proses pembuatan film animasi.
4. Menggunakan teknik yang efektif agar tidak memakan banyak waktu dan tenaga dalam pengerjaannya.
5. Bekerja secara disiplin dengan merencanakan jadwal produksi secara matang dan harus diikuti.

DAFTAR PUSTAKA

- Glebas, Francis. 2008. Directing The Story. United Kingdom:Taylor & Francis Ltd
- Thomas, Frank dan Ollie Johnson. 1981. The Illusion Of Life : Disney Animation. USA:Abbeville Press
- Whitaker, Harold and John Halas. 2011. Timing For Animation. United Kingdom: Taylor & Francis Ltd
- Williams, Richard. 2001. The Animator's Survival Kit. USA: Faber and Faber.

WEBTOGRAFI

- <https://www.youtube.com/watch?v=x4pkaMDeQLI&index=45&list=LLg8pF6vvtmLvth1D4WHXALQ> diakses pada 29 Desember 2017, pukul 16.45 WIB
- <https://www.youtube.com/watch?v=2gxrI5CPYIM&t=64s&index=13&list=LLg8pF6vvtmLvth1D4WHXALQ> diakses pada 29 Desember 2017, pukul 17.04 WIB
- https://id.wikipedia.org/wiki/Orang_tua diakses pada 3 September 2018, pukul 16.45 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Harapan> diakses pada 3 September 2018, pukul 17.00 WIB
- <https://www.google.co.id/search?sa=X&dcr=0&q=dofus,+livre+1+:+julith+pemeran&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLVt9c3NEyqLCvOTSo0V0LlaglJ1vpp2Xm5IIJqTE4hIAjqZQfTQAAAA&ved=0ahUKEwIU8debjs7YAhUDvY8KHVHYCCYQMqi6ASgAMBc&biw=963&bih=607> diakses pada 9 Januari 2018, pukul 17.57 WIB