

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam pembelajaran animasi di Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta pada Program Studi D-3 Animasi, pembuatan Tugas Akhir tidak hanya sebagai syarat kelulusan sebagai mahasiswa namun juga sebagai wujud kontribusi kepada Negara Indonesia dalam peningkatan mutu masyarakat yang berbangsa, bernegara, dan beradab sesuai dengan dasar Pancasila (Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2019).

Pembuatan animasi yang kompleks serta membutuhkan sumber daya yang besar membutuhkan persiapan matang dalam menyusun *pipeline* produksi keseluruhan. Meskipun produksi dijalankan dengan jumlah *crew* yang lebih terbatas, namun target capaian karya harus dimaksimalkan sebaik mungkin. Proses kreatif membutuhkan banyak pembaruan-pembaruan yang tidak biasa dalam upaya mewujudkannya. “*Creating art is a marathon, not a sprint,*” ungkap Oscar dalam majalah “*2dartist Magazine*” edisi Juli 2015 (Serject-Tipping, 2015:14).

Film animasi “Tangkringan” yang mulanya mengacu jadwal pada kalender akademik ISI Yogyakarta tahun 2019/2020 ini dijadwalkan dengan tenggat waktu pada pertengahan bulan Juni 2021 mengacu pada kalender akademik ISI Yogyakarta tahun 2020/2021 Semester Genap.

Dengan berbagai tinjauan karya mulai dari film *feature animation* “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018), film “Kimi no Na wa.” (2016), film *feature* “Chef” (2014), film *animation series* “Nichijou”, komik serial “One Piece”, dan komik “Michinesia” secara tidak langsung mampu menjadi sumber inspirasi yang tepat guna menerapkan estetika dan gaya komik serta *visual storytelling* yang mendukung cerita secara intrinsik. Dengan media yang beranekaragam sebagai inspirasi, film animasi “Tangkringan” telah mencapai target-target dalam indikator capaian akhir yang telah dikonsep dengan gaya visual komik dari tahapan *development*, praproduksi, produksi hingga pascaproduksi.

Dalam laporan Tugas Akhir berjudul “Kisah Persahabatan 2 Gadis pada Film Animasi 2 Dimensi “Tangkringan” dengan Gaya Visual Komik” ini telah diselesaikan dengan *output format* video H.264 AVC MPEG-4 1920 x 1080 *pixel* 30 fps dengan rasio 16:9 berformat audio Stereo AAC LC 48.000 Hz. Dengan menerapkan 3 *sequence* cerita dari 6 *sequence* keseluruhan kisah persahabatan fantasi kekeluargaan yang dibawakan karakter Hima dan Novia yang berjumlah 16 dari total 34 *scene* skenario “Tangkringan” *draft* 2, cerita *restricted plot* pada animasi yang juga bergenre sosial ini cukup menggambarkan keutuhan cerita *phase* pertama tanpa adegan *flashback* beralur maju dalam durasi 6 menit 40 detik (400 detik).

Selain penerapan beberapa prinsip animasi dalam teknik penganimasiannya secara *2D digital frame by frame* serta penambahan teknik seperti *motion graphic* dan *traditional keypose drawing*, film animasi “Tangkringan” juga menerapkan estetika visual dekoratif komik yang mengambil esensi dalam komik “Michonesia” sebagai *universe* utama dalam visualisasinya dan menerapkan berbagai prinsip sinematografi sejak proses perancangan *storyboard* hingga *editing*. Beberapa gaya visual efek komik seperti coretan *marker brush*, *callout*, onomatopoeia teks, *analogous color tone*, *frame masking* dan tekstur diterapkan dengan berbagai kombinasi *comic style* secara variatif dalam berbagai *shot*.

Penerapan visual ini cukup memberikan kesan komikal pada film animasi yang memiliki pola animatik yang minimal dengan banyak *still image* di dalamnya, namun dengan dukungan tata suara seperti SFX, dialog, dan ilustrasi musik yang telah diproduksi secara parallel maka perancangan film animasi “Tangkringan” ini telah diwujudkan dalam waktu produksi yang singkat dan sumber daya yang cukup terbatas dalam *pipeline* animasi 2D.

## **B. Saran**

Pengerjaan karya Tugas Akhir penciptaan film animasi “Tangkringan” ini tidak lepas dari berbagai halangan dan kendala yang tidak disengaja. Dengan berbagai catatan produksi secara internal dan masukan dari *mentorship* ataupun

bimbingan dari berbagai pihak, film animasi “Tangkringan” memberikan suatu harapan ke depan untuk produksi-produksi film selanjutnya antara lain:

1. Perencanaan dan perancangan jadwal dalam suatu *pipeline* produksi animasi 2D merupakan hal yang harus disusun sejak dini agar proses produksi film dapat berjalan lancar (setidaknya 75-80% dari konsep dan desain produksi dapat diwujudkan).
2. Produksi yang melibatkan banyak *crew* maupun anggota tim membutuhkan sepemahaman satu visi yang *solid* dalam menyelesaikan film animasi, apalagi dalam jarak yang jauh antar anggota dan sistem pengerjaan secara *online* memiliki banyak celah dan kendala, baik dari faktor sumber daya *networking*, kapasitas *hardware* dan *software* yang berbeda-beda, serta supervisi terhadap anggota tim.
3. Produksi film animasi 2D yang dilakukan dalam sebuah *teamwork* atau grup membutuhkan pembagian struktural yang harus dikonsep sejak awal produksi agar pembagian *job desk* lebih jelas dan sutradara (juga sebagai produser) dapat memiliki waktu supervisi atau pengecekan *progress* secara lebih dalam tanpa terbebani *job desk*-nya sendiri yang belum diselesaikan.
4. Gaya visual komik sebagai teknik animasi pada film “Tangkringan” ini memiliki keunggulan dalam menyingkat adegan secara ilustratif dengan gambar 2D sebagai teknik dasarnya, sehingga adegan demi adegan masih bisa dikerjakan lebih efisien dibanding menggambar secara *frame by frame*.
5. Animasi 2D yang dikerjakan dengan gaya visual komik tetap membutuhkan prinsip-prinsip dasar animasi dalam penerapan dasar teknik penganimasiannya, sehingga karakter dan benda yang dapat lebih dihidupkan secara natural sesuai dalam *universe* yang diceritakan.
6. Secara global, produksi film animasi tidak bisa lepas dari unsur pendanaan atau *budgeting* dalam pengadaan alat dan fasilitas produksi, studio hingga sumber daya manusia ataupun tenaga *artist*-nya. Meskipun begitu, dalam lingkup akademik dalam kampus seperti ISI Yogyakarta, *mindset budgeting* ini seharusnya tidak menjadi *point* utama dalam mencari sumber daya manusianya, karena sistem *mindset* ini akan mengurangi efektivitas

produksi serta mendorong mahasiswanya untuk mengutamakan pekerjaan sampingan lain di atas kepentingan akademik. *Mindset* ini dapat dirubah dengan menggeser nilai *point*-nya ke dalam bentuk atau jasa lain yang saling menguntungkan.

7. Dengan mengusung angkringan sebagai tema dan objek cerita, esensi kultural tradisional ke-Indonesia-an dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual film animasi pendek sebagai media untuk menyampaikan pesan moral bagi para pedagang angkringan maupun usaha serupa yang berdagang secara nomaden agar tetap memperhatikan tanggung jawab sosial dan ketertiban jalan yang mana keselamatan elemen masyarakat yang sama-sama menggunakan jalan umum adalah prioritas utama.
8. Selain sebagai media tayangan pesan moral, film animasi juga berpotensi sebagai media promosi dari *universe* maupun cerita komik yang menjadi dasar inspirasi, sehingga antusias pembaca dan peminat kultur komik dapat berkembang lebih luas dan beragam.

