

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir film animasi 2D “Pool” mengisahkan momen masa lampau dan keadaan yang harus dihadapi oleh Boy sekarang ini hingga ia memiliki harapan untuk kedepannya. Didampingi oleh Papa yang ada bersamanya, Boy tidak merasa sendirian lagi.

Selama proses pengerjaan hingga karya film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahap praproduksi yaitu pembuatan ide dasar, menciptakan sinopsis lalu naskah, treatment, desain karakter, *storyboard* dan berlanjut ke pembuatan *layout*, *background*, proses produksi animasi hingga melewati pascaproduksi. Hasil akhir karya film animasi 2D “Pool” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Proses produksi *background* dan *animating* memakan waktu yang cukup lama sehingga dikerjakan semaksimal mungkin.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan film animasi 2D “Pool” akan terasa sangat berat tanpa dukungan dari beberapa pihak. Proses pengerjaannya membutuhkan waktu berbulan-bulan hingga bisa tercipta film animasi utuh berdurasi kurang lebih 2,5 menit. Produksi yang harus terus berjalan setiap hari dan perlunya niat serta kedisiplinan menjadi proses utama dalam terselesaikannya film ini. Berbagai pengalaman telah didapat penulis dari menyusun jadwal produksi agar tepat waktu, meriset karya-karya serupa, hingga menyiapkan keperluan karya dalam bentuk merchandise menarik.

Film bernuansa horror ini memberi pesan bahwa suatu kecelakaan kecil yang berawal dari kejahilan orang lain dapat memberikan dampak yang berbeda dengan orang yang berbeda pula. Dengan dukungan orang yang menyayangi kita dan juga yang kita sayang, kita tidak akan merasa sendirian lagi saat sedang ketakutan.

B. Saran

Setelah menyelesaikan film animasi 2D “Pool” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah serta kesulitan terutama pada proses produksi agar tepat waktu dan berjalan dengan lancar. Berikut saran yang diberikan guna dapat mengurangi kesalahan dalam pembuatan animasi 2D yang serupa. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapatkan selama mengerjakan karya animasi, antara lain:

1. Riset yang mendalam dengan sejumlah referensi dalam segala aspek animasi sangat membantu pengembangan dan memperkuat karakteristik pada film animasi 2D “Pool”
2. Selalu pastikan film animasi yang dikerjakan menerapkan 12 prinsip animasi.
3. Usahakan membuat daftar pekerjaan yang harus diselesaikan setiap harinya. *Timeline* kerja, tabel yang berisikan kumpulan *shot* juga perlu dibuat. Semua ini penting, agar tidak kehilangan arah saat akan mengerjakan.
4. Menyiapkan catatan serta ringkasan deskripsi yang diperlukan dalam produksi akan sangat membantu mengingat setiap detail *shot*nya.
5. Manfaatkan hari untuk istirahat. Terkadang inspirasi datang diluar rutinitas mengerjakan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hall, Calvin S. 2000. *Libido Kekuasaan Sigmund Freud*, S. Tasrif (penerjemah). Yogyakarta: Tarawang
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- McGraw, Ibiz Fernandez. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Osborn, California
- Sadock, & Kaplan. (1997). *Diagnosa Keperawatan Pada Keperawatan Psikiatri*. Medan: PT Refika Aditama
- Thomas, Frank and Ollie Johnston. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.

Laman:

<https://www.google.com/amp/s/hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/beda-stres-akut-dan-ptsd-adalah/amp/> diakses pada 20 Juni 2019, pukul 11.00 WIB

<https://www.iamag.co/animated-short-outremer/> diakses pada 10 Juli 2019, pukul 00.12 WIB

<https://www.shortoftheweek.com/2017/09/22/quand-jai-replace-camille/> diakses pada 13 Juli 2019, pukul 02.00 WIB

<https://thinkinganimation.com/blind-eye-animation-short-film-2019-gobelins/> diakses pada 14 Juli 2020, pukul 03.22 WIB