

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Secara garis besar, seorang animator perlu mengetahui dengan baik film kartun atau animasi yang dibuatnya. Begitu pula dengan seorang penulis perlu mengetahui dengan baik apa yang telah ditulisnya. Berdasarkan dari uraian dan penjelasan pada bab-bab sebelumnya dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Film kartun “Crayon” merupakan film kartun yang sederhana dengan media animasi 2D atau animasi dalam bidang datar. Teknik animasi yang digunakan lebih mengarah pada animasi vektor, karena penggunaan software Adobe Flash CS3 yang berbasis vektor saat proses produksi dan gambar-gambar yang dihasilkan bertipe vektor. Namun untuk teknik tidak terpaku pada animasi vektor saja. Film kartun “Crayon” juga memanfaatkan teknik lain seperti *cutout*, *frame by frame*, dan *rotoscoping*.
- b. Film kartun “Crayon” ini lebih menerapkan prinsip animasi *exaggeration*; prinsip animasi yang melebih-lebihkan ekspresi, bentuk fisik dan gerakan dari animasi. Meskipun lebih menerapkan prinsip animasi *exaggeration* namun tidak semata-mata melupakan sebelas prinsip animasi lainnya. Penentuan waktu, gerakan pendukung dari gerakan utama, hingga *appeal* mempengaruhi adanya sebuah *exaggeration*.

- c. Untuk dapat menerapkan prinsip animasi *exaggeration* pada film kartun “Crayon”, salah satu yang dilakukan adalah dengan menyederhanakan bentuk tubuh dan memanipulasi bentuk wajah. Menggunakan tipe karakter seperti yang ada pada komik. Tipe *chibi* dan *super deformed* (SD), tipe yang menyederhanakan bentuk tubuh dan tidak perlu memperhatikan proporsional bentuk tubuh secara detail dan tepat. Untuk wajah juga lebih mudah untuk dimanipulasi, sehingga membuat karakter tidak terlihat aneh saat melebih-lebihkan suatu adegan.
- d. Dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi prinsip animasi *exaggeration* diterapkan semakin jelas. Pada pra produksi, cerita turut mendukung adanya prinsip animasi *exaggeration*. Begitu pula dengan desain atau tipe karakter yang dipilih, tipe *super deformed* dan *chibi* dapat menunjukkan bentuk yang sederhana dengan ekspresi berlebihan. Kemudian pada *storyboard* sudah dikonsepsikan pula bagian yang akan dibuat berlebihan. Dari *storyboard* berlanjut pada produksi, *key animation* menjadi kunci utama diterapkannya prinsip animasi *exaggeration*. Kemudian *background*, pewarnaan, dan penentuan waktu animasi. Pada pasca produksi, penggabungan video animasi dengan audio yang tepat menjadikan sebuah film kartun 2D “Crayon” dengan prinsip animasi *exaggeration*.

5.2 Saran

Beberapa hal dalam film kartun “Crayon” perlu dikupas lagi, karena masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis menganjurkan beberapa solusi untuk menghasilkan film kartun lebih baik sebagai berikut.

- a. Poin penting dalam film kartun “Crayon” adalah desain karakter, *key animation*, dan pemilihan waktu. Untuk itu buatlah desain karakter dan *key animation* yang mudah untuk digambar dan digerakan. Pemilihan waktu yang tepat agar menghasilkan gerakan dan ekspresi yang lebih menonjol.
- b. Antara gambar karakter, *background*, *foreground* terhadap gerakan dan ekspresi harus sesuai. Pemilihan *sound fx* dan musik juga harus disesuaikan agar menghasilkan film kartun atau animasi yang bagus.
- c. Visual efek khusus lebih baik dimanfaatkan juga, terutama saat menerapkan prinsip animasi *exaggeration* atau melebih-lebihkan.
- d. Lakukan tahap produksi dengan baik. Dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.
- e. *Exaggeration* tidak selalu membuat gerakan karakter lucu, bahkan dalam keadaan karakter sulit pun perlu dibuat visualisasi yang berlebihan. Jadi lebih baik konsepkan sebuah gerakan yang normal kemudian dibuat gerakan yang berlebihan dengan lebih kreatif.