

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan film animasi 2D “*Dwexco Return*” melalui berbagai tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain :

- Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap persiapan sebelum proyek film animasi dilaksanakan. Tahap produksi terdiri dari ide cerita, tema, *logline*, *diagram scene* dan sinopsis. Sinopsis dikembangkan lagi menjadi naskah, lalu pembuatan *storyboard*, kemudian mendesain karakter dari setiap tokoh.

- Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pembuatan proyek film animasi yang sebenarnya berlangsung. Dimulai dari tinjauan desain, penggambaran karakter, *background*, dan *scanning*.

- Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap terakhir dalam proyek pembuatan film animasi. Tahap ini mencakup proses pewarnaan, proses penganimasian, *editing*, *dubbing*, dan *finishing*. *Finishing* meliputi *compositing*, *rendering*, konversi ke DVD, *cover design* dan *packaging*.

Dalam pembuatan film animasi yang memiliki artikulasi yang baik adalah film animasi mempunyai gerakan yang halus sehingga nyaman dipandang. Cara yang dilakukan agar mendapatkan gerakan yang halus adalah dengan menggambar dengan lebih banyak, setiap gambar gerakan memiliki gambar detail. Biasanya dengan menggambar 24 gambar/detik.

Beberapa kesulitan yang saya temui adalah disaat menggambar key, untuk mendapatkan animasi yang mempunyai gerakan yang halus, saya harus menggambar lebih banyak, sehingga menyita banyak waktu. Begitu juga saat pewarnaan, saya harus mewarnai detail satu per satu gambar-gambar tersebut.

5.2 Saran

- Sebagai pemula dalam dunia animasi 2D sebaiknya perbanyak latihan menggambar. Perbanyak melihat referensi atau menonton film-film animasi, baik produksi *Hollywood* atau pun produksi dari Negara Jepang yang lebih maju dalam dunia animasi.
- Kembangkan imajinasi. agar tercipta ide-ide baru dalam membuat jalan cerita, baik itu kekonyolan atau sesuatu yang terlihat keren pada film.
- Perbanyak gambar pada 1 *frame*, agar gerakan terlihat halus dan nyaman dipandang.
- Gunakan efek untuk meningkatkan ekspresi dari tokoh, baik itu berupa *background*, efek cahaya, atau langsung dari ekspresi tokoh.