

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dalam pembuatan sebuah animasi diperlukan sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi landasan dalam memproduksi animasi. Untuk membuat animasi yang baik secara garis besar harus melalui 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahapan Pra Produksi meliputi *The Story, Storyboard, Standard Character Model Sheet, Dope Sheet*. Tahapan Produksi meliputi *Background, Drawing, Line Test, Scan dan Tracing, Coloring dan Timing*. Tahapan Pasca Produksi meliputi *Editing Video Audio dan Mastering*.

Pembuatan video klip animasi Famvlet Band yang berjudul Tak Teraih Waktu ini merupakan pembuatan animasi yang memadukan antara cara manual dan digital. Pembuatan karakter dalam animasi ini digambar secara manual di atas kertas yang kemudian ditransfer ke dalam komputer (media digital) dengan proses *scanning* untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan, pengeditan dan penganimasian.

Selain itu hal terpenting lainnya dari sebuah animasi adalah dengan adanya penggunaan efek optis / efek visual. Hal utama yang mendasari penggunaan efek dan animasi adalah untuk menekan biaya produksi dan menciptakan sesuatu yang tidak mungkin dikerjakan oleh kemampuan manusia. Efek optis yang digunakan dalam pembuatan animasi ini berupa

efek spesial / *motion graphic* dan efek transisi. Dengan menerapkan beberapa efek optis / efek visual ke dalam sebuah animasi dapat membuat animasi menjadi lebih berkualitas dan menarik. Dalam pembuatan ataupun menerapkan efek optis harus memperhatikan bagian-bagian adegan / *scene* yang akan diberi efek sesuai rancangan pada storyboard dan naskah, jumlah efek yang diterapkan perlu disesuaikan dengan jumlah *scene*, sehingga proporsi jumlah antara *scene* dengan efek optis seimbang.

## 5.2. Saran

Untuk membuat sebuah animasi dengan durasi yang panjang, sebaiknya dikerjakan secara tim dengan pembagian pekerjaan sesuai dengan keahlian masing-masing.

Dalam merancang sebuah animasi ada baiknya memperdalam dan memperbanyak referensi informasi tentang dunia animasi, baik dalam negeri maupun luar negeri. Hal tersebut dapat menambah dan memperkaya daya imajinasi dan tingkat kreativitas kita.

Disarankan untuk memperbanyak referensi dalam teknik pembuatan dan penerapan efek optis agar penggunaan program / *software* animasi dapat dimanfaatkan secara optimal.