



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah mengumpulkan teori-teori, melakukan pengolahan visual dan analisis, serta melalui perancangan *shot* untuk memaksimalkan struktur cerita pada *storyboard* film animasi “Asih dan Anta”, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. *Storyboard* merupakan rencana serangkaian gambar atau ilustrasi yang menyampaikan sebuah cerita atau beberapa peristiwa dimana menunjukkan visualisasi awal karakter dan *style* sebagai bayangan hasil akhir film. *Storyboard* berguna untuk kru sebagai panduan dalam proses animasi dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.
2. Dalam perancangan tata kamera untuk memaksimalkan struktur cerita pada *storyboard*, seorang *storyboard artist* perlu memahami isi naskah untuk dapat menangkap situasi dan emosi pada adegan dan menentukan tata kamera seperti apa yang dapat digunakan untuk menampilkan suasana sebuah adegan secara total.
3. Pengaplikasian gambar-gambar *storyboard* pada bentuk final animasi tidak selalu menghasilkan suasana atau kondisi yang sama dengan sketsa, sehingga perlu adanya olah visual dengan beberapa macam tata kamera, baik dari *shot size*, *angle*, maupun *movement*. Dari olah visual itulah pemilihan tata kamera final ditentukan dan *storyboard artist* perlu

menyesuaikan kembali gambarnya sesuai dengan hasil akhir tata kamera yang diubah.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami penulis, berikut ini adalah saran dari penulis untuk pembaca yang ingin mengambil topik serupa untuk tugas akhir.

1. Sebelum mulai mengerjakan *storyboard*, konsep cerita, karakter, dan *setting* sebaiknya disiapkan secara matang. Pengerjaan *storyboard* tidak hanya berhenti di tahap pra-produksi, melainkan terus berlanjut hingga tahap pasca-produksi. Seiring berjalannya proses pembuatan animasi, *storyboard* memerlukan revisi jika terdapat perubahan tata kamera, karakter ataupun *setting*.
2. Menyediakan waktu untuk berdiskusi dengan anggota kelompok mengenai *storyboard* dan *layout* agar tahu apa yang akan dikerjakan masing-masing anggota dan mempertahankan kinerja kelompok.
3. Mencari banyak referensi baik melalui buku teori, *production book*, film animasi ataupun video *behind the scene* tahap pra-produksi untuk menentukan tata kamera yang akan dirancang pada karya. Setelah menemukan referensi ada baiknya untuk melakukan pengolahan visual penerapan tata kamera dari referensi yang telah ditemukan pada karya yang dibuat.
4. Tidak semua teori dalam buku dapat diterapkan pada karya. Apabila tata kamera yang terdapat dalam buku tidak dapat diterapkan pada karya yang

dibuat, perlu adanya improvisasi untuk mendapatkan sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.

5. Jika pembaca berencana untuk bekerja dalam kelompok, kenali kemampuan, kebiasaan, dan karakteristik yang dimiliki oleh anggota kelompok untuk menentukan tugas yang dipegang dan strategi pengerjaan yang sesuai untuk seluruh anggota kelompok. Selain itu, menaruh kepercayaan terhadap anggota kelompok dan memantau proses kerja masing-masing anggota juga diperlukan untuk menjaga pengerjaan karya tetap berjalan lancar

UMMN