



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 mempelajari, menganalisis, dan bereksperimen dengan *motion comic* “Sebuah Arti”, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir *motion comic* yang dibuat tidak sesuai dengan ekspektasi awal penulis. Hal tersebut dikarenakan hal-hal sebagai berikut.

5.1.1. Batasan-batasan Komik yang Tidak Dapat Dikonversi ke Motion

Teknik *motion graphic* tidak seluruhnya dapat diterapkan, karena ada keterbatasan yang dimiliki oleh komik. Adapun batasan-batasan tersebut ialah sebagai berikut.

1.) Pergerakan di Dalam *Frame*

Unsur gerakan yang digunakan dalam setiap *frame* hanya terbatas pada *camera moves*. *Camera moves* yang digunakan, antara lain *pan*, *tilt*, *camera shake*, *roll*, dan *zoom in/out*.

2.) Pergerakan Antar *Panel*

Pergerakan seperti *motion graphic* pada umumnya tidak dapat diterapkan pada pergerakan antar *panel*. Seperti yang bisa dilihat pada referensi *motion graphic* karya Howei Hu. Dalam karyanya, terdapat efek-efek gerakan yang amat rumit, seperti pergerakan kamera yang berotasi dengan-dari sudut ekstrim, gerakan garis-garis yang seolah "menari", dan sebagainya. Hal tersebut sulit diterapkan dalam pergerakan antar *panel*, karena pergerakan yang rumit seperti itu membuat

penonton tidak dapat memperhatikan secara jelas *panel-panel* yang ada, serta membingungkan untuk sebagian orang.

3.) Tidak Dimasukkannya Balon Kata

Salah satu elemen komik yang sulit dikonversi ke dalam *motion graphic* dan tidak dimasukkan ke dalam karya tugas akhir ini yaitu balon kata. Penulis tidak menggunakan balon kata, dikarenakan terjadi tumpang tindih antara balon kata dengan audio yang mengiringi karya. Selain itu, di beberapa adegan tidak memungkinkan untuk memasukkan balon kata karena dialog yang ada melampaui dua *frame* sekaligus.

5.1.2. Kesalahan pada Pembuatan Storyboard

Hasil jadi karya eksperimen *motion comic* tugas akhir yang berjudul "Sebuah Arti" ini terlihat seperti *stilomatic* dan *animatic*. Hal tersebut dikarenakan kesalahan dalam membuat *storyboard*. *Storyboard* yang penulis buat merupakan *storyboard* untuk sebuah produksi animasi, bukan untuk komik. Oleh karena itu, dalam karya eksperimental ini, *motion comic* yang dihasilkan cenderung terlihat seperti *stilomatic* atau *animatic*.

5.2. Saran

Berikut beberapa saran yang berguna untuk perkembangan pembuatan komik dengan menggunakan *motion graphic* yang didapatkan, baik dari dosen maupun dari pengalaman selama proses pengerjaan proyek ini.

1. Ide adalah bagian terpenting dari penciptaan sebuah karya, dimana komputer dan perangkat lainnya hanyalah sebuah sarana pendukung dalam berkarya.
2. Ilmu, penguasaan teknik, serta pemahaman prinsip tentang komik sangat mempengaruhi hasil karya yang dibuat untuk tugas akhir ini.
3. Referensi yang bagus sangat berguna untuk menambah wawasan dan inspirasi, tetapi bukan berarti karya yang dibuat menjadi menyerupai referensi yang ada.
4. Kedisiplinan dalam mengerjakan karya sesuai dengan *deadline* yang telah ditentukan sangat mempengaruhi hasil akhir karya yang dibuat.

UMMN