



### **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 menyelesaikan rancangan *storyboard* animasi pendek “De Rode Draad”, penulis menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. *Storyboard* sebagai tahap pra-visualisasi awal memiliki fungsi untuk menggambarkan kejadian-kejadian dan interaksi yang terjadi dalam naskah. Hal ini memberikan gambaran awal tentang bagaimana film akan terlihat dimata penonton.
2. Pra-visualisasi awal dalam bentuk *storyboard* ini sangat berguna sebagai pedoman dan sarana komunikasi antar anggota kelompok yang akan melanjutkan proses produksi animasi pendek “De Rode Draad”.
3. Dengan adanya *storyboard*, seorang *layout artist* bisa mulai mengaplikasikan *shot-shot* pada *storyboard* (2D) ke dalam perangkat lunak 3D, *animator* dapat mulai memperkirakan gerakan karakter, dan *lighting artist* bisa mulai menentukan suasana apa yang akan ditampilkan.
4. Proses perancangan *storyboard* yang penulis lakukan tidak sesuai dengan urutan ideal pada tahapan kerja menurut Don Bluth. Hal ini dikarenakan tuntutan proses produksi yang harus segera dimulai sedangkan *storyboard* mengalami banyak perubahan setelah menghadapi pra-sidang pertama.

5. *Storyboard artist* harus memahami struktur cerita karena berguna dalam membagi dan melakukan perincian aksi pada naskah untuk dijadikan *shot list* yang akan digunakan sebagai pedoman menggambar *storyboard*.
6. Film *live action* dapat dijadikan sebagai referensi yang dapat membantu *storyboard artist* dalam menentukan *angle*, komposisi, dan jenis *shot* yang sesuai untuk menyampaikan pesan yang dimaksud.
7. Meski digunakan sebagai pedoman, *storyboard* tidaklah bersifat mutlak dalam proses produksi animasi pendek “De Rode Draad” karena *storyboard* yang merupakan visualisasi 2D akan diterjemahkan lagi menjadi pra-visualisasi 3D oleh *layout artist*.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses membuat rancangan *storyboard* untuk animasi pendek “De Rode Draad”, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan bagi pembaca yang ingin mengambil topik untuk tugas akhir yang serupa.

1. Karena *storyboard* merupakan tahapan paling awal dalam proses pra-visualisasi film animasi yang dilakukan pada tahap pra-produksi, sebaiknya *storyboard* dikerjakan se-efisien mungkin untuk menghemat waktu revisi yang akan dilakukan nantinya.
2. Perancangan konsep, baik untuk cerita, karakter, dan *setting*, sebaiknya dilakukan secara matang agar tidak terjadi perubahan lagi sebelum masuk ke tahap pembuatan *storyboard*. Hal ini mengacu pada efisiensi kerja dalam durasi waktu pra-produksi yang singkat.

3. Menyediakan waktu berdiskusi khusus bersama kelompok untuk membahas *storyboard* yang telah dibuat agar informasi yang disampaikan sejalan sehingga kinerja menjadi lebih efisien.
4. Memperbanyak referensi visual lewat menonton film, baik *live action* maupun animasi, dapat membantu *storyboard artist* dalam menentukan *angle*, komposisi, dan jenis *shot* yang akan dibuat.
5. Dalam menentukan referensi *shot*, sebaiknya menggunakan film *live action* karena film animasi merupakan hasil turunan dari film *live action*.

UMMN