



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

Melalui proses penelitian saat merancang *layout* film "De Rode Draad", penulis memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Fungsi perancangan *layout* di dalam sebuah proses produksi animasi adalah untuk mendukung *storyboard* dalam merealisasikan visualisasi film yang lebih akurat pada *scene* 3D. Perubahan-perubahan dapat terjadi saat menerjemahkan *storyboard* ke *layout*, baik dari segi gerakan kamera, *focal length*, *timing*, maupun *staging* dan *blocking* dasar tokoh. Selain *storyboard*, seorang *layout artist* juga perlu memahami naskah, struktur cerita, dan *shot list*, sehingga perubahan tersebut tidak dilakukan tanpa dasar alasan yang jelas.
2. Selain visualisasi, *layout* juga berfungsi untuk meningkatkan efisiensi produksi, khususnya dari segi tenaga dan waktu. Dengan adanya gambaran dari *layout*, penggantian atau penghilangan adegan pada *shot* bisa dilakukan tanpa harus menunggu animasi selesai dikerjakan.
3. Perancangan *layout* memerlukan pemahaman terhadap prinsip sinematografi. Pemahaman tersebut bertujuan agar penonton memahami pesan yang ingin dibangun dalam cerita sehingga *layout* memiliki kekuatan *cinematic storytelling*. Prinsip sinematografi dapat mendukung cerita dari segi *staging*, gerakan kamera, dan pemilihan *focal length*.

4. Durasi pada *final layout* akan menjadi acuan hingga akhir produksi (pembuatan musik, animasi, *lighting*, hingga *render*). Oleh karena itu, pemahaman terhadap *staging* serta *timing* pada pergerakan tokoh diperlukan untuk mempermudah estimasi pada proses animasi. Akurasi dari *timing* tersebut dapat ditingkatkan dengan membuat video referensi. Meskipun begitu, *staging* karakter masih dapat dikembangkan oleh animator nantinya dengan mempertimbangkan aspek tiga dimensional karakter untuk menghidupkan akting tokoh.
5. Pemahaman terhadap teknik gerakan kamera pada dunia nyata dibutuhkan sebagai salah satu media *cinematic storytelling*. Dengan begitu, pemilihan gerakan kamera dapat mendukung cerita sekaligus bergerak lebih natural sebagaimana di dunia nyata sehingga dapat dipercayai penonton. Pergerakan kamera meliputi jenis kamera, kecepatan gerakan, serta kestabilan kamera berpengaruh dalam memberikan makna pada cerita.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *layout* film animasi "De Rode Draad", ada beberapa saran yang dapat diberikan penulis.

1. Perancangan *storyboard* sebaiknya sudah diselesaikan sebelum pembuatan *layout*. Proses produksi film yang berjalan secara paralel menjadi kurang efektif.
2. Dari pengalaman penulis bekerja dalam kelompok, kekompakan dan komunikasi yang baik antara anggota tim sangat diperlukan untuk

meningkatkan efisiensi pembuatan film, khususnya komunikasi antara *storyboard artist*, *layout artist*, dan *animator*.

3. Pendalaman tentang prinsip sinematografi dapat dilakukan *layout artist* dengan menonton variasi film sebagai referensi, baik film animasi ataupun film live action. Selain itu, proses eksperimen di dunia nyata dan pembelajaran melalui video *tutorial* juga sangat membantu perancangan *layout* dari sisi teknis kamera.

The image contains a large, semi-transparent watermark of the UMN logo. The logo consists of a circular emblem with a stylized face and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.