

6. KESIMPULAN

Untuk menjawab judul dalam skripsi ini, yaitu “Perancangan *Shot* sebagai Tahap *Preproduction* dalam Episode Berjudul *Doctor Checkup* pada Serial Animasi *Dolan*”, penulis memiliki beberapa tahap dan teori dalam pengerjaan *storyboard* untuk serial animasi anak-anak hingga terlihat menarik. *Storyboard* membantu pipeline produksi animasi menjadi lebih lancar, dan proses animasi selanjutnya menjadi lebih terarah. *Storyboard* artist bekerja dekat dengan sutradara dalam membantu mewujudkan visi sutradara menjadi nyata, dalam bentuk menerjemahkan sebuah naskah menjadi susunan gambar.

Teori-teori yang didapatkan penulis ternyata seringkali tidak disadari sudah diterapkan secara langsung. Semisal penggunaan *golden ratio*, *rule of thirds*, *gesture* yang jelas. Banyak juga yang dipelajari sebagai hal baru, yaitu ternyata kita tidak selalu dapat mengikuti peraturan yang tetap dalam pembuatan *shot* video animasi, namun kita menyesuakannya dengan kemampuan audiens kita.

Beberapa kesimpulan lain yang didapatkan adalah untuk membuat konten animasi untuk anak-anak, karakter harus selalu sedang melakukan suatu aktivitas, dan memiliki banyak *long shot* untuk karakter yang berkepala besar dan berbadan kecil dalam animasi 2D. Hal ini berbeda dengan animasi 3D untuk anak-anak, dimana lebih banyak menggunakan *medium shot*. Hal ini dilakukan agar tetap menarik fokus mereka kepada konten yang sedang ditonton.

Penulis mendapat banyak ilmu dan masukan tentang pembuatan *storyboard* dalam proses pengerjaan proyek ini.