

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti produksi film pendek animasi 3D berjudul “LOG: C.U” yang diproduksi oleh Pistachio Studios sebagai bentuk projek dalam program MBKM, penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman terkait pengerjaan dan perancangan animasi dalam film. Sebagai *animator*, penulis berperan dalam mencari referensi, merancang dan juga memberi arahan terkait berbagai gerakan dalam adegan-adegan yang akan dibuat dalam film “LOG: C.U”. Selain mengumpulkan referensi gerakan, penulis juga berperan dalam menjaga kualitas animasi dalam keseluruhan film dengan memperhatikan setiap gerakan yang dibuat secara detail dan memastikan adanya penerapan prinsip-prinsip dasar animasi di dalamnya.

Setelah melalui proses perancangan dan pengerjaan animasi dalam film “LOG: C.U”, penulis menemukan bahwa penerapan prinsip dasar dalam setiap gerakan animasi sangatlah penting dan memberikan hasil yang terlihat nyata dan hidup. Penerapan prinsip dasar animasi untuk setiap gerakan juga dapat berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam pembuatan animasi untuk gerakan seperti pada *scene 7 shot 6, 9,* dan 11 film “LOG: C.U”, penulis menemukan bahwa beberapa prinsip yang dominan antara lain adalah *anticipation, secondary action, follow through & overlapping action,* dan *timing*.

Sebagai *output* dari kegiatan produksi film pendek dalam program MBKM ini, film pendek “LOG: C.U” dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai kondisi lingkungan hidup kepada masyarakat. Penulis bersama dengan tim produksi berharap bahwa dengan menonton film ini, masyarakat dapat lebih menyadari kondisi lingkungan sekitarnya dan meningkatkan kepedulian serta upaya untuk terus menjaga kesehatan lingkungan demi kenyamanan bersama. Setelah proses produksi selesai, pihak Pistachio Studios akan melakukan kegiatan *screening* film secara *online* dan kemudian film ini akan didistribusikan ke berbagai festival film. Selain itu, untuk kedepannya juga sangat memungkinkan apabila film “LOG: C.U” akan juga ditayangkan di berbagai *platform*.

## 5.2. Evaluasi dan Saran

Program MBKM Proyek Independen merupakan salah satu bentuk program yang sangat menarik dan menguntungkan bagi pihak mahasiswa maupun kampus. Melalui program ini, mahasiswa dapat berkreasi dengan lebih bebas lagi dan tetap mendapat bimbingan dari para dosen yang tentunya sangat penting dalam menuntun proses perancangan film sematang mungkin. Dengan adanya program MBKM Proyek Independen ini, mahasiswa dapat lebih mengeksplor *genre* maupun konsep-konsep tertentu dalam membuat film, tanpa adanya batasan jenis maupun genre film dan juga mendapat kesempatan untuk memproduksi film berstandar festival. Penulis sebagai *animator* dalam produksi film "LOG: C.U"

merasakan adanya tantangan untuk dapat merancang pergerakan karakter maupun berbagai aspek lain dalam film secara lebih detail dan tetap dapat menarik untuk ditonton. Animasi yang dikerjakan juga tentunya harus memiliki nilai-nilai dalam prinsip dasar animasi untuk mencapai gerakan yang matang dan benar-benar hidup.

Pembahasan dalam penelitian ini terbatas hanya pada peran penulis dalam merancang animasi tokoh Astronaut pada beberapa shot saja. Sebagai saran untuk masyarakat maupun pembaca apabila ingin membuat penelitian, dapat melakukan penelitian terhadap *shot* lainnya ataupun terhadap Dweller yang juga merupakan salah satu tokoh dalam film "LOG: C.U." Selain itu juga dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai peran *animator* dalam merancang pergerakan kamera dalam film "LOG: C.U".

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA