



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

Dari proses perancangan *storyboard* film pendek animasi 3D “The Gift” yang telah penulis lakukan menghasilkan beberapa kesimpulan.

1. Pembuatan *storyboard* dapat memberikan gambaran awal dan perencanaan-perencanaan awal dalam suatu produksi film animasi sehingga dapat lebih mengefisiensi waktu, tenaga, dan biaya.
2. Francis Glebas membagi tahapan pembuatan *storyboard* menjadi enam tahapan, namun dalam penerapannya penulis melakukan tahap ketiga yaitu tahap pembuatan *beat board* dalam bentuk *shot list* yang masih berbentuk kata-kata sehingga dapat lebih mempercepat dan memudahkan proses pembuatan *storyboard* dibandingkan harus menggambarkannya dalam bentuk sketsa.
3. Pemahaman terhadap struktur cerita yang digunakan dapat membantu *storyboard artist* dalam proses bedah naskah.
4. Pemahaman terhadap teknik *framing* dibutuhkan agar pesan dan informasi yang ingin disampaikan pada setiap *shot* dapat diterima dengan baik oleh penonton.
5. Pemahaman terhadap cerita, karakter, latar tempat dan waktu yang baik dapat membantu proses pembuatan *storyboard* agar teknik *framing* yang digunakan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
6. *Pacing timing* pada *storyboard* dibutuhkan untuk mempermudah mengestimasi waktu yang akan digunakan dalam suatu film animasi.

7. *Storyboard* tidak bersifat tetap sehingga masih dapat memberikan keleluasan kepada kru lain untuk mengembangkannya.

5.2. Saran

Saran penulis berdasarkan apa yang telah dialami selama proses perancangan *storyboard* film animasi 3D “The Gift”.

1. Perancangan *environment* dan karakter sebaiknya dilakukan sebelum pembuatan *storyboard* sehingga dapat terlebih dahulu dianalisa agar lebih mempermudah proses pembuatan *storyboard*.
2. Penggambaran *storyboard* dilakukan secara detail agar lebih mudah dalam mengkomunikasikan perencanaan-perencanaan kepada setiap kru.
3. *Storyboard artist* perlu memperkaya kemampuan *framing* dengan melihat referensi dan menganalisa film sehingga dapat merangkai adegan-adegan dalam film dengan lebih baik lagi.
4. Perencanaan yang matang dan komunikasi yang baik antar kru sangat dibutuhkan agar kinerja setiap kru dapat menjadi lebih efisien.

UMMN