



### **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

Kesimpulan dari laporan tugas akhir ini, penulis menemukan bahwa *storyboard* merupakan bagian dari pra-produksi yang sangat penting untuk mendukung kelancaran proses produksi. Karena *storyboard* merupakan *blueprint* dari sebuah film, keberhasilan berjalannya sebuah cerita sangat ditentukan dari sebuah *storyboard*.

Untuk membuat *storyboard*, penulis harus mengerti terlebih dahulu mengenai apa itu *storyboard*, bagaimana bentuknya, dan apa saja yang ada di dalamnya. Mencari dan mempelajari studi literatur menjadi penting untuk menambah wawasan, begitu juga dengan melihat referensi, baik itu referensi dari film, ataupun *storyboard* sebuah film. Selain itu, pembahasan penulis lebih difokuskan lagi pada perancangan *shot* dan komposisi untuk *chase* dan *fight scene*, maka studi literatur yang digunakan juga bertambah. Komposisi yang penulis pelajari mencakup *screen direction*, *rule of thirds*, *balanced/unbalanced*, *focal point*, dan *depth of field*. Sedangkan studi literatur mengenai *shot* yang penulis pelajari difokuskan untuk *shot* adegan *action*, khususnya *chase* dan *fight scene*.

Melalui tugas akhir ini penulis mendapat pengetahuan tentang kebudayaan suku Dayak yang menjadi base cerita animasi *Ara*. Selain itu, penulis juga mempelajari bagaimana merancang *storyboard* dengan baik dan benar, membuat

komposisi dalam *frame*, dan mempelajari *shot* khususnya untuk *chase* dan *fight scenes*. Penulis juga menjadi mengerti bahwa pembuatan *storyboard* untuk *hybrid animation* tidaklah mudah. Masih banyak kekurangan di beberapa bagian seperti, ketidaksesuaian *storyboard* dengan hasil akhir. Karena dimensi *environment* dengan karakter yang berbeda, gerakan kamera menjadi kurang dinamis, atau terbatas, penulis menyesuaikan kembali dari *storyboard* ke hasil akhir dalam kamera 3D.

## 5.2. Saran

Pembuatan *storyboard* untuk animasi *hybrid* 2D (*environment*) dan 3D (karakter) membutuhkan lebih banyak komunikasi dengan kelompok, terutama dengan *environment artist*. Karena *environment* 2D yang tidak atau kurang fleksibel dalam permainan kamera, *angle* yang salah akan menciptakan atau memperlihatkan kejanggalan, *background* atau *foreground* bisa saja terlihat datar. Karena itu, jika menggunakan karakter 3D dalam *envi* 2D, kamera yang diatur dalam 3D harus sesuai dengan *storyboard* yang ada sehingga sesuai pula dengan *environment* 2D yang ada.

Saran bagi para pembaca yang mungkin tertarik dengan bahasan yang serupa dengan penulis dan hendak melakukan penelitian berikutnya, ada baiknya sebelum memulai perancangan *storyboard* untuk animasi *hybrid*, dilakukan terlebih dahulu *test* kamera pada karakter 3D kemudian setelah di dapat *angle* yang ingin dicapai, baru dibuat *environment* 2Dnya.