

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Beberapa simpulan yang dapat diambil dari laporan pembuatan film animasi 2D ini, yaitu:

a. Langkah-langkah pembuatan film animasi 2D cerita rakyat JokoKendil dengan teknik *rigging*, yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan cerita yang diambil dari cerita rakyat Joko Kendil. Setelah menentukan cerita, maka dapat dibuat sinopsisnya, kemudian dilanjutkan ke pembuatan *script*.
2. Membuat *storyboard* berdasarkan *script* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah *storyboard* selesai dibuat, maka desain karakter serta desain *background* dapat mulai ditentukan.
3. Setelah desain karakter dan desain *background* selesai dibuat, maka selanjutnya adalah melakukan pewarnaan dengan teknik digital painting. Pewarnaan secara digital painting yaitu pewarnaan yang bukan secara blok, sehingga warna yang dihasilkan lebih kompleks.
4. Setelah selesai diberi pewarnaan, maka langkah selanjutnya yaitu proses animasi. Dalam proses animasi, gambar karakter yang telah diberi warna, digerak-gerakkan sesuai dengan alur cerita.
5. Langkah terakhir dalam pembuatan animasi 2D ini yaitu *editing* dan pemberian *special effect*. Dalam proses *editing*, yang perlu diperhatikan

ketika menyatukan gambar dengan suara yaitu ketepatan gerakan dengan suara yang muncul. Selain itu juga musik latar belakang yang dipilih haruslah sesuai untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita. Pemberian *special effect* berfungsi untuk membubuhkan kesan yang lebih menarik dalam sebuah adegan.

- b. Pembuatan film animasi 2D ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Dalam proses pengerjaan ketiga tahap tersebut, diperlukan suatu perencanaan alur kerja terlebih dahulu, agar tidak terjadi kesalahan ketika melakukan proses pembuatan.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat dibangun dari pembuatan film animasi 2D ini yaitu:

- a. Unsur cerita dalam film animasi 2D yang mengangkat tema dari cerita rakyat Joko Kendil ini dapat dikembangkan dengan penambahan konflik-konflik serta penyelesaian konflik yang lebih jelas.
- b. Penggunaan teknik *rigging* dapat disempurnakan, sehingga tidak menyebabkan gambar karakter terkesan mengecil pada beberapa bagian anggota gerak ketika dianimasikan.
- c. Musik latar belakang dapat *diarrange* sendiri, sehingga tidak perlu mengambil dari musik orang lain, walaupun *free*.