

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari laporan ini dapat penulis simpulkan, bahwa:

1. Film animasi “The Postman Story” menggunakan teknik gabungan dimana animasi karakter dibuat secara 2D sedangkan *enviromtmen* dibuat secara 3D. Konsep cerita yang menggunakan tukang pos sebagai tokoh utama diharapkan agar anak-anak saat ini dapat mengenal tokoh ini lebih jauh.
2. Tahap awal yang dilakukan dalam proses produksi adalah mengembangkan ide dan konsep cerita dari penulis I (Adinda Miftania). Kemudia membuat sketsa karakter, *treatment* serta *storyboard*.
3. Teknik *frame by frame* sangat membantu proses penganimasian karakter.
4. Masa produksi untuk pembuatan animasi ini memakan waktu 1,5 bulan maka dalam pengaplikasiannya terjadi beberapa perubahan untuk mempersingkat waktu.
5. Konsep dan ide cerita diperkuat dengan adanya literatur sejarah tukang pos serta psikologi anak untuk dapat membuat animasi yang mengena pada target penonton.

5.2 Saran

Film animasi yang telah diproduksi adalah sebuah karya Tugas Akhir yang dikerjakan oleh dua orang. Proses produksi yang dimulai dari pra produksi sampai pasca produksi memerlukan waktu sekitar tiga bulan saja, sehingga tidak dapat

dibandingkan dengan karya animasi manapun. Film animasi ini menampilkan beberapa teknik yang mungkin masih belum begitu sering digunakan oleh masyarakat umum. Segala sesuatu yang berhubungan dengan detailnya konsep hingga pelaksanaan editing, tidak hanya diperlukan pengetahuan secara teknis namun juga ketekunan dan niat yang cukup tinggi.

Dalam segi konsep cerita, dasar atau alasan terbentuknya cerita tersebut harus kuat sehingga tidak akan berkesan asal membuat. Nilai moral, target penonton juga harus diperhatikan.

Bagi teman-teman sesama animator ataupun seniman multimedia lain yang ingin berkarya, masalah-masalah non teknis seperti yang telah disebutkan dan dialami, harus memiliki tingkat perhatian yang seimbang dengan permasalahan teknis lainnya, sehingga mampu menghasilkan karya yang lebih baik dari apa yang telah penulis buat. Komputer hanyalah sebuah alat yang membantu dalam pembuatan suatu karya digital tetapi bagaimana menyampaikan pesan yang dapat dimengerti dan dipahami khalayak merupakan hal penting utama dalam berkarya.