

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari laporan ini dapat disimpulkan, bahwa:

1. Pembuatan film animasi 2D dalam cerita Aryo Blitar dengan teknik rigging 3D menggunakan cara :
  - a. Dari cerita rakyat yang sudah ada sehingga membutuhkan data-data. Data tersebut akan digunakan sebagai dasar dan batasan pengerjaan.
  - b. Mulai mempersiapkan dahulu storyboard dahulu kemudian menentukan karakter. Sketsa karakter dibuat menggunakan panduan dari rigging 3D.
  - c. Setelah karakter dan background didesain sesuai dengan data yang ada, maka dilanjutkan pada proses animasinya.
  - d. Proses editing dalam penyatuan gambar dan suara memerlukan ketepatan dan ketelitian, sehingga sebuah film animasi dapat memberikan kesan serta menyampaikan pesan yang diharapkan kepada penonton. Editing merupakan proses terakhir dalam pembuatan film animasi 2D dalam cerita Aryo Blitar dengan teknik *rigging* 3D.

Pembuatannya melalui beberapa yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Diperlukannya kerja yang beralur agar tidak bermasalah di tengah proses produksi. Semuanya harus dipersiapkan sematang mungkin, agar tidak terjadi kesalahan.

2. Membuat film animasi dengan pengamplikasian teknik rigging 3D dalam 2D membutuhkan kesabaran dalam pengerjaanya, agar tatanan gerak karakter terlihat lebih nyata. Fungsi rigging membentuk kerangka karakter menjadi lebih proposional dan pergerakannya lebih halus. Sehingga karakter dapat terlihat hidup dan tidak flat.

## **5.2 Saran**

1. Berikutnya film animasi 2D Animasi ini dapat dibuat dalam versi berbeda dengan konsep dan cerita yang lebih kompleks sesuai dengan usia target marketnya.
2. Pembuatan Film animasi 2D ini masih dibuat dalam bentuk manual akan lebih baik dalam gerak karakternya dapat menggunakan teknik bone dalam software editing video atau animasi.
3. Dengan penggunaan bone lebih mempercepat proses dalam penganimasian gambar karakternya. Serta pewarnaan akan lebih cepat dan mudah jika sudah di peritungkan dahulu sudut arah datangnya cahaya.