

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi-materi mulai dari bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi “Legend of Reyog Ponorogo”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat tiga tahapan dalam pembuatan animasi “Legend of Reyog Ponorogo” yaitu pra produksi, produksi hingga pasca produksi.
2. Dalam proses produksi memerlukan 127 gambar, 33 audio untuk saling padu menjadi sebuah animasi.
3. Penerapan teknik *motion comic* dalam pembuatan animasi 2D memiliki kelebihan yaitu gambar dan gerak simple, tidak sedetail animasi-animasi 2D lainnya. Tidak membutuhkan banyak gambar untuk menganimasikan setiap karakter karena hanya mengutamakan gerak mimik dan emosi wajah dari setiap karakter. Pemberian teks dalam setiap dialog antar tokoh sangat membantu bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus (tuna rungu) karena dapat menikmati animasi dengan cara membaca setiap teks yang ditampilkan. Sedangkan kekurangan dari animasi ini adalah pergerakan dalam setiap adegan yang karakter lakukan masih kaku dan gerak mulut yang tokoh bicarakan masih kurang bahkan tidak ada.
4. Penggunaan perangkat lunak Adobe Creatif Suite dapat mempercepat dan memudahkan pembuatan animasi ini karena semua *software* saling

terhubung satu sama lain sehingga tidak perlu menyimpan dalam format lain karena mentahan dari salah satu program yang dalam Adobe bisa saling dimasukkan.

5. Penerapan beberapa prinsip dasar animasi pada pembuatan animasi “Legend of Reyog Ponorogo” membuat animasi terlihat lebih hidup.
6. Kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan *standart high definition* Youtube yaitu HDV-HDTV 720p, dengan *frame rate* 25 fps serta menggunakan resolusi 1280x720px.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis diantaranya:

1. Pembuatan film animasi yang efektif sebaiknya dilakukan dengan tim sehingga proses akan lebih cepat dan tidak memakan waktu yang banyak. Diantara setiap bagian bagian seperti halnya *sound engineering, artist, coloring, inking, dubber* dan lainnya akan lebih terkonsentrasi dengan tugasnya masing-masing sehingga hasilnya akan lebih bagus karena ditangani oleh ahlinya masing-masing.
2. Penggunaan teknik *motion comic* disarankan untuk membuat animasi sederhana karena animasi yang dihasilkan cenderung datar karena pergerakan tidak sedetail animasi-animasi 2D lainnya.
3. Dalam pemilihan *dubber* sebaiknya gunakan seseorang yang telah ahli dalam *speaking* atau beradegan. Karena suara dan kejelasan setiap kata dalam dialog berpengaruh dalam teknik *motion comic*.

4. Gunakan spesifikasi komputer dengan kualitas tinggi untuk mempermudah dalam setiap pembuatan animasi, mulai dari menggambar karakter, penganimasian, pengolahan suara sampai *rendering*.

