

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan materi yang sudah dijelaskan pada BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan yaitu: Untuk membuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik *appeal* memerlukan beberapa tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap paska produksi. dalam penggambaran karakter yaitu dengan menentukan karakter, keunikan karakter, dan ekspresi karakter.

Penerapan teknik *appeal* dilakukan pada saat pembentukan karakter dan penempatan *effect*. Setiap karakter yang dibuat harus disesuaikan dengan peran, bentuk, keunikan, dan ekspresinya. Teknik *appeal* tidak hanya digunakan untuk membentuk sebuah karakter saja, namun teknik ini dapat digunakan untuk memperkuat cerita sebuah adegan kepada penonton, penerapan simbol, suasana yang sedang terjadi, dan ekspresi pada karakter.

Tujuan utama pembuatan film harus dijadikan prioritas utama bagi para animator sebelum menentukan cerita film yang akan dianimasikan, selain itu pembuatan animasi yang lebih halus, penambahan efek bayangan, dan penempatan perpindahan kamera yang tepat akan menambah daya tarik dari film yang akan dibuat.

## 5.2 Saran

Perancangan film animasi 2D Petualangan Pocong ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu ada beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Film animasi Petalangan Pocong menggunakan teknik penganimasian *Puppet Pint Tool*, meskipun tidak menggunakan banyak gambar namun pergerakan karakter masih terlihat sedikit aneh.
2. Masih perlunya teknik *shadow* agar teknik *appeal* dapat dimaksimalkan.
3. Masih perlunya penerapan perpindahan kamera yang baik agar film animasi yang dibuat terlihat lebih baik.

