

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab - bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai pembuatan film animasi 2D Ramayana: The Great Wars Against Dasamuka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan alur cerita flashback mulai dikembangkan pada tahap pra-produksi, yaitu saat penulisan sinopsis dan skenario.
2. Sesuai dengan alur cerita flashback, maka dalam sinopsis cerita, masalah akan terlebih dahulu muncul, kemudian kembali mundur ke awal cerita.
3. Durasi pada awal cerita dimana masalah muncul hanya 17 detik, hal ini dikarenakan untuk menghemat durasi film yang hanya 3 menit. Sehingga cerita awal dibuat singkat, namun cukup menggambarkan suasana atau masalah yang telah terjadi.
4. Kualitas video disesuaikan dengan standard HD pada Youtube, yaitu HDV - HDTV 720p30, frame rate 29,97 fps, dan menggunakan resolusi 1280x720.
5. Untuk menghasilkan kualitas video yang HD, maka dibutuhkan kualitas audio dan gambar yang tinggi, sehingga dalam film animasi ini menggunakan format audio WAV yang tergolong lossless compression, dan format gambar PNG dengan resolusi 150pixel/inch.

6. Beberapa prinsip animasi diterapkan dalam film animasi ini, antara lain Anticipation, Staging, Follow-Through and Overlapping Action dan Solid Drawing.
7. Film animasi ini diangkat dari cerita dongeng pewayangan Ramayana, yang bercerita tentang peperangan Rama dan Hanoman melawan Dasamuka demi menyelamatkan Sinta.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat film animasi yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan film animasi dapat selesai tepat waktu.
2. Teknik animasi cut out mempunyai tampilan gambar yang cenderung *flat*, untuk mengatasi atau mengurangi hal tersebut maka dapat ditambahkan beberapa *shading* saat proses coloring.
3. Pembuatan video animasi beresolusi HDTV membutuhkan memory cukup besar. Sehingga perlu disiapkan memory RAM dan Hard Disk yang cukup dalam proses pembuatannya.
4. Film animasi akan lebih bagus apabila gerakan lebih detail.
5. Gerakan karakter masih terlihat kaku dalam persendiannya, sehingga harus memperdalam anatomi terhadap objek karakter.

6. Dalam pembuatan film animasi dibutuhkan talent yang dapat berakting sesuai dengan yang dibutuhkan untuk dapat memerankan dan mampu mengisi dubbing untuk karakter.
7. Untuk pembuatan film animasi yang lebih baik diperlukan imajinasi dan kreatifitas yang lebih tinggi..

