

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan “Pembuatan Film Animasi 2D dengan Teknik Silhouette Animation dan Morphing Animation, Abu Nawas Memindahkan Istana Keatas Gunung dengan menggunakan Adobe Flash CS4” ini maka dapat diambil kesimpulan, yaitu

1. Dalam pembuatan animasi menggunakan teknik *silhouette*, media yang di andalkan adalah *Background*, sebagai sumber cahaya, arah cahaya, dan keterangan. Sedangkan *Foreground* adalah sebagai *Character* yang berperan dan bermain di atas panggung, *character* dibuat tanpa warna, *shading* dan *lighting*. *Background* dibuat menggunakan *software* grafis Adobe Photoshop CS3 dan sedangkan *character* dibuat menggunakan Adobe Illustrator CS4. Kemudian *background* dan *foreground* disatukan dalam *TimeSheeting* menggunakan Adobe Flash CS4 untuk penganimasian, setelah itu animasi di *export* ke dalam Adobe Premiere CS4 untuk tahap pengeditan, *special effect*, dan terakhir adalah tahap merender animasi menjadi sebuah film animasi.
2. Pembuatan animasi menggunakan teknik *morphing* adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan teknik fitur *Shape Tween* menerima masukan dua buah gambar. *Morphing* menggunakan *software* animasi Adobe Flash CS4, dengan membuat dua buah *keyframe* yang berbeda objek, gambar

pertama disebut sebagai gambar awal, gambar kedua disebut sebagai gambar akhir. *Cross dissolve* adalah langkah akhir setelah proses *warping* yang berfungsi untuk memadukan warna gambar asal dengan warna gambar yang dituju.

5.2 Saran

Untuk itu saran yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang mungkin akan melanjutkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan film animasi hal yang paling mendasar adalah sebuah ide cerita, kemudian bagaimana sebuah alur cerita itu akan dimaenkan, dan fitur *effect* seperti apa yang akan di tambahkan untuk mempercantik makna dari tiap adegan itu, namun semua hal itu akan bisa di implementasikan apabila memiliki sebuah imajinasi dan daya fantasi yang tinggi jika tidak memiliki itu tentu akan membuat film itu menjadi hambar dan tentu akan sangat dingin atau mati.
2. Setelah dapat mengimajinasikan ide dan bagaimana ide akan dimainkan, adalah mencetuskan bagaimana seorang karakter yang akan kita bentuk lengkap dengan atribut di diri karakter itu, seperti sifat, postur tubuh, dan kebiasaan, karena seorang karakter itulah yang akan menghidupkan ide cerita yang telah dibuat tadi, tanpa adanya karakter yang kuat tentu ide cerita itu tidak akan berjalan dengan sempurna.
3. Terlebih lagi pembuatan film animasi menggunakan teknik *silhouette* dan *morphing animation*, untuk menghidupkan ide cerita yang dibuat adalah tentunya dengan membuat karakter tersebut menjadi penyampai ide cerita

itu sedangkan dalam pembuatan film animasi *silhouette* dan *morphing animation* karakter yang dibuat tidak akan menarik sama sekali apabila tidak didukung dengan *special effect* dan *special sound/music* yang menarik., karena karakter karakter tidak memiliki *Lighting*, *Shading*, ataupun *Texture*, dan untuk membantu kekurangan itu tentunya adalah *background*.

4. Penguasaan teknik dalam menggambar sebuah karakter tentunya yang sangat membantu dalam melahirkan sebuah karakter dan adegan (*background*) sebagai *visual* dari ide cerita yang akan di sampaikan, dengan menguasai teknik menggambar karakter dan adegan tidak akan terlihat patah ataupun kaku karena *time sheeting* yang terlengkapi secara sempurna.
5. Kemudian yang terakhir adalah pemilihan *baeksound* atau *sound effect* yang tepat sebagai pelengkap dan pemanis dari adegan-adegan tersebut, ada baiknya jika menguasai kemampuan untuk membuat *sound effect* dan *baeksound* sendiri itu akan lebih baik karena kemungkinan dapat sesuai dengan adegan-adegan yang dilakukan, dan tentunya sesuai dengan yang di imajinasikan.