

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka didapatkan kesimpulan mengenai hasil dari pembuatan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2d “Malin Kundang” Dengan Menggunakan *Rigging Adobe After Effect CS6*” diantaranya adalah:

1. Pembuatan film animasi Malin Kundang ini dibuat berdasarkan referensi dari buku yang dibuat oleh Dian Ayu, penerbit Wahyu Media. Kemudian penulis menyadur buku tersebut dan menguji cerita Malin Kundang kepada ahli cerita.
2. Terdapat tiga tahapan dalam pembuatan animasi Malin Kundang. Tahap pertama adalah Analisa tertulis yang meliputi ide cerita hingga pembuatan storyboard. Tahap kedua adalah tahap produksi yang dimulai dari pembuatan karakter hingga pembuatan bagian bagian film animasi lainnya. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi yang meliputi compositing, editing animasi sampai dengan rendering.
3. Gerakan tokoh pada film animasi ini dikerjakan dengan menggunakan tool Puppet Tool yang ada pada *software Adobe After Effect CS6*, dengan menggunakan sistem *Rig* memudahkan dalam proses penganimasian, sehingga dapat meningkatkan waktu menganimasikan.

4. Proses compositing & editing dilakukan penyusunan semua scene menjadi satu cerita utuh sesuai dengan naskah dan storyboard serta penambahan efek setiap scene ke scene berikutnya.
5. Terpenuhiya teknik rigging dengan *storytelling* dalam penyajian film animasi 2D “Malin Kundang”. Yang didapatkan dari hasil kuisioner.
6. Pesan yang ingin disampaikan dari cerita malin Kundang ini adalah jangan durhaka terhadap orang tua khususnya Ibu, yang sudah membesarkan kita dari kecil hingga dewasa seperti sekarang ini.
7. Film animasi Malin Kundang yang dibuat sudah diupload ke media sosial Youtube.com pada tanggal 9 Mei 2017 pukul 01.30 WIB, berikut URL videonya <https://www.youtube.com/watch?v=A7N1QBkV5rA>.

5.2 Saran

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan dan pembuatan film animasi 2D dimensi selanjutnya:

1. Dalam pembuatan film animasi lebih baik dikerjakan oleh kerja tim untuk menghasilkan karya animasi yang baik. Karena sangat diperlukan kemampuan khusus untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan film.
2. Desain karakter diusahakan dibuat sebagus mungkin untuk menarik minat masyarakat untuk menonton film kartun ini.
3. Gunakanlah spesifikasi komputer yang lebih tinggi dari yang digunakan dalam penelitian ini, agar kagiatan produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan cepat dan lancar.
4. Perbanyak latihan menggambar, perbanyak melihat referensi atau menonton film-film animasi dan belajar menganimasikan gambar

carilah referensi sebanyak mungkin untuk menghasilkan karya yang bagus.

5. Dalam membuat sebuah animasi baiknya memainkan prinsip teliti dan dramatis dalam memainkan cerita, alur, dan penggunaan elemen lain seperti suara dan narasi. Sehingga mencoba untuk membawa penonton untuk menikmati setiap adegan dan cerita dari animasi yang dibuat.
6. Gunakan efek pada animasi untuk memperkuat cerita dan memperkuat ekspresi dari tokoh, baik itu berupa background, efek cahaya, efek suara.

