

BAB V

PENUTUPAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan materi pada bab-bab sebelumnya, dan dalam mengakhiri pembahasan perancangan animasi 2D “Alaric’s Goldsword” telah diambil kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan-permasalahan diatas.

1. Perancangan film animasi hal yang paling penting adalah berada dalam semua tahapan-tahapan film animasi. Terdapat tiga tahapan dalam perancangan film animasi yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Pada tahapan pra produksi adalah langkah paling awal untuk memulai perancangan film animasi mulai dari ide cerita, tema, *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *screenplay/script* dan *storyboard*. Dengan pengamatan langsung terhadap film-film animasi terkenal.
3. Spesifikasi hardware & software yang digunakan sangat penting untuk mendukung perancangan animasi.
4. Tahapan produksi adalah langkah setelah pra produksi. Pada tahap produksi penulis merancang *drawing*, *painting* dan *animating*.
5. Proses *drawing* merupakan dasar dari suatu animasi sebagai objek yang akan dianimasikan.

6. Proses *painting* guna pemberian warna semua objek yang dapat memberi nilai tambah pada *image*, juga pemisahan komposisi antar objek *foreground*, *middleground* dan *background* agar lebih mudah bagi *animator* untuk menganimasikan objek tersebut.
7. Proses *animating* merupakan kunci dari sebuah animasi. Mulai dari menganimasikan semua objek, penambahan efek dan penentuan waktu sesuai *storyboard*.
8. Tahap terakhir pada perancangan film animasi adalah tahap pasca produksi. Pada tahapan ini membahas *compositing & editing*, *audio editing* dan *rendering* digabungkan menjadi satu komposisi dan dirender dengan resolusi 1920x1080 pixel, 24 fps standar PAL format .avi.
9. Proses *compositing & editing* dilakukan penyusunan semua *scene* sehingga menjadi satu cerita yang utuh sesuai dengan naskah dan *storyboard* serta penambahan efek pada setiap bagian *scene* dengan *scene* berikutnya.
10. Proses *audio editing* dilakukan pemberian suara pada animasi.
11. Proses *rendering* untuk menghasilkan animasi 2D "Alaric's Goldsword" dalam format file video.
12. Daya tarik karakter penulis tunjukkan dengan cara merancang desain karakter dengan pemberian warna yang menunjukkan sifat karakter. Karakter yang telah dibuat memiliki ciri khas tersendiri, Alaric sosok laki-laki yang bijaksana, Elica seorang ibu yang sabar, Lilian seorang gadis

perberani, Marlon seorang pandai besi yang baik, Malduc sang penyihir jahat yang serakah, Orc anak bauh penyihir yang ceroboh. Penulis terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap film-film terkenal sebagai bahan referensi seperti *Spirited Away* yang mampu menunjukkan daya tarik tersendiri pada masing-masing karakter.

5.2 Saran

Perancangan animasi 2D “Alaric’s Goldsword” menggunakan teknik *motion comic* masih terdapat kekurangan. Dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi yang telah dibahas penulis dapat memberikan saran guna untuk mengembangkan animasi 2D dibidang yang sama kepada peneliti selanjutnya.

1. Perancangan storyboard harus disusun secara matang agar dalam proses produksi dan pasca produksi tidak melampaui batas konsep atau improvisasi yang berlebihan.
2. Alur cerita lebih dirancang dengan skema naik turun sehingga tidak menjadi cerita yang alurnya datar.
3. Motion atau pergerakan animasi harus lebih diperhatikan dalam hal yang mudah sekalipun agar terdapat aktifitas lebih dalam animasi.
4. Pemberian efek harus lebih diperhatikan agar lebih menarik.
5. Kombinasi dan sinkronasi animasi dan audio harus disusun lebih rapi agar dapat lebih untuk dinikmati.
6. Perancangan waktu setiap adegan yang terlalu singkat atau terlalu lama lebih diperhatikan agar dapat lebih dinikmati.

7. Pentingnya peranan editor agar bisa menghasilkan karya yang lebih maksimal.
8. Penambahan narator untuk membacakan narasinya agar pesannya lebih sampai ke pemirsa.

