

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan penulis dalam pembuatan film animasi dua dimensi Air Mata Gotama dengan teknik *frame by frame* didapatkan beberapa kesimpulan. Pertama, kisah mengenai pewayangan menarik untuk diangkat menjadi sebuah film namun tentunya butuh usaha dari banyak pihak. Kisah pewayangan pun memiliki banyak versi seperti wayang versi Jawa Barat, Jawa Timur dan Yogyakarta sehingga pengolahan cerita memerlukan banyak referensi. Wawasan dari budayawan juga diperlukan untuk membuat kisah cerita lebih orisinal dan menarik.

Kedua, secara keseluruhan animasi ini sudah baik berdasarkan pernyataan penguji yaitu Bapak Wilhelmus Filianto, M.Sc. Hasil animasi dua dimensi ini diuji oleh seorang ilustrator yang berlatar belakang seni sehingga penguji lebih memfokuskan pada karakter. Animasi ini berpotensi untuk dikembangkan ke arah animasi dengan seni realis namun tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan ke arah seni dekoratif dengan terlebih dahulu melakukan deformasi karakter yang matang.

Ketiga, dengan teknologi komputer yang digunakan maka hasilnya berupa animasi dua dimensi dalam format .mp4 dan disimpan dalam kepingan CD. Format .mp4 didapat dari output H264 yang dipilih pada preset untuk rendering video pada aplikasi Adobe Premiere Pro CS6. Penggunaan teknologi

komputer memudahkan proses pembuatan animasi daripada menggunakan teknik konvensional.

5.2 Saran

Pada pembuatan animasi ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan yang bisa disempurnakan pada penelitian selanjutnya atau oleh penulis selanjutnya. Untuk itu berikut beberapa saran untuk penelitian maupun penulis selanjutnya:

1. Memperbanyak referensi mengenai kisah cerita wayang dari berbagai versi.
2. Memperbanyak latihan menggambar digital.
3. Memperbanyak referensi musik baik musik tradisional maupun non tradisional untuk memperkaya hasil karya.
4. Memperhalus gerakan-gerakan dengan memperinci gambar *inbetween* *unlimited*.