

BAB V

Simpulan

A. Simpulan

Film animasi Ensil dan Apus : Menggambar Model merupakan film animasi yang ditujukan sebagai media pembelajaran menggambar model pada mata pelajaran Seni Rupa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, kelas VIII. Pembuatan film ini berawal dari pengalaman penulis yang sampai sekarang masih mengingat cerita dari film animasi yang telah penulis saksikan ketika penulis masih kecil. Melihat sasaran karya yang termasuk kedalam golongan usia remaja, penulis memilih cerita yang bertema fantasi dimana alat tulis dan menggambar yang merupakan benda mati dapat hidup dan melakukan satu aktivitas. Sebagai media pembelajaran, dalam film ini terdapat teori-teori menggambar model yang dibuat dalam bentuk cerita. Keseluruhan film bercerita tentang perjuangan karakter Ensil untuk mewujudkan permohonan Eli yang tidak begitu berjalan dengan mudah.

Teknik *Stop Motion* dengan boneka (*puppet animation*) menjadi teknik yang penulis pilih untuk membuat film animasi ini. Penulis mempertimbangan keunikan dan kelebihanannya daripada teknik pembuatan animasi yang lain. penulis juga menerapkan sembilan prinsip dari 12 prinsip animasi yang ada, pemilihan ini dikarenakan tiga prinsip yang tidak dipilih hanya dapat diterapkan dalam pembuatan animasi dua dimensi. Pada penempatan kamera, *angle* yang paling dimunculkan adalah *angle eye level*.

Karakter dalam film ini penulis tentukan dengan menyesuaikan cerita, sasaran, serta tujuan dari pembuatannya. Dalam film animasi ini, penulis memasukan teori menggambar model diantaranya pengertian, alat dan bahan, Dalam Film animasi ini, penulis juga menyisipkan pesan moral yang ditampilkan baik secara verbal maupun non-verbal diantaranya semangat pantang menyerah, tetap memiliki harapan saat mengalami masa sulit, serta gotong royong dalam kebaikan. Sebagai satu kesatuan karya media pembelajaran, Selain film, penulis

menyertakan *user guide* (petunjuk penggunaan) bagi guru dan juga bagi siswa. *User guide* bagi guru didalamnya terdapat petunjuk penggunaan dan juga contoh RPP yang dilengkapi dengan materi menggambar model untuk membantu guru menempatkan film di dalam pembelajaran. Sedangkan pada *user guide* bagi siswa, selain penjelasan tentang film, *user guide* dilengkapi langkah mudah menggambar model dan contoh karyanya.

B. Saran

Dalam pembuatan film animasi ini penulis selain memperoleh pengalaman juga memperoleh pengetahuan serta pemahaman yang lebih mengenai film animasi, khususnya animasi dengan menggunakan boneka karakter. Penulis menemukan banyak temuan yang dapat menjadi saran baik untuk penulis sendiri maupun untuk pihak lain. Saran-saran tersebut di antaranya :

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa

Film animasi ini dapat dijadikan bahan kajian untuk pembelajaran mata kuliah yang berhubungan dengan media pembelajaran, sehingga mahasiswa yang mengontrak mata kuliah tersebut lebih termotifasi untuk lebih kreatif dan produktif dalam pembuatan karyanya

2. Bagi Peneliti Lain

Dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh penulis, karya media pembelajaran ini dapat dijadikan bahan analisis bagi mahasiswa tingkat akhir yang tertarik untuk mengangkat tema ini.

3. Bagi Siswa dan Masyarakat

Film animasi ini dapat dikonsumsi oleh umum secara gratis di dalam akun youtube penulis; Inomation. Sehingga dapat digunakan sebagai hiburan yang sekaligus memberikan pengetahuan mengenai materi menggambar khususnya menggambar model.

