

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penciptaan video animasi 3D dan analisis data maka dapat disimpulkan:

##### 1. Pengembangan Gagasan Penciptaan

Pada skripsi penciptaan ini penulis menciptakan sebuah video narasi animasi 3D pengenalan topeng Cirebon. Ide pembuatan video animasi 3D ini muncul karena banyaknya video serial *anime* dari Jepang seperti “Naruto” yang menjadi tontonan anak. Secara tidak sadar serial *anime* Naruto telah mengajak anak untuk mengenali visual dari mitologi dan budaya Jepang, seperti visual topeng *Anbu* yang memiliki banyak kesamaan dengan mitologi *Kitsune* dan wujud *Kanseitai Susano* yang memiliki kesamaan dengan mitologi *Yamabushi Tengu*. Berdasarkan hal tersebut penulis masih terinspirasi dari *anime* “Naruto” termotivasi untuk menciptakan video animasi 3D untuk anak usia Sekolah Dasar (6-11 tahun) dengan harapan anak bisa mengenali budaya lokal khususnya visual dari jenis-jenis topeng Cirebon.

##### 2. Proses Pembuatan

Pembuatan video animasi 3D dengan judul “*Twin si Jagoan Bertopeng*” melalui beberapa tahapan yang panjang. Dalam prosesnya pembuatan video ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi, dimana setiap tahapan terdiri dari beberapa komponen alur pengerjaan.

Tahap Pra Produksi yang dikerjakan penulis diantaranya pengolahan ide, kontemplasi, stimulasi, pembuatan *storyline*, naskah, melakukan rekaman suara (*dubbing*), pembuatan desain terdiri dari desain karakter serta properti dan lingkungan, terakhir pembuatan *storyboard*.

Pada tahap Produksi yang pertama dikerjakan penulis adalah R&D yaitu mencari referensi seperti: teknik penganimasian, cara membuat tekstur air, gerak kucing berlari, ninja cilik berlari dan visual topeng Cirebon, setelah semua persiapan dan aset dirasakan cukup selanjutnya penulis melakukan *3D modeling*

menggunakan program Blender versi 2.78.1 yang dirilis tanggal 24 Oktober 2016, lalu melakukan *texturing*, *rigging*, *scene planning*, penganimasian, penambahan efek visual seperti: efek angin, hembusan debu, guncangan kamera dan pemberian teks, proses pengaturan intensitas cahaya objek, intensitas cahaya lingkungan, dan terakhir proses *rendering*. Tahap terakhir adalah tahap Pasca Produksi, terdiri dari proses *compositing*, koreksi warna dan pengeditan.

### 3. Visualisasi Bentuk

Visualisasi bentuk pembuatan karakter dan lingkungan pada video animasi 3D ini berdasarkan perenungan, pengamatan dan pengkajian terhadap lingkungan sekitar dan video animasi dari berbagai genre baik 2D maupun 3D seperti: “Upin dan Ipin”, “Naruto”, “Pocoyo”, “Paw Patrol” dan “SuperWings”, sedangkan visualisasi lingkungan secara umum terinspirasi dari bambu dan rebung.

Setiap adegan dalam video animasi ini mengandung prinsip-prinsip animasi 3D seperti daya tarik, *squash* dan *stretch*, *staging*, *follow through*, *overlapping action*, *slow in slow out*, *exaggeration* dan lengkungan. Analisis visual pada video “Twin si Jagoan Bertopeng” menggunakan metode analisis tele film dimana setiap adegan semuanya saling berkesinambungan, seperti pengambilan gambar, pengaturan komposisi dan pergerakan kamera.

## B. SARAN

### 1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Pembuatan video animasi 3D dengan judul “Twin si Jagoan Bertopeng” diharapkan bisa menjadi salah satu langkah untuk mengembangkan peranimasian digital khususnya animasi 3D di lingkungan Departemen Pendidikan Seni Rupa, terutama dari segi teknis, konsep dan konten.

Secara konten video animasi dengan judul “Twin si Jagoan Bertopeng” masih kurang maksimal, dimana penelaahan konten masih berdasarkan literatur bukan berdasarkan observasi langsung kelapangan maupun pakar/ahli. Untuk kedepannya penulis akan lebih memperhatikan segi konten dengan melakukan kerjasama dengan pakar yang bersangkutan dibidangnya dengan melibatkan

berbagai teknisi yang mahir dalam bidang animasi untuk memperbaiki segi teknis animasi.

## **2. Bagi Masyarakat Umum**

Video animasi ini dibuat sebagai media komunikasi visual dalam mengenalkan topeng Cirebon untuk anak usia Sekolah Dasar (6-11 tahun). Penulis berharap video ini dapat juga dijadikan video pembelajaran dalam mengenalkan topeng Cirebon di Sekolah Dasar. Penulis juga berharap dengan pembuatan video animasi 3D ini animator-animator dari Indonesia bisa turut mengapresiasi dan terus mengembangkan animasi sebagai sarana edukasi.

## **3. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI**

Penulis berharap pembuatan karya ini mampu memberikan motivasi untuk penciptaan karya yang lebih inovatif dan lebih variatif. Skripsi penciptaan ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dan stimulus untuk menambah keanekaragaman perkembangan animasi digital 3D di lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI ke depannya.