

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penciptaan film animasi 2D dan analisis data maka dapat disimpulkan :

5.1.1. Pengembangan Gagasan Penciptaan

Pada skripsi penciptakan sebuah film animasi sebagai media pembelajaran mengenai keutamaan Q.S Al-Ikhlas. Pembuatan film animasi ini berlandaskan anak-anak yang gemar animasi dan Keterbatasan kemampuan siswa ditingkat sekolah dasar mengharuskan guru menggunakan media bantu agar dapat memahami materi yang disampaikan. Ditambah dengan karakter yang disajikan dalam film animasi ini yaitu menggunakan aplikasi zepeto yang dimana aplikasi ini cukup viral dan digemari anak-anak. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat film animasi sebagai media pembelajaran Q.S Al-Ikhlas untuk anak usia Sekolah Dasar kelas IV (10 tahun) dengan harapan bisa lebih mudah lagi dalam memahami materi pembelajaran.

5.1.2. Proses Pembuatan

Pembuatan film animasi 2 D dengan judul “keutamaan Q.S Al-ikhlas” melalui beberapa tahapan yang panjang. Dalam prosesnya pembuatan film ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu : Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi, dimana setiap tahapan terdiri dari beberapa komponen alur pengerjaan.

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

Pada tahapan produksi yang pertama dikerjakan adalah R&D yaitu mencari referensi : teknik penganimasian, cara gerak manusia dan hewan (anjing) dan melakukan observasi ke sekolah mengenai penggunaan media animasi, setelah semua persiapan penulis melakukan pembuatan lay out, *inbetween*, pembuatan *background*, *clean up*, *scanning*, *cloloring*, *animating* dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CC 2015. Tahapan Pasca Produksi yaitu sound effect,

Iswan Diasa, 2019

TEKNIK FRAME BY FRAME DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

compositing, editing dengan menggunakan aplikasi Corel Video Studio 2018 dan tahapan terakhir yaitu rendering.

5.1.3. Visualisasi Bentuk

Visualisasi bentuk pembuatan karakter dan lingkungan pada film animasi 2D ini berdasarkan perenungan pengamatan dan kajian terhadap lingkungan sekitar, aplikasi zepto dan video animasi dari berbagai genre baik 2D maupun 3D seperti : : “Nusa dan Rara”, “Dalang pelo”, “The Battel of surabaya”, “Naruto”, “kastari Sentra” dan ”Adit dan Sopo Jarwo”. Sedangkan visualisai lingkungan terinspirasi dari lingkungan sekitar.

5.2. SARAN

5.2.1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Dari hasil dan proses penciptaan tugas akhir ini, diharapkan bisa menjadi salah satu langkah untuk mengembangkan peranimasian digital khususnya 2D di lingkungan Departemen Pendidikan Seni Rupa, terutama dari segi teknis, penyusunan *time line*, konsep dan konten.

Secara konten film animasi ini masih kurang maksimal, dimana penelaahan konten masih berdasarkan literatur bukan berdasarkan observasi langsung lapangan. Untuk kedepanya penulis akan lebih memperhatikan segi konten dengan melakukan kerjasama dengan pakar yang bersangkutan dibidangnya.

5.2.2. Bagi Masyarakat Umum

Film animasi ini sebagai media pembelajara pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan Q.S Al-Ikhlas untuk anak usia Sekolah Dasar kelas IV. Penulis berharap film ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran PAI. Penulis juga berharap dengan pembuatan film animasi 2D ini animator-animator dari indonesia bisa turut mengapresiasi dan terus mengembangkan animasi sebagai sarana edukasi.

5.2.3. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Penulis berharap pembuatan karya ini mampu memberikan motivasi dan inovasi lagi dalam pembuatan film animasi khususnya 2D. Penulis berharap semoga dengan pembuatan film animasi 2D ini bisa dijadikan sebagai stimulus dalam pembuatan film animasi 2D.