

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah beragam uraian yang telah ditulis pada bab-bab sebelumnya, adapun kesimpulan dari perancangan ini adalah perancangan ini dibuat dengan *output* media berupa video *trailer* animasi yang menampilkan tentang seorang tokoh fiksi bernama Supri yang memiliki kekuatan Ksatria Jamu sehingga mendapat julukan Ksatria Jamu.

Adanya temuan dalam bentuk teknis pengerjaan *trailer* animasi yang penulis terapkan dan membuahkan hasil yang positif, dimanapun teknik tersebut memungkinkan untuk diterapkan atau sebagai bahan referensi untuk memproduksi *trailer* animasi di kemudian hari.

Penemuan dan cara penyajian baru tersebut baik dari segi teknis maupun materi dapat lebih menguatkan lagi posisi *trailer* animasi Supri sang Ksatria Jamu sebagai media hiburan dan animasi di Indonesia.

Terkait dalam penemuan baru terhadap teknik pembuatan *trailer* animasi ini yaitu terletak pada cara *me-render frame* karakter di Macromedia Flash 8 ke dalam bentuk *png sequence* dan menggabungkannya dengan *background* di After Effect sehingga lebih banyak inovasi yang bias diterapkan terhadap adegan *scene* yang akan dibuat terutama seperti *camera movemen*, *lighting*, *timing* dan pengaturan efek yang lebih bervariasi.

Karena dari pengalaman penulis setelah melihat perbandingan dari hasil rendering menggunakan teknik baru tersebut lebih menghasilkan *output* gambar yang tajam dan lebih jernih.

Dalam proses pengerjaan *trailer* animasi ini adapun kendala yang harus penulis hadapi yakni saat penulis mengalami beberapa kali *corrupt* pada file-file tertentu sehingga harus dibuat kembali karena tidak dapat direstorasi atau *recover* kembali dan hal ini menyita banyak waktu.

Kemudian dengan adanya kendala tersebut akhirnya penulis berusaha untuk mencari penyelesaian yaitu dengan cara menyimpan beberapa *backup data* agar masih ada file cadangan apabila kendala tersebut penulis alami lagi.

Mengingat perancangan ini telah dibuat dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, dimana berusaha untuk mengkomunikasikan beberapa pesan seperti ajakan untuk menyukai jamu tradisional.

Semua bahan materi yang penulis gunakan adalah bersumber dari buku sebanyak 70%, observasi lapangan sebanyak 10% dan sisanya 20% berasal dari internet.

Dengan terkumpulnya beberapa materi yang sudah ada penulis lakukan tahap penyuntingan dan memilah informasi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari dan menjadikannya dalam bentuk naskah, storyboard hingga ke hasil akhir yaitu *trailer* animasi.

## **B. Saran**

Adapun saran yang bermanfaat dari penulis agar perancangan ini terus berkembang dan berlanjut, tidak hanya dalam bentuk *trailer* namun juga dalam bentuk media lainnya.

1. Dengan diluncurkannya *trailer* ini ke ranah sosial media diharapkan perancangan ini dapat menjadi bahan referensi sekaligus hiburan yang bisa dinikmati. Diharapkan juga tidak disalahgunakan untuk kepentingan tertentu seperti melakukan pembajakan karya terlebih lagi memperjualbelikan video ini karena mengingat konsep untuk perancangan ini adalah gratis sebagai bahan hiburan maupun edukasi.
2. *Trailer* animasi ini diutamakan diperuntukkan untuk *target audience* anak-anak oleh karena itu ada kemungkinan tidak terlalu menarik bagi penonton diluar cakupan *target audience*.
3. Hasil karya perancangan Supri sang Ksatria Jamu ini tidak dapat berdiri sendiri dengan waktu yang lama oleh karena itu dukungan dari *target audience* maupun netizen sangat dibutuhkan baik dukungan dari segi materi maupun sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Halas, J., Manvell, R., 1973, *Technique of Film Animation*. Cambridge: Hastings House
- Laybourne, Kit. 1998. *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking From Flip Books to Sound Cartoons to 3D Animation*. New York: Three Rivers Press.
- Firn, R.D and Jones, C.G., 2003, *Natural Products- A Simple Model to Explain Chemical Diversity*, Nat.
- Sangat-Roemantyo, H. dan Ridwan, S., 1990, *Javanese Medicinal Plant: Their Distribution and Use, Presented at International Congress on Traditional Medicines and Medicinal Plants*, Denpasar, 15-17 Oktober 1990
- Sastroamidjojo, S., 1997, *Obat Asli Indonesia*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Swingland, 2001. *Encyclopedia of Diversity, Vol. 1, A-C*, San Diego: Academic Press.
- Tilaar, Martha dan Bernard, T.W. 2014. *The Power of Jamu- Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Tilaar, M., Wong. L.W., Ranti, S.A., 2010. *The Green Science of Jamu- Pendekatan Pragmatik untuk Kecantikan dan Kesehatan*. Dian Rakyat: Jakarta
- Whitty, J., 2007, *Mass Species Extinction is Imminent, Mother Jones Magazine*, May/June; Vol.34

Williams, Richard. 2012. *The animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formula for Calssical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Wojowasito,S., Poerwadarminta., 1974 Kamus Umum Inggeris-Indonesia.  
Cypress: Jakarta.

Zuhud, E.A.M., dkk, 1994, *Hutan Tropika Indonesia sebagai Sumber Keanekaragaman Plasma Nutfah Tumbuhan Obat*. Dalam: Zuhud, E.A.M., dan Haryanto (Eds), *Pelestarian Pemanfaatan Keanekaragaman Tumbuhan Obat Hutan Tropika Indonesia*, Fakultas Kehutanan, IPB-Latin, Bogor.

**Pertautan:**

Direktorat Jenderal Departemen Pariwisata, Seni dan Budaya, 1999. *Garis Besar Pedoman Pengembangan Ekowisata Indonesia*.  
[http://www.ekowisata.info/pedoman\\_ekowisata/](http://www.ekowisata.info/pedoman_ekowisata/) (diakses 05 Desember 2015)

Sekolah Animasi, 2015. *Sejarah Singkat Film Animasi di Indonesia*.  
<http://www.idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-indonesia/>  
(diakses 05 Desember 2015)

Turnip, Marco. 2014. *Pengertian Prinsip-Prinsip dan Perbedaan Animasi*.  
<http://marcoturnip.blog.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengertian-prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi/>(diakses 05 Desember 2015)

LAMPIRAN



