

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan banyak ditemui hambatan yang cukup berarti dan berpengaruh besar terhadap hasil akhir karya ini, diantaranya :

1. Adanya kesulitan menciptakan karakter wajah Melayu yang benar-benar khas.

Dilihat dari sejarah awal terbentuknya kerajaan di Sambas yang dipengaruhi oleh kerajaan Majapahit yang menyebabkan terjadinya percampuran keturunan dari suku yang berasal dari tanah Jawa dan penduduk lokal. Selain mendapat pengaruh dari Jawa, juga mendapat pengaruh dari tanah Sumatera, Arab, dan Cina. Sehingga ciri wajah orang Melayu Sambas amat beragam rupanya.

2. Sulitnya mendapatkan literatur-literatur dan referensi tentang berbagai ragam kebudayaan Melayu Sambas membuat penulis cukup mengalami kesulitan dalam melakukan visualisasi tokoh. Ini masih dipengaruhi faktor lokasi dan transportasi.
3. Seringkali idealisme harus berhadapan dengan kenyataan yang bersifat teknis yang selalu berkait dengan efektivitas waktu dan kinerja dari peralatan komputer yang digunakan untuk perancangan. Salah satu contoh dari masalah ini dapat dilihat dari jumlah poligon model yang disederhanakan seoptimal mungkin sehingga berpengaruh terhadap visualisasi karya. Masalah ini juga terjadi dalam proses *video editing*.

B. Saran

Indonesia memiliki beragam budaya yang kaya akan nilai-nilai tradisi yang tak ternilai harganya. Marilah kita sama-sama menjaganya dengan mulai menengok pada akar-akar budaya tradisional kita sendiri yang di jaman sekarang ini tampaknya secara perlahan akan menuju pada suatu kepunahan. Semuanya selalu dimulai dari tempat kamu berpijak sebelum mulai melangkah maju.

Bagi mereka yang tertarik dan mulai terjun ke dalam dunia digital terutama 3D animation, ada beberapa saran yang berasal dari pengalaman penulis selama bergelut di dunia Desain Komunikasi Visual khususnya yang memanfaatkan teknologi digital :

1. **Mulai dari bawah.** Bila anda masih benar-benar nol dan ingin mempelajari *software* dari dasar, anda dapat mengikuti kursus. Dengan kursus anda akan lebih terarah, apalagi bila anda tidak memiliki komputer atau memiliki komputer dengan spesifikasi *low end*. Buku-buku juga sangat bermanfaat bagi anda yang masih nol.
2. **Hadapi kenyataan.** Karena ini adalah dunia digital, sudah merupakan keharusan bila anda memiliki komputer bila anda tidak ingin berakhir dengan melompat dari kursus ke kursus yang pada saat ini baru dapat memberikan ilmu 3D pada tingkat dasar. Bila anda serius ingin berkembang, anda harus punya komputer yang paling tidak sudah memenuhi syarat minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan *software*. Tentu saja semakin tinggi spesifikasi komputer itu maka semakin baik. Penulis sendiri menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - CPU Intel Pentium IV 2,4 GHz
 - RAM 512 DDR

- VGA Card ASUS 7700 GeForce 2 GTS Pro Deluxe 32 MB DDR
- Hard Disk Seagate Baracuda 80 Gb 7200 rpm
- Monitor 17 inch.

Cepatnya proses CPU serta kapasitas dan cepatnya RAM merupakan hal yang vital dalam rendering 3D. Rendering juga dipengaruhi kecepatan *Hard Disk*. Kapasitas *Hard Disk* yang cukup diperlukan untuk menyimpan data-data visual yang biasanya amat rakus ruang. Untuk kenyamanan dibutuhkan Monitor berukuran lumayan besar dan paling tidak *semi flat* juga kartu VGA yang selain memiliki memori yang cukup besar juga mendukung teknologi Direct3D atau OpenGL.

3. **Jadilah seekor gurita.** Jangan terpaku pada satu *software* saja. Pelajari berbagai *software*, terutama yang berhubungan langsung dengan animasi 3D. Karena dengan menguasai beragam *software*, kita dapat bergerak dengan bebas dan selalu memiliki alternatif pemecahan masalah yang kita hadapi dalam proses pembuatan suatu animasi 3D. Masing-masing *software* memiliki keunggulannya sendiri, manfaatkan itu.
4. **Lancar kaji karena diulang.** *Software* animasi 3D biasanya memiliki begitu banyak *tools* dan perintah-perintah khusus yang bagi pemula memang akan sulit sekali bila menghapuskannya semua. Jangan ragu untuk mulai membuat animasi, karena begitu anda mulai akan susah bagi anda untuk melupakan apa yang sudah anda lakukan. Sering-seringlah berlatih! Dimulai dari *tutorial* standar *software* animasi 3D.
5. **Setiap amal akan dibalas dengan kebaikan.** Akan sangat membosankan dan tidak begitu efektif bila mempelajari animasi 3D hanya dari *tutorial*. Sebentar saja anda akan menyadari bahwa anda seperti berjalan di tempat dan

kelelahan. Amalkan ilmu anda dengan bergabung dalam proyek-proyek kecil yang membutuhkan hal-hal berbau digital dan jangan terlalu ambil pusing tentang imbalan uang yang akan anda terima. Ingat! Saat ini ilmu yang anda cari. Yang anda perlukan adalah sebuah kasus untuk dipelajari dan kemudian dipecahkan. Semakin banyak kasus yang dihadapi dan dipecahkan tanpa terasa ratusan perintah dalam *software* animasi yang tadinya rumit sekarang sudah menjadi seperti tangan anda sendiri. Anda bisa menggerakkannya kapanpun anda mau.

6. **Bila ingin ilmu pergilah ke gudangnya.** Bila anda menginginkan lebih, anda bisa mendapatkannya lewat *internet*. Banyak sekali situs *tutorial* yang memberikan langkah-langkah yang jelas dengan teknik yang berbeda-beda. Anda dapat men *download*nya secara gratis dan mulai melakukan hal-hal yang hebat dengan *software* anda. Anda perlu mempertimbangkan ini daripada anda menghabiskan banyak biaya untuk membeli buku impor. Untuk saat ini jangan terlalu berharap dengan buku lokal, mereka hanya untuk pemula.
7. **Kreatif bila ingin hidup di dunia kreatif.** Jangan pernah cepat merasa puas. Penuhi kepala anda dengan ide-ide walau kecil sekalipun. Salurkan ide-ide anda dengan kemampuan olah digital.
8. **Lihat sekeliling anda.** Perbanyaklah referensi dengan banyak menonton film-film animasi atau film yang kental dengan *Visual Effect*. Film-film tersebut dapat menginspirasi anda untuk menciptakan hal-hal baru dengan teknik berbeda. Ikuti forum-forum *online* dan situs-situs tentang animasi. Biasanya di situs-situs animasi banyak disediakan hasil karya para *animator* yang dapat anda *download* secara gratis.

Perancangan Tokoh Film Animasi 3D Cerita Tan Unggal Berdasarkan Karya Sastra Melayu Sambas ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang bermanfaat terutama bagi perkembangan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi kelestarian budaya tradisional Indonesia terutama budaya tradisional Melayu Sambas.



Daftar Pustaka

- Ahimsa, Adat istiadat Perkawinan Melayu Sambas. Yayasan Penulis 66 Kalimantan Barat. Pontianak. 2000.
- Arpan. Catatan Peninggalan Sejarah Di Sambas. Penilik Kebudayaan Kecamatan Sambas. Sambas. 1998.
- Atmaja, M. Nazirin Nata. Hancur Karena Serakah. CV.Idayus. Jakarta. 1983.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan direktorat Jendral kebudayaan. Koleksi Tenun Tradisional Kalimantan Barat. Bagian Proyek Pembinaan Permusiuman Kalimantan Barat. Pontianak. 1992.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan. Kain Corak Insang Pontianak Dalam Tradisi Dan Adat Istiadat. Musium Negeri Propinsi Kalimantan Barat. Kalimantan Barat. 1997/1998
- Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata). Dinas Pariwisata daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Pontianak. 1994.
- Djuharie, O.Setiawan. Pedoman Penulisan Skripsi Tesis Disertasi. Yrama Widya. Bandung. 2001.
- Frank, Thomas dan Ollie Johnston. Disney Animation. Abbevilleprcs Publishers. New York. 1981.
- Ikram, Abdul Muin. Raja Tanunggal. Romeo Grafika Pontianak. Pontianak 2001.
- Madsen, Roy. Animated Film Concepts, Methods, Uses, Interland Publishing Inc. New York. 1969.
- Purbaya, J. Rio. Pontianak Jilid I. Pj. CV. Pionir Jaya Bandung. Bandung. 1993.
- Purbaya, J. Rio. Pontianak Jilid II. Pj. CV. Pionir Jaya Bandung. Bandung 1993.
- Rahman, Ansor. Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas. 2001.
- Rivai, H. Mawardi. Pabila Bulan Mengambang Penuh. Pustaka Antara. Jakarta. 1983.
- Soran, Ellyas Surani Bin. Legenda Dan Cerita Rakyat . kantor Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pontianak. Pontianak.1994.
- Soloman, Charles. The Complete Kodak Animation Book. Gastman Kodak Company. New York. 1983.