

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil perancangan mengenai ” Perancangan Film Animasi 2D Tentang Legenda Paser Berjudul Putri Petung” yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuisioner. Penulis mengambil beberapa kesimpulan yang pertama adalah masih banyak Legenda yang berhubungan dengan sejarah Indonesia saat dijajah oleh negara lain dan tanpa kita sadari, sejarah tersebut telah hilang. Bahkan dihapus secara menyeluruh oleh negara penjajah.

Seorang *animator* ataupun *illustrator* haruslah mampu merancang banyak alternatif desain karakter, dalam bentuk verbal maupun bentuk 2D. Dengan merancang desain alternatif, maka karakter dapat dikembangkan lebih baik dan menarik agar disukai oleh banyak kalangan. Lalu *animator* juga perlu memiliki pedoman dalam pembuatan karakter animasi seperti ciri khas karakter agar karakter tidak tampak sama dengan yang lain dan memiliki jiwanya sendiri. Setiap karakter harus mampu menampilkan sebuah perbedaan dari karakter satu dengan karakter yang lain

Kebanyakan dari karakter animasi lokal saat ini jarang sekali menggunakan lokal budaya sendiri dan lebih memilih budaya luar dan Animasi ini hanya berjalan sekitar 10-12 *frame per second* sehingga membuat film animasi ini bergerak kaku dan kurang halus.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat, pembuatan karya pada *gimmick postcard*, perlu ditambahkan lokasi tempat agar pembeli ataupun orang yang melihat karya *gimmick* tersebut memberikan informasi tentang beberapa lokasi yang berada di Kabupaten Paser Penajam. Dan memberikan *dubbing* yang lebih maksimal agar narasi dalam film animasi lebih terlihat hidup.