

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Sebuah perancangan *background* dan karakter utama diperlukan observasi dan penelitian terhadap objek yang ingin dibuat agar hasil dari *background* dan karakter yang dibuat memiliki persamaan ciri dengan sumber referensi yang kita observasi. Dalam proyek ini penulis melakukan beberapa observasi dan penelitian terhadap suasana pasar di Jakarta, observasi dan penelitian terhadap jenis karakteristik kucing. Observasi ini bertujuan agar *background* dan karakter yang penulis buat sesuai dengan pengalaman yang dilihat atau dirasakan oleh para penonton.

Setelah melakukan observasi dan penelitian terhadap suasana pasar di Jakarta, dan penelitian terhadap karakteristik kucing, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Warna-warna yang terdapat di pasar, seperti warna lapak, warna objek lapak, warna barang dagangan, berasal dari referensi lapak yang terdapat pada gambar.
2. Objek-objek barang yang terdapat di pasar, seperti payung lapak, kardus, terpal, ember, kursi plastik, lapak, dan lain sebagainya juga didapat dari referensi-referensi yang penulis tampilkan sebagai acuan.

3. Warna karakter Kubil si Kucing didapat dari referensi karakter yang sudah ada yang sebagian para tokoh karakter kucing itu berwarna hitam, abu-abu dan turunannya.
4. Warna juga memiliki peran yang penting dalam sebuah cerita. Maka dari itu perlu dilakukan observasi yang mendalam tentang pewarnaan dalam sebuah cerita.

## **5.2. Saran**

Kepada para pembaca atau calon pembuat berikutnya dengan media yang sama jika ingin membuat background dengan latar belakang pasar disarankan untuk memakai teknik rotoscoping, karena dengan teknik ini dapat menghemat waktu pengerjaan background cepat selesai dan hasilnya pun bisa sangat mirip dengan sumber referensi yang dipakai.

Background sangatlah penting bagi film animasi. Karena berfungsi sebagai pemikat atau daya tarik bagi penonton sehingga dibutuhkan untuk membuat background yang semenarik mungkin untuk dapat menarik minat penonton terhadap film animasi yang kita buat.