

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan dari keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembahasan analisis dan perancangan film animasi 2D “Buzz The Winner”, telah diambil kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan-permasalahan diatas adalah

1. Terdapat tiga tahapan dalam perancangan film ini yaitu meliputi praproduksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap praproduksi penulis merancang terlebih dahulu jalan cerita, desain karakter dengan cara pengamatan langsung terhadap film-film animasi terkenal. Pada proses produksi penulis merancang background, animasi karakter, suara karakter dan suara efek menjadi satu. Pada proses pasca produksi film dirender dengan resolusi HD Video 1080p: H.264/AVC, 4200 kbps; Audio: Mp3, 256 kbps .avi.
2. Daya tarik karakter penulis tunjukkan dengan cara merancang desain karakter yang menunjukkan sifat karakter. Masing-masing karakter yang telah dibuat memiliki ciri khas tersendiri yaitu Buzz sebagai tokoh utama bertubuh kecil berwarna kuning, Bazz bertubuh sedang namun terlihat kuat berwarna hijau muda dengan tiga helai rambutnya, Bezz bertubuh kecil namun tinggi berwarna biru tua dengan jambul panjangnya sedangkan Bozz bertubuh besar dan gemuk berwarna merah muda dengan

rambut panjang yang tersisir keblakang. Penulis terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap film-film terkenal sebagai bahan referensi seperti Larva, Despicable Me dan berbagai film animasi lainnya yang mampu menunjukkan daya tarik tersendiri pada masing – masing karakter.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan dan perancangna animasi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain.

1. Buatlah karakter dan background lebih terlihat menarik lagi, seperti warna pada background dengan efek gradasi, berbagai obyek-obyek pada background seperti pemandangan pepohonan dan karakter dengan beberapa tambahan aksesoris agar lebih menarik.
2. Kurangnya jumlah gambar saat pembuatan animasi sehingga gerakan karakter masih terlihat kaku.
3. Lebih ditonjolkan lagi penerapan cerita kedalam bentuk animasi agar hasil film animasi dapat lebih mudah dipahami maksud dan alur cerita yang disampaikan.