

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, dan setelah menyelesaikan pembuatan Film Kartun 2D Unang “Terbang” maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan dalam pembuatan suatu film kartun tidak harus sama seperti yang digunakan dalam pembuatan film kartun 2D Unang “Terbang” ini, ada beberapa *software* serupa yang bisa digunakan tergantung dari kreatifitas *animator*.
2. Teknik pembuatan film kartun 2D Unang “Terbang” menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Dengan menggunakan *software* *celtx*, lebih memudahkan dalam pembuatan naskah dan *storyboard*.

5.2 Saran

Untuk menciptakan suatu karya animasi yang lebih baik berikut ada beberapa saran yang dapat membantu dalam pembuatan animasi atau film kartun:

1. Membuat film kartun atau animasi 2D maupun 3D, gunakanlah cara kalian sendiri dan *software* yang kalian pahami guna memudahkan dalam pengerjaan.
2. Cobalah membuat film kartun atau animasi dengan teknik yang berbeda dengan Penulis.

3. Aplikasi Celtx dapat menjadi pilihan untuk membuat naskah dan *storyboard*.
4. Buatlah suatu kelompok kerja dan membagi menjadi beberapa divisi kerja sesuai yang dibutuhkan..
5. Jangan mudah menyerah atau putus asa karena omongan orang tentang karya kalian, belum tentu mereka bisa membuat seperti yang kalian buat.

