

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pembuatan film kartun Narkoba Jangan Dicoba dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik *2D Digital Animation*. Karakter dan pengeditan pada film animasi ini dikerjakan dengan menggambar di komputer menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3.
2. Film Kartun “Narkoba Jangan Dicoba” dibuat dengan menggunakan teknik *Solid Drawing* dalam pembuatan karakter di beberapa sudut pandang film. Dengan pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih peka, maka penulis membuat film kartun pendek dengan pertimbangan komposisi pencahayaan dan pewarnaan yang dijelaskan dan diimplementasikan pada proses Produksi.
3. Pewarnaan dan pencahayaan dalam film kartun mampu mempertegas gambar, sehingga sebuah gambar memiliki karakter yang lebih kuat dan menarik seperti telah dibahas dan contoh gambar pada Bab IV, halaman 68.

5.2 Saran

Saran dari laporan skripsi ini adalah, sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan film kartun pahami terlebih dahulu konsepnya supaya dalam pembuatannya akan lebih mudah, serta tidak harus mempunyai bakat menggambar, akan tetapi semua orang bisa membuatnya dengan proses belajar menggambar.
2. Penggambaran yang baik (*Solid Drawing*) akan mempermudah dalam proses pewarnaan dan penganimasian kartun.
3. Proses pewarnaan (*Coloring*) untuk menentukan bayangan (*Shadow*) pada film kartun Narkoba, Jangan Dicoba dilakukan pada saat proses pewarnaan itu sendiri.
4. Sebaiknya dalam pemberian cahaya dan bayangan, disesuaikan dengan latar belakang tempat, apakah diluar ruang (*Out door*) atau dalam ruang (*In door*).
5. Arah cahaya digunakan sebagai panduan pembuatan shading dan shadow.
6. Jangan pernah menyerah untuk belajar, karena membuat film kartun membutuhkan kesabaran dan ketelitian seorang animator untuk menghasilkan kualitas film yang bagus.