

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan yang telah di bahas pada halaman sebelumnya dan dengan adanya penelitian pada **Studi Artikulasi Karakter** dalam Film Kartun "**Tepi Campuhan**" maka dapat ditarik sebuah kesimpulan Sebagai berikut :

- 1) Untuk membuat bentuk tokoh karakter Gunung yang disebut "Tepi Campuhan" perlu ditambahkan sepasang mata dan mulut agar bisa berkomunikasi untuk membantu seniman menemukan ide-ide imajinasi dalam menghasilkan suatu karya.
- 2) Dengan "Studi Artikulasi Karakter" Gunung tersebut dapat berbicara layaknya manusia berdasarkan olah vocal A,I,U,E,O yang menjadi dasar *dubbing* pada Film Kartun "Tepi Campuhan".

5.2 Saran

Mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini, disadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaan fitur inverse kinematics yang ada pada Bone Tool sebaiknya tidak digunakan pada objek gambar yang rumit..
- 2) Dalam recording sound narasi atau dialog lebih baik mnggunakan mixer agar hasil suaranya jelas untuk didengar.
- 3) Pengaturan waktu merupakan sesuatu yang tidak kasat mata, karena hanya bisa dirasakan dampaknya setelah film diputar. Seorang animator harus mengerti benar tentang timesheeting agar menghasilkan film yang bagus.
- 4) Pembuatan Film Animasi Kartun sebaiknya di kerjakan secara tim sesuai dengan spesifikasi bidang keahliannya masing-masing.

Demikian saran yang penulis sampaikan agar dapat diterima sebagai masukan.