

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai dalam perancangan dan pembuatan film kartun 2D "BUBBLE", dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Dengan teknik puppet pin atau tool puppet pin yang terdapat di Adobe After Effect lebih memudahkan menggerakkan/menganimasikan karakter karena tidak memerlukan gambar yang begitu banyak. Dengan puppet pin kita hanya perlu satu gambar dengan posisi yang ditentukan selanjutnya kita tinggal menerapkan pin pada setiap sendi-sendi gerak dari objek yang akan di animasikan.
2. Dalam film kartun ini juga terdapat pesan moral yang bagus untuk di tonton. Pesan moral yang disampaikan yaitu dalam kehidupan jangan kita memandang perbedaan seseorang itu adalah bahan dari ejekan, tapi jadikan perbedaan antara kita sebagai persatuan dalam membentuk kekuatan.
3. Didalam film kartun "BUBBLE" ini yang bertemakan perbedaan, terdapat satu karakter yang berbeda fisik dengan karakter lainnya seperti bubble yang umumnya bulat tapi satu ini berbentuk bulan sabit bila dilihat dari bentuk depan. Ini dilakukan agar mendukung dari tema dan cerita yang dibuat.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak terdapat kekurangan, dan dari kekurangan tersebut akan muncul beberapa saran dalam memperbaiki kekurangannya yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan film kartun sebaiknya di kerjakan secara tim sesuai dengan spesifikasi bidang keahliannya masing-masing.
2. Menguasai software yang akan di gunakan untuk proses menggambar, coloring, dan editing agar lebih mudah dan memepercepat dalam pengerjaan dalam pembuatan film kartun 2D.
3. Sangat dibutuhkan orang yang ahli dalam menggambar, karena gambar adalah bagian terpenting dalam pembuatan film kartun 2D.
4. Memilih karakter dalam film kartun sesuai dengan ceritanya, dan jangan mengubah bentuk karakter dari bentuk aslinya.

Untuk para pembaca skripsi ini yang ingin membuat film kartun 2D, saya sebagai penulis disini akan memberikan beberapa saran yakni sebagai berikut :

1. Cobalah memilih karakter yang pas dalam menyatukannya dengan tema dan cerita.
2. Menentukan ukuran gambar yang pas untuk di animasikan, biar nanti gambar tidak pecah saat di gerakkan.
3. Pelajari lebih mendalam tentang pemakaian beberapa teknik pada pembuatan film kartun 2D.