

## BAB V

### PENUTUP

#### 4.1.1 Kesimpulan

Sebuah karya film kartun akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga bagus. Untuk membuat cerita bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang disebut babak.

Pembuatan film kartun 2D (dua dimensi) ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses proyek film kartun.

Halus dan kasarnya sebuah gerakan pada film kartun itu tergantung pada jumlah gambar (*inbetween*) yang digunakan. Semakin banyak gambar yang digunakan dalam satu gerakan maka kartun yang dihasilkannya semakin halus. Semula dalam setiap detiknya menggunakan 12 gambar. Terus di kembangkan menjadi 16 gambar tetapi gerakan masih kurang halus kemudian dikembangkan lagi menjadi 24 gambar setiap detik dan sampai sekarang syuting dengan kamera menggunakan 24 gambar/frame dalam setiap detiknya, animasi yang bekerja dengan cara memindahkan frame ke frame berikutnya dimainkan dalam 1 detik animasi terdapat 24 frame yang di sebut 24 fps.

Pada film kartun bisu tidak diperlukan teknik sinkronisasi antara gerakan mulut dengan suara yang diucapkan. Namun dalam film kartun, dialog dan suara sangat diperlukan. pada setiap film biasanya terdapat ilustrasi

music yang mengiringi setiap adegan-adegan tertentu yang disebut Background Sound contohnya seperti penambahan dalam suatu adegan sedih, sangat cocok dengan music pop yang melantun sedih. Dan banyak adegan lain yang biasa diekspresikan memakai music apa yang tepat untuk adegan-adegan tertentu sehingga memiliki nilai tambah dalam pembuatan film kartun tersebut.

#### 4.2.1 Saran

1. Dalam pembuatan film kartun 2D dibutuhkan ahli menggambar, harus memiliki daya imajinasi yang tinggi untuk membayangkan gerakan-gerakan dalam tiap adegan dan harus memiliki kecepatan dan keakuratan dalam menggambar.
2. Untuk memudahkan proses pengumpulan data atau gambar ketika gambar tersebut selesai dibuat, biasanya menuliskan tanda berupa footnote pada setiap gambar yang dibuat agar gambar tidak tercecer dan susunan gambar tersebut menjadi mudah diurutkan.
3. Pada saat film kartun akan melakukan proses adegan pengepasan suara dengan gerak bibir atau biasa disebut Lipsync, dalam film ini masih terlihat kaku dalam pengepasan suaranya dan masih banyak yang tidak sesuai suara dengan karakter tokoh, dikarenakan keterbatasan orang untuk mengisi suara (dubbing) pada setiap karakternya.

4. Cerita dalam pembuatan film kartun sangat penting. Cerita jangan dirubah-rubah terus, boleh menambahkan ide-ide baru tapi jangan sampai merubah total jalan ceritanya.

