

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan film “Nenek VS Pencuri” ini menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dalam proses pembuatan film ini banyak dilakukan menggunakan komputer, seperti proses scanning, pewarnaan (coloring), animasi, editing, pengisian suara (dubbing), hingga konversi dalam bentuk DVD/VCD.

Pembuatan film kartun “Nenek VS Pencuri” ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan memahami konsep 12 prinsip animasi serta dapat menguasai software pendukung yang sangat membantu memperlancar proses pembuatan film kartun. Adapun kesimpulan yang didapat selama penelitian pembuatan film kartun “Nenek VS Pencuri” dengan mengedepankan prinsip Straight-Ahead Action and Pose to Pose adalah :

1. Sifat suatu karakter sangat ditentukan dalam pergerakan karakter tersebut di dalam sebuah adegan apakah dia karakter yang kuat, lemah atau tua renta.
2. Setelah mengetahui sifat karakter yang akan dianimasikan baru dapat ditentukan timing (keselarasan gerakan dengan sifat karakter) yang tepat untuk mendukung prinsip Straight-Ahead

Action and Pose to Pose dalam membuat suatu gerakan berlari atau berjalan.

3. Setelah mendapatkan timing yang tepat baru dapat ditentukan jumlah frame yang dibutuhkan untuk mendapatkan suatu adegan berlari atau berjalan yang sesuai dengan sifat karakter tersebut serta dapat menentukan gambar key awal dan key akhirnya
4. Dalam penelitian ini penulis dapat menentukan bahwa untuk menghasilkan gerakan animasi berjalan yang baik dan halus dibutuhkan 10 frame untuk satu langkah gerakan berjalan dan 20 frame untuk gerakan dua langkah berjalan. Sedangkan untuk adegan berlari dibutuhkan minimal 4 frame untuk setiap langkahnya.
5. Halus dan kasarnya sebuah gerakan dalam pembuatan film kartun itu tergantung pada jumlah gambar (Inbetween) yang digunakan. Semakin banyak gambar yang digunakan dalam suatu gerakan maka kartun yang dihasilkannya semakin halus.

5.2 Saran

Adapun beberapa kekurangan dalam perancangan film kartun “Nenek VS Pencuri” dengan mengedepankan prinsip Straight-Ahead Action and Pose to Pose antara lain:

1. Jumlah frame yang digunakan pada karakter Pencuri masih kurang sehingga pergerakan masih terlihat kaku.

2. Timing yang ditentukan untuk gerakan selanjutnya pada karakter Pencuri masih belum selaras dengan gerakan karakter Nenek.
3. Ceritanya relatif pendek hanya berdurasi 1 menit 36 detik.
4. Pengambilan sudut gambar (kamera) masih monoton.

