

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dalam penulisan skripsi, yaitu :

Dengan menggunakan metode lebih efektif dan lebih pengerjaan. Hal ini dikarenakan kita telah membuat bagian-bagian karakternya terlebih dahulu misalnya pada bagian kaki. Jadi untuk adengan yang sifatnya berulang-ulang, kita sudah memiliki bagian yang akan ditampilkan. Kita tidak perlu menggambarkan bagian baru lagi. Sedangkan dengan metode unlimited animator kita menggambarkan seluruh objek karakter sehingga akan memakan waktu yang lama dalam proses produksinya.

Langkah-langkah pembuatan film animasi kartun 2 dimensi ini melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Semakin banyak gambar yang dihsilkan maka gerakan yang dihsilkan dalam menganimasikan film kartun akan menarik.

Terdapat 3 tahapan pengembangan dalam pembuatan animasi kartun 2 Dimensi, yaitu sebagai berikut:

1. Pra Produksi (*Pre Production*)

- a. Membuat desain karakter
- b. Merancang standard warna tokoh karakter
- c. Membuat standard properti dan vegestasi
- d. Menyusun standard karakter

- e. Membuat Layout
- f. Storyboard
- g. Analisis biaya dan manfaat

2. Produksi (*Production*)

- a. Membuat gambar key
- b. Membuat gambar inbetween
- c. Inker (*Cleaning*)
- d. Pembuatan background

3. Pasca Produksi (*Pasca Production*), meliputi :

- a. Pewarnaan
- b. Editing
- c. Dubbing
- d. Rendering / Composing

Langkah-langkah pembuatan film animasi kartun 2 dimensi ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses proyek film kartun. Semakin banyak gambar yang dihasilkan maka gerakan yang dihasilkan dalam menganimasikan film kartun akan semakin menarik. Para animator Indonesia menggunakan sytem PAL (*Phase Alternating Line*) yang merupakan Standard Broadcast TV yang digunakan di Asia dengan resolusi 768 X 576 pixel, frame rasetnya sebanyak 25 fps (frame per second) dan scan lininya 525..

5.2 Saran

1. Bagi Pencinta Multimedia sebaiknya jika membuat hasil karya multimedia yang paling penting adalah hasil karya tersebut harus bermanfaat bagi orang lain.
2. Usahakan banyak-banyak berlatih dan mengumpulkan yang benar, akurat, dan lengkap. Informasi bisa didapatkan di internet, buku, preusan tempat pembuatan film kartun, bahkan dapat juga dengan belajar dan menyimak dari menonton film kartun di Televisi.
3. Jangan takut untuk mencoba, mulailah dari hal-hal yang kecil dulu, Misalnya rekan-rekan hanya bisa membuat film kartun yang sederhana dalam satu adengan. Hal ini merupakan awal yang cukup baik.
4. Didalam membuat film kartun sebaiknya harus bekerja sama dengan orang-orang terdekat yang mempunyai kemampuan masing-masing sesuai dengan bidangnya.