

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat pada pembuatan skripsi ini sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan film kartun animasi 2 Dimensi (2D) dibutuhkan beberapa tahapan yang bertujuan untuk menjadikan tolak ukur terbentuknya proyek film kartun animasi. Ada empat tahapan di dalam pembuatan film kartun ini, yaitu :
 - a. Pengembangan, meliputi :
 - Menentukan ide cerita
 - Menentukan tema cerita
 - Membuat *logline*
 - Membuat sinopsis
 - Merancang *diagram scene*
 - Pengembangan karakter
 - Membuat naskah cerita
 - Analisis biaya manfaat
 - b. Pra produksi, meliputi :
 - Membuat desain karakter
 - Merancang standar warna tokoh karakter
 - Membuat standar properti dan vegetasi
 - Menyusun standar karakter

- Membuat *layout*
- Membuat *storyboard*

c. Produksi, meliputi :

- Membuat gambar *key*
- Membuat gambar *inbetween*
- *Inker (cleaning)*
- Membuat *background*

d. Pasca produksi, meliputi :

- Pewarnaan
- Editing
- *Dubbing*
- *Rendering*

2. Semua langkah yang ada dalam pembuatan film kartun 2D ini dibuat dengan konsep yang sangat sederhana, yaitu dengan kemampuan menggambar dan menguasai *software* dalam proyek film kartun. Banyaknya gambar yang dihasilkan membuat film kartun ini menjadi lebih menarik. Kebanyakan para animator Indonesia menggunakan sistem PAL (*Phase Alternating Line*) yang merupakan standar televisi asia dengan resolusi 768 x 576 *pixel* dan *frame rate* sebanyak 25 fps (*frame per second*)

5.2. Saran

Dengan permasalahan yang ada pasca pembuatan film kartun ini selesai, maka diberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai referensi dalam membuat program di masa mendatang, antara lain :

1. Untuk para animator diharapkan untuk lebih banyak dalam berlatih dan mengasah serta memperkaya diri dengan referensi dalam pembuatan film kartun agar dapat menghasilkan film kartun yang lebih baik dari kartun yang telah ada.
2. Para pecinta film kartun dan orang yang bergerak pada bidang multimedia ataupun komputer grafis, diharapkan menguasai cara-cara pembuatan film kartun karena bisa dijadikan peluang bisnis.
3. Adanya kerjasama dengan orang-orang yang mempunyai keahlian dalam bidang animasi agar pembuatan kartun bisa berjalan dengan lancar.