

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Ada 3 (tiga) tahapan yang dapat ditarik untuk menyimpulkan proses pembuatan film kartun dengan metode simple unlimited animation dengan tema bencana alam dan pemanasan global yang berjudul "Penyesalan".

1. Pra Produksi, meliputi :

- Menentukan Ide Cerita
- Menentukan Tema Cerita
- Membuat Logline
- Membuat Sinopsis
- Merancang Diagram Scene
- Merancang Naskah Cerita (*Script/Screenplay*)
- Pengembangan karakter (*Character Development*)
- Membuat Standar Karakter Tokoh
- Merancang Desain Tokoh
- Merancang Warna Tokoh-tokoh
- Membuat Desain Standar Properti
- Membuat Storyboard

2. Produksi, meliputi :

- Proses *Scanning*
- Proses *Cleaning (Inker)*

- Membuat Gambar *Key*
 - Menentukan *Timing*
 - Membuat Gambar *Inbetween*
 - Pembuatan *Background*
3. Pasca Produksi, meliputi :
- Pewarnaan (*Coloring*)
 - *Editing*
 - *Dubbing*
 - *Rendering / Composing*

6.1.1 Kelebihan

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 projek film kartun.

Proses pembuatan film kartun di Indonesia menggunakan sistem PAL (*Phase Alternating Line*). Sistem ini memiliki lebar layar 625 baris, dengan resolusi 768x576 pixel dan frame ratenya sebanyak 25 fps (frame per second), artinya dalam penayangan sebuah video akan ditampilkan sebanyak 25 gambar dalam satu detik.

6.1.2 Kekurangan

Dalam pembuatan film animasi yang menggunakan teknik *Unlimited Animation*, kita dituntut untuk membuat gambar *inbetween* yang banyak agar menghasilkan animasi yang halus. Proses ini memakan banyak waktu dan tenaga.

6.2.Saran

1. Untuk membuat film kartun tidak harus punya bakat menggambar. Ada proses belajar, jadi jangan pernah berhenti latihan menggambar untuk memperoleh hasil gambar yang lebih baik.
2. Bagi yang ingin belajar membuat film kartun, mulailah dari yang kecil-kecil dulu, mulai sekarang, dan mulai saat ini. Misalnya baru bisa buat film kartun yang sederhana dalam satu adegan. Itu sudah merupakan awal yang baik.
3. Cerita dalam pembuatan film kartun sangat penting. Catatlah semua ide-ide yang ada biar tidak lupa. Cerita jangan dirubah-rubah terus, boleh menambahkan ide-ide baru tapi jangan sampai merubah total jalan ceritanya. Berdasarkan pengalaman penulis hal tersebut dapat merugikan, karena waktu banyak terbuang untuk merubah-rubah cerita.
4. Pada waktu menggambar garis bantu (sketsa) gunakan garis-garis tipis, tapi masih terlihat agar mudah untuk dihapus pada saat tidak diperlukan lagi. Jangan terlalu terpaku pada bentuk yang harus dibuat pada sketsa dan juga tidak usah terlalu kuatir pada kerapihan garis sketsa. Tariklah garis-

garis dengan perasaan bebas, yang penting tidak acak-acakan dan masih terlihat dengan jelas bentuknya.

5. 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.
6. Dalam proses *dubbing*, proses awal *sinkronisasi* antara suara dengan gerakan mulut dapat dilakukan di *Macromedia Flash Professional 8* dengan cara meng-*import* file suara ke *library*, kemudian memasukkan file tersebut ke dalam *timeline* dengan cara di-*drag*. Setelah itu, sinkronkan gerakan mulut dengan grafik frekuensi suara yang terdapat pada *timeline*. Intinya pada saat grafik frekuensi suara naik, maka gerakan mulut harus menyesuaikan.