

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan film kartun 2 dimensi yang berjudul “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu meliputi :

- a. Pada proses pembuatan film animasi kartun 2 dimensi ada 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dimana proses yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan tahapan yang cukup rumit adalah proses produksi. Karena di dalam proses produksi memerlukan banyak waktu, ide kreativitas, serta ketelitian dalam proses pembuatan film animasi 2 dimensi tersebut.
- b. Ada 3 macam cara dalam memproduksi film kartun yaitu dengan 2 dimensi *stop motion animation*, 2 dimensi *hybrid animation* dan 2 dimensi *digital animation*. Dan cara paling efektif yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2 dimensi yang berjudul “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories” ini adalah 2 dimensi *digital animation*, karena dengan cara ini dapat dikreasikan banyak bentuk yang langsung *diedit* pergerakannya, tanpa harus *mengedit* ulang pemotongan titik untuk melakukan tumpu pergerakan gambar yang

telah diimpor dari gambar berekstensi .JPEG dari hasil *scan* (seperti pada tahapan *hybrid animation*).

- b. Pembuatan *background* yang digunakan dalam film animasi 2 dimensi ini adalah dengan cara *hybrid animation*, karena sebagian besar *background* yang digunakan dalam film ini sangat sedikit yang menggunakan pergerakan, jadi dengan cara mengimpor dari hasil *scan* dapat diperoleh hasil gambar yang menarik, baik dari segi *background* properti maupun vegetasinya. Kemudian setelah diimpor ke Macromedia Flash, diimpor kembali ke format .PNG karena hasil pembuatan *background* akan diproses lagi ke dalam Adobe Premiere.
- c. Penyampaian informasi tentang cerita anak yang berjudul “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories” ini lebih tepat menggunakan film animasi 2 dimensi, agar anak-anak lebih tertarik dan menyukainya.

## 5.2 Saran

Dalam implementasi film animasi “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories” ada beberapa saran yang dapat dikemukakan, antara lain:

- a. Segera lakukan sosialisasi film animasi 2 dimensi
- b. Agar antarmuka dapat lebih menarik dan lebih dinamis, sebaiknya proses *drawing* dan *coloring* diperbaiki, karena pewarnaan dalam film ini masih terlihat kurang hidup.
- c. Gerakan animasi masih ada yang terlihat kaku, dikarenakan masih kurang menguasai teknik *timing* dalam sebuah animasi.

- d. Gambar karakter masih belum terlihat hidup, dikarenakan masih sedikit menggambar bentuk karakter yang perspektif.

Maka dari itu diharapkan agar para animator pemula dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Demikian saran yang dapat disampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua orang yang membaca skripsi ini.

