

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan dari awal sampai akhir dalam penerapan teknik *Cel Shading* di teknologi 3D pada film animasi motion comic *hello* penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi motion comic *hello* ini melewati tiga tahap, yaitu tahap pra produksi pada tahapan ini mulai dari konsep kemudian membuat sebuah cerita, yang kemudian mulai mendesign karakter, background maupun properti yang disesuaikan dengan konsep dan cerita yang telah di buat. tahap kedua adalah produksi tahapan ini di mulai dari modelling objek 3D yang meliputi background dan properti dan menganimasikan karakter setelah menjadi layout. Kemudian mengkomposisikan dengan background dan color grading, kemudian proses render sampai editing. Dan tahap ketiga pasca produksi pada tahap ini menyatukan semua yang telah di kerjakan pada tahapan produksi, dilanjutkan merapikan editing , mixing audio dan musik.
2. Untuk menerapkan teknik *cel shading* di teknologi 3D pada film animasi motion comic *hello* perlu memperhatikan material yang di berikan pada objek 3D. dan yang paling penting peranannya dalam matrial adalah penambahan outline atau teknik *freestyle* di blender. Material kartun yang di kombinasikan dengan teknik *freestyle* kemudian ditambahkan

filter glare glow akan menciptakan visual kartun 2D pada sebuah objek 3D.

3. Penerapan teknik 3D layer dan kamera pada saat tahap kompositing di after effect juga sangat penting untuk mendapatkan kesan perpektif pada film animasinya. Dengan teknik ini akan di dapatkan sebuah visual yang lebih menarik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan sebuah proyek film animasi sebaiknya di kerjakan dalam sebuah tim karena bias terkendala pada waktu dan fokus dalam pengerjaannya.
2. Pada tahap material untuk mendapatkan kesan kartun 2D pada objek 3D sebaiknya perlu dilakukan eksperimen-eksperimen sampai mendapatkan hasil yang pas. Selain itu juga nantinya akan lebih terbiasa karena seringnya mencoba.
3. Dalam menerapkan teknik *cel shading* di objek 3D pada film animasi motion comic *hello* konsep dan storyboard harus matang saat pra produksi.