

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Dalam pembuatan animasi film kartun 2D (dua dimensi) diperlukan tahapan-tahapan yang menjadi tolak ukur terselesaikannya proyek film animasi kartun. Terdapat 4 tahapan dalam pembuatan film animasi kartun, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengembangan, meliputi :

- a. Merancang cerita
- b. Menentukan ide cerita
- c. Menentukan tema cerita
- d. Membuat sinopsis
- e. Merancang diagram scene

- 2) Pra produksi, meliputi :

- a. Membuat desain karakter
- b. Merancang standar warna tokoh karakter
- c. Membuat standar properti dan vegetasi
- d. Membuat Layout
- e. Membuat Storyboard
- f. Analisis Biaya manfaat

3) Produksi, meliputi :

- a. Membuat gambar key
- b. Membuat gambar inbetween
- c. Inker (cleaning)
- d. Membuat background

4) Pasca Produksi, meliputi :

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

2. Semakin banyak gambar yang digunakan dalam 1 gerakan maka film animasi kartun yang dihasilkan akan semakin halus dan menarik. Halus kasarnya film animasi kartun tergantung pada jumlah gambar inbetween yang digunakan. Selain itu cerita pada film animasi RIO mudah diikuti dan dapat di tonton oleh semua umur dan semua kalangan. Para animator Indonesia kebanyakan menggunakan system PAL (*Phase Alternating Line*) yang merupakan standar TV Asia dengan resolusi 768 x 576 pixel dan frame ratenya sebanyak 25 fps (*frame per second*).

5.2 Saran

Sesuai dengan permasalahan yang ada dan setelah pembuatan film kartun ini selesai, maka diberikan beberapa saran yang dapat digunakan dalam pengembangan progam di masa mendatang, antara lain :

1. Bagi rekan-rekan animator diharapkan lebih banyak berlatih dan mengasah kemampuan diri dalam proses pembuatan film kartun agar film kartun yang dihasilkan bisa lebih baik dari film kartun yang penulis buat ini.
2. Perbanyak lah menonton film animasi kartun hal ini bisa dijadikan referensi
3. Cerita pada film animasi kartun sangat penting, untuk itu catatlah setiap kali mendapatkan ide agar nantinya tidak lupa. Boleh menambahkan ide – baru tetapi disarankan jangan sampai merubah total jalan cerita. Hal ini dapat merugikan karena banyak waktu yang terbuang.