

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penyusun telah menyelesaikan Pembuatan Video Klip Kartun 2D “Bintang Kecil”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

Pembuatan dalam video klip kartun 2D “Bintang Kecil” diperlukan tahapan – tahapan yang menjadi tolak ukur terbentuknya projek video animasi. Terdapat 4 (empat) tahapan pengembangan dalam perancangan video klip, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Tahap Pengembangan yaitu :

- a. Menentukan Ide cerita
- b. Menentukan Tema Cerita
- c. Membuat Logline
- d. Membuat Konsep Desain
- e. Pengembangan Karakter
- f. Skema Perancangan
  - Melakukan Riset (*Research*)
  - Membuat Naskah Cerita (*Script / Screenplay*)

##### 2. Tahap Pra Produksi (*Pre Production*), meliputi :

- a. Membuat Standar Karakter Tokoh
- b. Merancang Desain Tokoh
- c. Merancang Warna Tokoh

- d. Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi
- e. Membuat Layout
- f. Membuat Storyboard

### 3. Produksi (*Production*), meliputi :

- a. Tinjauan Desain
- b. Software Yang Digunakan
- c. Membuat Gambar Key (*Key Animator*)
- d. Menentukan Timing
- e. Proses Cleaning (*Inker*)
- f. Proses Scanning
- g. Pembuatan Background
- h. Proses Animasi
  - *Penentuan Key (key frame)*
  - *Inbetweening Animator*

### 4. Pasca Produksi (*Post Production*), meliputi :

- a. Pewarnaan
- b. Editing
- c. Rendering
- d. Mengeksport ke VCD

Untuk mendapatkan gambar yang halus tergantung dengan jumlah gambar (inbetween), semakin banyak jumlah gambar maka semakin bagus gerakan yang dihasilkan.

## 5.2 Saran

Saran yang diharapkan dapat menyusun ajakan untuk pengembangan dari video animasi yang telah dibuat yaitu :

1. Dalam membuat film kartun tidak harus mempunyai bakat menggambar, akan tetapi semua orang bisa membuatnya, dengan proses belajar menggambar.
2. Dalam film kartun yang terpenting yaitu alur cerita, maka jika mendapatkan ide cerita jangan lupa untuk mencatatnya.
3. 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 khawatir pada kerapihan garis sketsa. Tariklah garis – garis dengan perasaan bebas, yang penting tidak acak – acakan dan masih terlihat dengan jelas bentuknya.
4. Jangan pernah menyerah untuk belajar, karena membuat film kartun membutuhkan kesabaran, ketelitian, dan kreatifitas.