

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan film kartun “Mengenal Takdir” ini penulis berusaha untuk memasukkan nilai-nilai agama yang mendidik. Dalam film kartun ini akan bercerita tentang arti takdir. Dengan adanya film kartun ini diharapkan penonton bisa memahami apa yang disebut takdir dan bisa memetik nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Dalam proses produksi film kartun juga harus memperhatikan bagaimana cara menggunakan media secara efektif. Dengan mengoptimalkan peralatan serta software yang telah ada akan mengurangi pengeluaran yang berlebihan.

Perancangan film kartun dengan menggunakan teknik 2D Hybrid Animation merupakan terobosan dalam dunia animasi 2D dengan biaya investasi yang murah dan cepat dalam pengerjaannya. 2D Hybrid Animation merupakan perancangan dengan memadukan antara cara manual dengan digital. Pembuatan animasinya dengan cara menggambar manual di kertas, kemudian di-scan dan ditransfer ke komputer (digital) untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan, pengeditan dan penganimasian.

Secara garis besarnya ada tiga tahap yang harus dilakukan dalam perancangan film kartun 2D dengan menggunakan teknik Hybrid yaitu :

1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, film belum dibuat tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan. Mulai dari ide cerita, tema, logline, diagram scene dan sinopsis. Sinopsis dikembangkan lagi menjadi naskah (script), hingga pembuatan storyboard. Selain itu pada tahap ini juga ditentukan bagaimana desain karakter dari setiap tokoh.

2. Tahap Produksi

Tahapan ini merupakan tahap pembuatan film animasi yang sebenarnya berlangsung. Mulai dari tinjauan desain, penggambaran karakter, background, scanning, pewarnaan, dan proses penganimasian.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir menuju final dalam pembuatan film kartun. Tahap ini mencakup proses dubbing, editing hingga finishing. Editing dilakukan untuk memberikan special effect. Sedangkan proses finishing sendiri meliputi compositing (penggabungan), rendering, konversi ke VCD atau DVD dan cover design hingga packaging.

Proses pembuatan film kartun di Indonesia menggunakan sistem PAL (*Phase Alternating Line*). Sistem ini menggunakan resolusi 720 x 576 pixel dengan frame ratenya sebanyak 25 fps (*frame per second*), yang

artinya dalam penayangan sebuah video akan ditampilkan sebanyak 25 gambar dalam satu detik.

Frame duration bukan menjadi ukuran halus tidaknya sebuah gerak animasi, karena frame duration hanya merupakan hitungan standar durasi elektronik. Yang mempengaruhi halus tidaknya sebuah gerak animasi adalah banyaknya gambar. Tetapi penggunaan gambar yang banyak belum tentu juga akan menghasilkan gerak yang halus, malahan akan menjadi slow motion. Jadi penggunaan gambar juga harus diperhatikan agar berimbang sehingga dihasilkan gerakan animasi yang halus.

5.2 Saran

1. Untuk membuat sebuah film kartun dengan durasi yang panjang, sebaiknya melakukannya dengan tim dengan keahlian masing-masing sehingga proses pembuatan cepat selesai dan tidak mengalami kebosanan.
2. Sebuah film kartun yang baik tidak harus menggunakan gambar yang perfect. Tapi yang harus diperhatikan adalah ide dari cerita, kombinasi warna dan perpindahan antar gerakan.
3. Jangan hanya terpaku pada hal-hal yang ada di depan mata saja, karena itu hanya akan menghambat kreatifitas. Tapi kembangkanlah pikiran sejauh mungkin. Buat yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi mungkin dalam film kartun.

4. Mulailah belajar dari hal-hal kecil yang sangat sederhana. Misalnya membuat sebuah animasi sederhana dalam satu adegan.
5. Jangan pernah menyerah, karena kadangkala kebosanan, hasil yang tidak sesuai harapan akan mematahkan semangat. Tapi teruslah berkreasi karena kalau sudah terbiasa semua akan terasa mudah.

