

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang di dapat pada pembuatan skripsi ini adalah:

1. Dalam membuat film kartun animasi 2D (dua dimensi) dibutuhkan beberapa tahapan yang bertujuan untuk menjadikan tolak ukur dalam terbentuknya proyek film kartun animasi. Ada 4 tahapan di dalam pembuatan film kartun ini, yaitu :

1) Pengembangan, meliputi :

- ✓ Menentukan ide cerita
- ✓ Menentukan tema cerita
- ✓ Membuat logline
- ✓ Membuat sinopsis
- ✓ Merancang diagram scene
- ✓ Pengembangan karakter
- ✓ Membuat naskah cerita
- ✓ Analisis biaya manfaat

1) Pra produksi, meliputi :

- ✓ Membuat desain karakter
- ✓ Merancang standar warna tokoh karakter
- ✓ Membuat standar properti dan vegetasi
- ✓ Menyusun standar karakter
- ✓ Membuat layout
- ✓ Membuat storyboard

2) Produksi, meliputi :

- ✓ Membuat gambar key
- ✓ Membuat gambar inbetween
- ✓ Inker ( cleaning )
- ✓ Membuat background

3) Pasca produksi, meliputi :

- ✓ Pewarnaan
- ✓ Editing
- ✓ Dubbing
- ✓ Rendering

2. Semua langkah yang ada dalam pembuatan film kartun 2D ini dibuat dengan konsep yang sederhana, yaitu dengan membutuhkan kemampuan dalam menggambar dan dengan menguasai software dalam proyek film kartun. Dengan

banyaknya gambar yang dihasilkan maka akan membuat film kartun ini menjadi menarik. Kebanyakan para animator Indonesia menggunakan system PAL ( phase alternating line ) yang adalah standar TV asia dengan resolusi 768 x 576 pixel dan flame ratenya sebanyak 25 fps ( flame per second )

## 5.2 Saran

Dengan permasalahan yang ada pasca pembuatan film kartun ini selesai, maka diberikan beberapa saran yang dapat dipakai dalam membuat program di masa datang, antara lain :

1. Untuk para animator diharapkan lebih banyak berlatih dan mengasah diri dalam pembuatan film kartun agar dapat menghasilkan film kartun yang lebih baik dari kartun yang telah penulis buat.
2. Para pecinta kartun dan orang-orang yang bergerak pada bidang multimedia ataupun computer grafis, dibutuhkan untuk menguasai cara-cara pembuatan film kartun karena bisa dijadikan peluang dalam berbisnis.
3. Adanya kerjasama dengan orang-orang yang mempunyai keahlian dalam bidang animasi agar pembuatan kartun bisa berjalan dengan lancar.