

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari uraian dan pembahasan seluruh materi di depan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Kualitas sebuah film kartun dipengaruhi oleh tiga hal yaitu: gambar, suara, dan cerita. Cerita harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang disebut babak.
2. Animasi 3D dapat memberikan bentuk visualisasi lain yang tidak bisa dituangkan dalam kenyataan, karena dari sifat animasi 3d yang bebas dan kreatif sehingga dapat menimbulkan kesan lebih jika ditonton entah itu dalam bentuk iklan, movie pendek atau movie berdurasi panjang.
3. Perancangan Film Kartun 3D The Brave ini, dalam pembuatannya ada 3 tahapan sebagai berikut :
 - a. Pra Produksi, meliputi :
 - ❖ Menentukan ide cerita
 - ❖ Menentukan tema cerita
 - ❖ Membuat Logline
 - ❖ Membuat Sinopsis
 - ❖ Merancang Diagram Scene
 - ❖ Pengembangan karakter (Character Development)



- ❖ Merancang naskah cerita (Script Screenplay)

- ❖ Membuat Storyboard

b. Produksi, meliputi :

- ❖ Membuat karakter dengan Poser

- ❖ Modeling dengan 3DS Max

- ❖ Penggabungan File Poser dan 3DS Max

- ❖ Pemberian Animasi

- ❖ Rendering

c. Pasca Produksi, meliputi :

- ❖ Editing

- ❖ Dubbing

4. Poser adalah software yang khusus digunakan untuk pembuatan karakter, modifikasi karakter lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan software-software 3D yang lain.
5. Dengan menggunakan Poser, pembuatan karakter menjadi lebih mudah dan cepat, juga kita bisa mengexport ke aplikasi 3D lain seperti 3DS Max, LightWave, dan Maya untuk dianimasikan.
6. Untuk menghasilkan sebuah animasi komputer grafis yang hebat dibutuhkan tiga hal, yaitu hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), brainware (manusia).
7. Kesabaran dan ketekunan adalah modal utama untuk membuat sebuah film kartun yang menarik.

B. SARAN

1. Penguasaan terhadap software yang digunakan dalam memproduksi sebuah film kartun sangat mempengaruhi kualitas atau hasil film kartun.
2. Pembuatan animasi karakter ini dilakukan secara personal dengan keterbatasan dana dan sumber daya manusia, diharapkan untuk menghasilkan film animasi yang bagus dilakukan secara tim dan tidak secara individu.
3. Pembuatan film animasi "The Brave" ini penulis mencoba menggunakan software 3Ds Max dan Poser, diharapkan untuk selanjutnya bisa membuat film animasi dengan penggabungan software-software 3D lainnya yang tentunya bisa mempermudah atau mempercepat dalam pembuatan animasi karakter.
4. Dalam pembuatan film kartun yang penulis lakukan menggunakan software 3D yang harganya relatif mahal, untuk pengembangan ke depan bisa mencoba software-software aplikasi yang open source yang tentunya tidak memerlukan biaya yang besar yang dapat menghasilkan animasi yang tidak kalah menarik dari software 3D yang berlisensi.