

## BAB VI

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Komik yang tadinya hanya mengandung unsur penglihatan, suara, gerak, dan lain – lain yang hanya diterjemahkan dalam bentuk visual, sekarang telah digabungkan dengan multimedia yang mengandung elemen teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan interaktif link.

Selain itu karena minimnya referensi tentang pembuatan komik berbasis multimedia maka penulis menyusun laporan ini dan memberikan teknik perancangan dan pembuatan aplikasi komik berbasis multimedia.

Langkah – langkah pembuatan komik tidaklah susah. awalnya harus mempunyai peralatan dasar yang wajib dimiliki yaitu, pensil 2B, penghapus, mistar, spidol, dan kertas. Setelah itu mencari ide cerita sesuai dengan cara pikir masing – masing orang. Setelah ide datang sebaiknya membuat plot cerita terlebih dahulu. Setelah plot cerita selesai, langkah berikutnya adalah membuat story board atau gambaran kasar cerita komik. Setelah membuat story board buatlah panel – panel yang digunakan untuk meletakkan gambar yang sebelumnya telah dibuat. Setelah gambar dan panel selesai dibuat, tibalah saat untuk pemberian special efek agar komik tampak lebih menarik. Setelah itu tibalah pada tahap akhir, yaitu pembuatan cover.

Didalam pembuatan animasi ada dua metode yaitu metode tween yang maksudnya membuat atau menentukan objek di frame awal dan frame akhir yang nantinya flash akan membuat frame secara otomatis diantara ( between in / tween ) frame awal dan frame akhir tersebut sehingga terciptalah gerakan atau animasi, dan metode frame by frame yang maksudnya pembuatan animasi dengan cara manual, yaitu kita membuat setiap objek atau isi yang berbeda pada setiap frame untuk menghasilkan gerakan atau animasi.

## 5.2 Saran

1. Dalam pencarian ide, sebaiknya dilakukan dengan cara masing – masing karena cara pikir orang berbeda – beda.
2. Banyak – banyak mencari referensi dari buku, internet, dan sebagainya untuk menambah pengetahuan dan inspirasi.
3. Dalam pembuatan gambar manual yaitu pembuatan gambar menggunakan alat tulis, sebaiknya sering dilatih agar tangan bisa lebih luwes.
4. Jangan takut untuk mencoba dan jangan malu untuk bertanya kepada orang yang lebih ahli.
5. Sebaiknya dalam proses scanning penggunaan minimal 300 dpi karena semakin banyak dpi nya, hasil scanannya akan semakin bagus.
6. Untuk kedepan penggunaan dubber yang karakter suaranya cocok dengan karakter tokoh dalam cerita
7. Dalam perancangan grafis sebaiknya menggunakan prinsip komposisi harmonis yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, dan proporsi.
8. Teruslah perbanyak kreatifitas anda.

