

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Pembuatan film “CHIBI KYO” ini menggunakan computer sebagai alat bantu.. Dalam proses pembuatan film ini banyak dilakukan menggunakan computer, seperti proses scanning, pewarnaan (coloring), animasi, editing, pemberian efek, pengisian suara (dubbing), hingga Konversi dalam bentuk DVD/VCD.

Dalam pembuatan film kartun “Chibi Kyo” ada 3 (tiga) tahapan, yaitu:

1. Pra Produksi, meliputi , menentukan ide cerita, menentukan tema cerita, membuat analisis cerita film katun, membuat logline, membuat synopsis, merancang diagaram scene, pengembangan karakter (*Character Development*), melakukan riset (*Research*), membuat naskah cerita (*Script Screenplay*), membuat scenario (*Script*), membuat standart karakter tokoh, merancang desain Tokoh, merancang warna tokoh-tokoh, membuat standart properti dan vegetasi.
2. Produksi, meliputi, drawing, sanning, coloring (pewarnaan), dan editing.

3. Pasca Produksi, meliputi , Dubbing/pengisian suara, finishing, konversi ke DVD/VCD, dan cover design and packaging.

Pembuatan film kartun “CHIBI KYO” ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung yang sangat membantu dan memperlancar proses pembuatan film kartun. Adapun software pendukung yang penulis gunakan adalah:

1. Adobe Photoshop CS, digunakan untuk men-scan gambar. Selain itu juga berfungsi pada saat pemberian warna serta pengeditan gambar background dan foreground.
2. Macromedia Flash MX, dipakai untuk memberikan sentuhan warna tiap karakter pada tahap coloring dan yang terpenting adalah menempatkan frame per frame sehingga menjadi sebuah gerakan animasi yang bagus.
3. Adobe After Effect 6.5, berfungsi sebagai tempat penggabungan semua file yang akan dikerjakan (Compositing), serta pemberian efek visual untuk tingkat lebih tinggi hingga proses rendering tahap pertama.
4. Adobe Audition 1.5, digunakan untuk merekam suara dengan bersih dalam proses dubbing (pengisian suara) dan untuk pengeditan backsound.

5. Adobe Premiere Pro 1.5, digunakan pada tahapan akhir penggabungan file rendering dari Adobe After Effect serta sinkronisasi antara gerakan visual dan audio dari proses dubbing dan kemudian melakukan proses rendering tahap akhir.

Proses pembuatan film kartun “CHIBI KYO” ini menggunakan system PAL (*Phase Alternating Line*). Sistem ini memiliki lebar layar 625 baris, dengan resolusi 768×576 pixel dan frame ratenya 25 fps (frame per second), artinya dalam penayangannya sebuah video akan ditampilkan sebanyak 25 gambar dalam satu detik.

Halus dan kasarnya sebuah gerakan dalam pembuatan film katun itu tergantung pada jumlah gambar (*Inbetween*) yang digunakan. Semakin banyak gambar yang digunakan dalam suatu gerakan maka kartun yang dihasilkannya semakin halus.

## 6.2 Saran

1. Untuk membuat film kartun tidak harus punya bakat gambar. Ada proses belajar, jadi jangan pernah berhenti latihan menggambar untuk memperoleh hasil gambar yang lebih baik.
2. Bagi yang ingin belajar membuat film kartun, mulailah dari hal yang kecil-kecil dulu mulai sekarang , dan mulai saat ini. Misalnya baru bisa buat film kartun yang sederhana dalam satu adegan. Itu sudah merupakan awal yang baik.

3. Cerita dalam pembuatan film kartun sangat penting. Catatlah semua ide-ide yang ada biar tidak lupa. Cerita jangan dirubah-rubah terus, boleh menambahkan ide-ide baru tapi jangan sampai merubah total jalan ceritanya. Berdasarkan pengalaman penulis hal tersebut dapat merugikan, karena waktu banyak terbuang untuk merubah-rubah cerita.
4. 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.
5. Seperti halnya dalam pembuatan film-film lain, film kartun animasi sebaiknya memperhatikan hal-hal yang sangat kecil dan spesifik, misalnya dalam hal teknik pencahayaan dan bayangan, efek alami atau hembusan angin, dan pengambilan shoot dari berbagai arah (angel kamera).