

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penyusun menyelesaikan Perancangan film Animasi “Super Vista”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

Dalam perancangan film animasi “Super Vista” diperlukan tahapan-tahapan yang menjadi tolak ukur terbentuknya projek film animasi. Terdapat 3 (tiga) tahapan pengembangan dalam perancangan film animasi, yaitu sebagai berikut :

1. Pra Produksi (*Pre Production*), meliputi :

- a. Menentukan Ide atau Gagasan (Untuk Komersil, Individu, atau apa)
- b. Menentukan Tema
- c. Logline
- d. Sinopsis
- e. Merancang desain tokoh/karakter
- f. Merancang warna tokoh
- g. Merancang standar properti dan vegetasi
- h. Skenario
- i. Naskah
- j. Storyboard
- k. Membuat layout
- l. Analisis biaya manfaat

2. Produksi (*Production*), meliputi :

- a. Tinjauan desain
- b. Software yang digunakan
- c. Membuay gambar key
- d. Menentukan timing
- e. Proses cleaning
- f. Proses animasi

3. Pasca Produksi (*Post Production*), meliputi

- a. Editing
- b. Pemberian efek
- c. Penggabungan audio dan video
- d. Rendering/composing

B. Saran

Adapaun saran yang dapat menyusun ajakan guna untuk pengembangan dari video animasi yang telah dibuat yaitu :

1. Dalam perancangan video animasi masih menggunakan 14 fps di bawah standar internasional 25 fps dan dalam projek ini masih menggunakan jumlah gambar dibawah frame yang telah ditentukan perdetiknya.
2. Bagi rekan-rekan pencinta film kartun atau yang bergerak dalam bidang multimedia maupun computer grafis, menguasai teknik pembuatan film kartun merupakan tambahan wawasan dan dapat dijadikan peluang bisnis.

3. Perhatikan hal-hal yang harus disiapkan dalam pembuatan film kartun agar waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien, serta hasil yang diperoleh dapat memberikan kepuasan.
4. Carilah sumber daya manusia yang tepat sesuai dengan keahlian, untuk menciptakan sebuah tim kerja yang handal dalam pembuatan film kartun tersebut.
5. Sering-seringlah memperhatikan dan mempelajari teknik pengambilan gambar dari film-film kartun yang sudah ada sebelumnya. Hal ini dapat mengasah keterampilan dalam pengaturan sudut pandang kamera.
6. Jangan takut untuk mencoba, mulailah dari hal-hal yang kecil dulu, misalnya rekan-rekan hanya bisa membuat film kartun yang sederhana dalam satu adegan. Hal ini merupakan awal yang cukup baik dalam mempelajari pembuatan film kartun.