

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan film kartun **Si Ujang** dengan menggunakan 2D (dua dimensi) ada 4 (empat) tahapan, yaitu :

1. Pengembangan, meliputi :

- Menentukan Ide Cerita
- Menentukan Tema Cerita
- Membuat Logline
- Membuat Sinopsis
- Merancang Diagram Scene
- Merancang Naskah Cerita (*Script/Screenplay*)
- Pengembangan karakter (*Character Development*)
- Melakukan Riset (*Research*)

2. Pra Produksi, meliputi :

- Membuat Standar Karakter Tokoh
- Merancang Desain Tokoh
- Merancang Warna Tokoh-tokoh
- Membuat Desain Standar Properti
- Membuat Layout
- Membuat Storyboard

3. Produksi, meliputi :

- Membuat Gambar Key

- Menentukan Timing
- Membuat Gambar Inbetween
- Proses Cleaning (*Inker*)
- Pembuatan Background

4. Pasca Produksi, meliputi :

- Pewarnaan
- Editing
- Dubbing
- Rendering/Composing

Sebuah karya film kartun akan terlihat bagus jika cerita yang disajikan dalam film tersebut juga bagus. Untuk membuat cerita bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang disebut babak.

Pembuatan film kartun 2D (dua dimensi) ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses proyek film kartun.

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

Proses pembuatan film kartun di Indonesia menggunakan sistem PAL (*Phase Alternating Line*). Sistem ini memiliki lebar layar 625 baris, dengan

resolusi 768x576 pixel dan frame ratenya sebanyak 25 fps (frame per second), artinya dalam penayangan sebuah video akan ditampilkan sebanyak 25 gambar dalam satu detik.

5.2 Saran

1. Untuk membuat film kartun tidak harus punya bakat menggambar. 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 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 kuatir pada kerapihan garis sketsa. Tariklah garis-garis dengan perasaan bebas, yang penting tidak acak-acakan dan masih terlihat dengan jelas bentuknya.