

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Seiring proses yang sedang berjalan saat dalam pembuatan film kartun “Sayembara”, maka pembuatan film kartun dengan metode Inverse Kinematic pada software Adobe Flash CS4 tepat digunakan. Pembuatan film kartun “Sayembara” pada skripsi ini menjadi sederhana yaitu;

- Penggambaran karakter yang tidak memerlukan banyak gambar.
- Penganimasian dengan Inverse Kinematik ini, animasi yang dibuat cukup dilakukan dengan menggerakkan bagian objek yang sudah tersusun sesuai dengan pergerakan yang diinginkan. Selanjutnya disesuaikan playhead pada timeline untuk membentuk sebuah gerakan animasi.

5.2 Saran

Untuk membuat film kartun yang berkualitas, perlu diperhatikan teknik yang akan digunakan. Terutama dalam penggambaran yang disesuaikan dengan pengaturan timing gerakan animasi pada storyboard. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam pembuatan film kartun ini. Antara lain;

- Gerakan animasinya masih ada yang terlihat kaku, dikarenakan penulis masih kurang menguasai teknik timing dalam sebuah animasi.

- Pewarnaan background dan karakter yang terlihat seperti kurang hidup dan menyatu, dikarenakan penulis kurang matang dalam perencanaan warna dan kurangnya imajinasi.
- Gambar karakter masih belum terlihat hidup, dikarenakan penulis masih sedikit menggambar bentuk karakter yang perspektif.

Maka dari pada itu penulis berharap para animator pemula dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Demikian saran yang dapat penulis sampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan semua orang yang membaca skripsi ini.

