

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada perancangan film pendek animasi kartun 2D “Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Memanfaatkan cerita atau dongeng rakyat untuk dijadikan sebuah landasan cerita dalam film animasi kartun 2D “Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan”.
2. Melalui film animasi kartun 2D ini dapat memperkenalkan budaya asli dari Kalimantan Timur salah satu budaya yang ada di Indonesia, dari segi baju khas dayak dan alat music khas dayak Kalimantan Timur.
3. Dalam pengerjaan film animasi kartun 2D Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan” memanfaatkan proses digital painting. Pen Tablet Wacom Bamboo adalah perangkat keras yang sangat efektif dan memudahkan dalam proses menggambar di computer secara digital, karena sama seperti menggambar diatas kertas.

5.2 Saran

Adapun saran dari laporan skripsi ini, adalah sebagai berikut

1. Bagi yang ingin membuat film animasi kartun tetapi bingung dalam menentukan ide cerita sebuah film, dapat memilih cerita rakyat atau sejarah yang ada di Indonesia untuk dijadikan sebuah ide cerita film animasi. Selain dapat dijadikan cerita sebuah film animasi kita dapat juga memperkenalkan budaya Indonesia dalam cerita rakyat yang kita jadi sebuah film animasi kepada generasi akan yang akan datang.

2. Software Toon Boom Animate Pro 2 adalah software yang sangat efektif dalam membuat sebuah film animasi kartun 2D, karena Software Toon Boom Animate Pro 2 banyak menawarkan fitur-fitur menarik dalam proses pembuatan kartun.
3. Detail dalam proses pembuatan kartun 2D adalah sesuatu yang wajib dilakukan bagi setiap animator jika ingin menyajikan sebuah film animasi yang menarik untuk disaksikan penonton.

