

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan sebelumnya, kesimpulan yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembuatan Wedha's Pop Art Portrait dilakukan dengan cara *tracing* yang meliputi *faceting*, dan *coloring*, pada objek gambar berupa wajah. dalam proses *faceting* diperlukan ketegasan dan ketelitian dalam menentukan batas antar bidang bidang yang berbeda tingkat gelap terangnya warna, sehingga dapat menghasilkan hasil Wedha's Pop Art Portrait yang lebih baik. Karena ketika gambar beresolusi rendah sangat sulit untuk menentukan gelap terangnya warna. Maka dari itu proses mengubah objek gambar menjadi *grayscale* sangat membantu dalam melakukan *faceting* ataupun *coloring*.
2. Wedha's Pop Art Portrait dapat dianimasikan menggunakan teknik animasi *rotoscoping*, yaitu dengan membuat *image sequence* dari video *live action*, dan di-*tracing* satu persatu menjadi Wedha's Pop Art Portrait, proses ini membutuhkan waktu yang sangat lama ketika animasi dibuat dengan *frame rate* 24fps, namun apabila dibuat dengan *frame rate* 12fps dipermudahakan dengan proses pembuatan yang tidak

memakan waktu lebih lama namun pergerakan animasi akan terasa sangat kasar.

## 5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan animasi ini atau pembuatan film animasi lainnya sebagai berikut.

1. Proses *tracing* *Wedha's Pop Art Portrait* membutuhkan resolusi gambar yang tinggi dan pencahayaan yang baik dalam setiap pengambilan gambarnya sehingga dapat menghasilkan *Wedha's Pop Art Portrait* yang baik. Di animasi ini gambar yang akan di-*tracing* ada beberapa yang agak buram sehingga hasil *Wedha's Pop Art Portrait* menjadi tidak mirip dengan gambar yang di-*tracing*.
2. Dalam pembuatan animasi *Wedha's Pop Art Portrait* ini menggunakan teknik animasi *rotoscoping*, yang melalui proses pengambilan video *live action*, dan *tracing*. Mungkin di pengembangan atau pembuatan animasi lainnya tetap dengan menggunakan gaya *Wedha's Pop Art Portrait* namun dengan teknik animasi yang berbeda.
3. Object utamanya masih berkesan *skintone*. Hal ini mungkin disebabkan dominannya warna baju yang cenderung bermain di satu warna, sehingga perlu ditambahkan lagi beberapa jenis warna di area tersebut.

4. *Skill coloring* yang perlu ditingkatkan sehingga tanpa melalui proses *grayscale* sekalipun warna bisa dibuat lebih atraktif lagi.
5. Jumlah *frame* perlu ditambah agar gerakan terlihat lebih natural.

