

BAB V PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi Putri Mandalika, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat tiga tahapan dalam pembuatan animasi Putri Mandalika yaitu pra produksi yang meliputi ide cerita hingga pembuatan *storyboard*, produksi hingga *rendering* dalam tahap pasca produksi.
2. Penerapan teknik *rigging* karakter dalam pembuatan animasi 2D memiliki kelebihan yaitu pembuatan animasi dapat lebih cepat dan lebih dinamis karena hanya dibutuhkan satu gambar karakter yang telah dilakukan penulangan sehingga pergerakan karakter dapat dilakukan dengan mudah dibandingkan dengan menggambar per *frame*. Sedangkan kekurangannya adalah pergerakan karakter masih kaku dan butuh ketelitian tinggi dalam membuat satu *rigging* karakter.
3. Penggunaan perangkat lunak dari Adobe Creative Suite dapat mempercepat dan memudahkan pembuatan animasi karena semua *software* saling terhubung satu sama lain sehingga tidak perlu menyimpan dalam format yang lain karena file mentah dari *software* Adobe yang satu akan kompatibel dengan software Adobe yang lainnya.

4. Penerapan beberapa prinsip animasi pada pembuatan animasi Putri Mandalika membuat animasi terlihat lebih hidup.
5. Kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan *standar high definition* Youtube yaitu HDV-HDTV 720p, dengan *frame rate* 25 fps serta menggunakan resolusi 1280x720px.

1.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain sebagai berikut.

1. Pembuatan film animasi yang efektif seharusnya dilakukan dengan tim sehingga adanya pembagian kerja mulai dari pembuatan background sampai dengan pemberian efek sehingga animasi yang dihasilkan lebih maksimal dan cepat diselesaikan.
2. Penggunaan teknik *rigging* pada karakter disarankan untuk membuat animasi sederhana karena animasi yang dihasilkan cenderung datar dan pergerakan karakter masih kaku. Sedangkan jika ingin membuat animasi yang lebih detail disarankan untuk menggunakan teknik animasi yang lainnya yang bersifat *per frame*.
3. File-file yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi harus disimpan dalam folder yang teratur dan tidak dipindahkan secara sembarangan.
4. Pembuatan animasi dalam kualitas tinggi dibutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi khususnya RAM karena dalam proses pembuatan animasi membutuhkan RAM yang tinggi agar proses *rendering* bisa berjalan lancar.