

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi Dewi Sanggalangit, maka penulis dapat menarik kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat tiga tahapan dalam pembuatan animasi Dewi Sanggalangit. Tahap pertama adalah Analisa tertulis yang meliputi ide cerita hingga pembuatan storyboard. Tahap kedua adalah tahap produksi yang dimulai dari pembuatan background hingga pembuatan bagian bagian film animasi. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi yang meliputi editing animasi sampai dengan rendering.
2. Penggunaan *slider controller* untuk *lipsync* dapat mempercepat dan memudahkan pengaturan tata letak bagian-bagian bentuk mulut untuk setiap pengucapan pada suara yang di inputkan.
3. Animasi yang dihasilkan hanya terdapat 11 prinsip animasi saja karena ada satu prinsip yang tidak terpenuhi yaitu prinsip Exageration.
4. Durasi animasi yang dihasilkan yaitu 8 menit 34 detik.
5. Film yang di hasilkan sudah dapat di pahami oleh penonton, karena dari 10 pertanyaan hanya ada beberapa penonton yang menjawab salah diantaranya pertanyaan ke 2 ada 3 yang salah, pertanyaan ke 6 ada 4 salah, dan pertanyaan ke 8 ada 1 salah.

5.2 Saran

Berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah di buat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan film animasi seharusnya dilakukan secara tim, sehingga adanya pembagian kerja mulai dari pembuatan karakter, pembuatan *background*, sampai dengan animasi. Sehingga hasil yang di dapat lebih maksimal dan cepat diselesaikan.
2. Perlunya manajemen warna yang baik. Sehingga terdapat perbedaan jelas antara warna karakter dan *background*.
3. Penggunaan teknik *Parent* pada karakter disarankan untuk membuat animasi yang 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 bersifat per frame.
4. Gunakanlah spesifikasi Komputer yang lebih tinggi dari yang digunakan dalam penelitian ini, agar kegiatan produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan cepat dan lancar.
5. Dalam proses rendering sebaiknya komputer jangan digunakan untuk mengerjakan aktivitas lain agar proses rendering menjadi lebih optimal.