

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir dalam penerapan teknik *parenting* dan *puppet pin tool* pada film animasi 2D ini penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 2D ini melewati tiga tahap, yaitu tahap pra produksi pada tahapan ini mulai dari konsep kemudian membuat sebuah cerita, yang kemudian mulai mendesign karakter yang disesuaikan dengan konsep dan cerita yang telah di buat. Tahap kedua adalah produksi tahapan ini di mulai dari menganimasikan karakter setelah menjadi layout. Kemudian mengkomposisikan dengan background ditambahkan dengan *special effect*, kemudian proses render sampai editing. dan tahap ketiga pasca produksi pada tahap ini menyatukan semua yang telah di kerjakan pada tahapan produksi, dilanjutkan merapikan editing, mixing audio dan music.
2. Teknik *parenting* digunakan dalam proses pasca produksi, tepatnya di proses *compositing*, untuk membuat animasi sederhana menggunakan *parenting* terlebih dahulu menerapkan layer mana yang harus jadi parent dan mana yang harus jadi children. Inti dari *parenting* adalah penggunaan layer utama (*parent*) sebagai poros pada kumpulan layer (*group layer*)

dalam satu satuan yang akan dianimasikan. Penggunaan kelompok *layer* yang tidak memakai teknik *parenting* ini dipastikan akan kesulitan untuk menganimasikan kartunya, karena tidak ada patokan di dalam kelompok *layer* tersebut.

3. Sedangkan untuk penggunaan teknik *puppet pin tool* juga berada pada proses *compositing*, *puppet pin tool* digunakan untuk memperhalus gerakan yang sudah dibuat dalam proses *parenting*, khususnya pada gerakan-gerakan *squash and stretch*. Untuk penggunaan *puppet pin tool* hanya perlu memberikan *pin* pada setiap sendi karakter yang sekiranya akan di gerakkan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Sebelum menerapkan teknik *parenting* pada adegan dalam sebuah film animasi, pengguna harus memahami tentang *layer* yang akan dijadikan sebagai panutan (*parent*) sebagai inti dari satu karakter.
2. Dalam menerapkan *puppet pin tool*, sebaiknya mengerti tentang timing tentang *slow in* dan *slow out*, *squash and stretch* yang sesuai.