

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan animasi “Lawan Korupsi”, penulis dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan film animasi dengan teknik *hand drawn frame by frame* hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :
 - a. Perhitungan *timing* yang didasarkan pada banyaknya *frame* yang dibutuhkan dalam sebuah adegan atau gerakan.
 - b. Banyaknya *frame* dalam sebuah adegan akan berpengaruh pada halus dan stabilnya gerakan pada animasi.
 - c. Untuk mempermudah perhitungan *timing* dan penentuan jumlah *frame*, sebaiknya dibuat rancangan gerakan dalam bentuk sketsa kasar.
 - d. Jika dirasa pembuatan sketsa masih kurang membantu, maka perlu dibuat *story animatic* dari rancangan sketsa kasar yang telah dibuat.
 - e. Dari *story animatic* inilah akan terlihat apakah gerakan yang dibuat sudah sesuai dengan *timing* pada *storyboard*. Jika gerakan sudah sesuai, maka proses produksi bisa dilanjutkan. Jika belum sesuai, maka perlu dilakukan perubahan pada sketsa kasar.

2. Proses menggambar *hand drawn* pada animasi “Lawan Korupsi” dibagi menjadi 3 tahap, yaitu *drawing* karakter dan background, *coloring* karakter dan background, serta penggabungan karakter dengan background. Semua proses tersebut dikerjakan dengan software Manga Studio EX.
3. Proses pembuatan animasi dengan teknik *hand drawn* memakan waktu yang lama karena banyaknya gambar yang harus dibuat.
4. Film animasi “Lawan Korupsi” cukup bisa menarik perhatian masyarakat, hal ini dapat dilihat dari jumlah *view* yang mencapai 300 *view*, 41 orang diantaranya menyukai video ini. (Screenshot terlampir)

5.2 Saran

Dalam analisis dan pembuatan animasi “Lawan Korupsi” ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti terlalu pendeknya durasi animasi yang hanya 60 detik menyebabkan cerita yang disampaikan kurang begitu jelas. Karena itu untuk penelitian selanjutnya, saran yang bisa diberikan oleh penulis antara lain :

1. Memperpanjang durasi film animasi.
2. Melakukan perencanaan yang matang, terlebih dalam timing penentuan gerakan, karena itu akan sangat membantu membuat gerakan yang halus dan menarik.
3. Lebih banyak latihan menggambar secara *hand drawn* untuk menciptakan bermacam-macam gerakan yang sulit.
4. Memperbanyak penggunaan 12 prinsip animasi.