

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan video *motion graphic* ini, serta berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* secara keseluruhan harus mengkombinasikan dengan beberapa teknik animasi lainnya agar mampu menciptakan animasi yang bagus.
2. Animasi 2D dengan teknik *motion graphic* menggunakan asset gambar lebih sedikit dari pada teknik animasi lainnya.
3. Tahap penganimasian karakter merupakan tahapan dengan proses paling lama, hal ini dikarenakan karena untuk karakter manusia harus dilakukan proses penulangan pada setiap sendi-sendi sesuai dengan anatomi manusia.
4. *Keyframe* dalam setiap animasi pada suatu objek dapat di *copy* dan dipakai ulang untuk objek lainnya sehingga dapat mempersingkat proses produksi.

5. Pada tahap *compositing* dan *editing*, penyesuaian suara narasi dan *sound effect* merupakan tahap yang paling lama proses pengerjaannya karena harus menyesuaikan timing dengan gerakan animasi.
6. Hal yang memungkinkan menghambat proses pembuatan animasi *motion graphic* ini adalah *lagging* pada saat RAM *Preview*, hal ini sangat mengganggu karena peneliti tidak dapat mengamati secara real time gerakan animasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah :

1. Dalam memproduksi video animasi dengan teknik *motion graphic* pengaturan *timing* menjadi kunci dalam setiap gerakan, *timing* yang pas akan menghasilkan gerakan yang bagus, sebaliknya jika timing tidak pas gerakan akan terlihat kaku.
2. Untuk pembuatan video dengan tujuan menyampaikan informasi, pengumpulan data harus berdasarkan sumber yang terpercaya sehingga informasi yang disampaikan valid. Ide cerita harus benar-benar matang dan terpetakan dari awal agar dalam proses pembuatannya tidak mengalami kesulitan.