

BAB V

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Perancangan Animasi 2D “Skripsiku” Dengan Metode *Puppet Tool*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *puppet tool* pada animasi 2D “Skripsiku” berpengaruh pada efisiensi pengerjaan dimana pengerjaan lebih cepat dan tidak memakan banyak waktu. Namun memiliki kelemahan dimana pembuatan visualisasi dan gerakan tidak sehalus teknik lain.
2. Metode *puppet tool* memiliki keterbatasan dalam pergerakan karena hanya terpacu oleh aset-aset yang tersedia. Maka dari itu *puppet tool* hanya bergantung pada aset yang ada menghasilkan kurangnya eksplorasi gerakan dari animasi. Menjadikan animasi ini sedikit kaku namun tidak memakan banyak waktu.
3. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai 12 prinsip animasi. Animasi 2D “Skripsiku” ini memenuhi ke-12 prinsip animasi tersebut, yang meliputi *Solid Drawing, Timing and Spacing, Squash dan Stretch, Anticipation, Ease in dan Ease Out, Arcs, Secondary Action, Staging, Appeal, Exaggeration*.

4. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai kebutuhan fungsional. Animasi 2D “*Skripsiku*” ini sudah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional yang ada.
5. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuisioner mengenai penilaian pada Animasi 2D “*Skripsiku*” mendapat nilai akhir sebesar 83% yang artinya animasi dengan metode ini sudah layak dipertontonkan dan dipublikasikan.
6. Berdasarkan uji kelayakan animasi berupa sinopsis, naskah dan *storyboard* yang diajukan kepada ahli animasi atau animator mendapati beberapa perubahan desain karakter, *storyboard*, dan naskah yang sudah diperbaiki.

3.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai acuan atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Pemilihan warna pada tiap-tiap *shoot* harus selalu dibedakan, karena tiap *shoot* memiliki *mood* atau suasana yang berbeda-beda. Sehingga lebih baik memiliki *mood* warna yang jelas.
2. Ekspresi harus lebih ditekankan karena animasi menekankan ekspresi pada karakter. Walau diambil dari aset namun, ekspresi tetap harus diolah sedemikian rupa agar penonton lebih terbawa suasananya.
3. *Cinematography* atau pengambilan gambar/*camera* lebih diperhatikan agar animasi tidak terlalu kaku.

4. Selalu memperhatikan *timing and spacing* dalam sebuah animasi agar penempatan *keyframe*-nya tidak kaget dan lebih halus.

