

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah pembuatan animasi 2D “Semut dan Belalang” dengan menggunakan Teknik *Frame by Frame* bahwa membuat animasi 2d menggunakan Teknik *Frame by Frame* membutuhkan waktu yang lama, karena setiap *frame* membutuhkan ratusan bahkan ribuan gambar. Walaupun ada Teknik animasi yang proses pembuatannya membutuhkan waktu lebih cepat, tapi pergerakan yang dihasilkan oleh karakter terlihat lebih halus. Dalam pembuatan animasi menggunakan Teknik *frame by frame* harus membutuhkan ketelitian yang tinggi, karena apabila ada salah satu *frame* yang error, maka bagian *frame* yang error tersebut harus diperbaiki.

Berdasarkan aspek teknik yang dilakukan pada 5 responden yang terbagi terhadap angket multimedia diatas rata – rata, dari angket multimedia memiliki persentase sebesar 75,2%, maka dari hasil aspek teknik menggunakan kuisisioner ini adalah layak dan sudah memenuhi kualitas diharapkan.

Berdasarkan aspek cerita yang dilakukan pada 5 responden yang terbadap angket masyarakat di atas rata-rata, dari angket masyarakat memiliki presentase sebesar 93,6 %, maka dari hasil aspek cerita menggunakan kuisisioner ini adalah layak dan sudah memenuhi kualitas diharapkan.

5.2. Saran

Setelah penulis menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, diantaranya adalah:

1. Pengolahan dalam naskah cerita harus matang agar tidak terjadi kesalahan saat pemahaman alur cerita.
2. Dalam pembuatan animasi membutuhkan memory yang besar harus mempunyai hardware dan software yang mumpuni untuk proses produksi, agar dalam proses produksi animasinya dapat berjalan dengan lancar.
3. Apabila kedepannya akan dilakukan sebuah produksi animasi, penulis menyarankan untuk menambah anggota dalam proses pengerjaan animasi tersebut, karena memerlukan beberapa jobdesk pekerjaan agar mempercepat proses produksi.
4. Sebaiknya seorang animator maupun penulis memerlukan proses yang panjang dalam melakukan sebuah riset dalam teknis produksi dan pengembangan cerita.