

BAB V

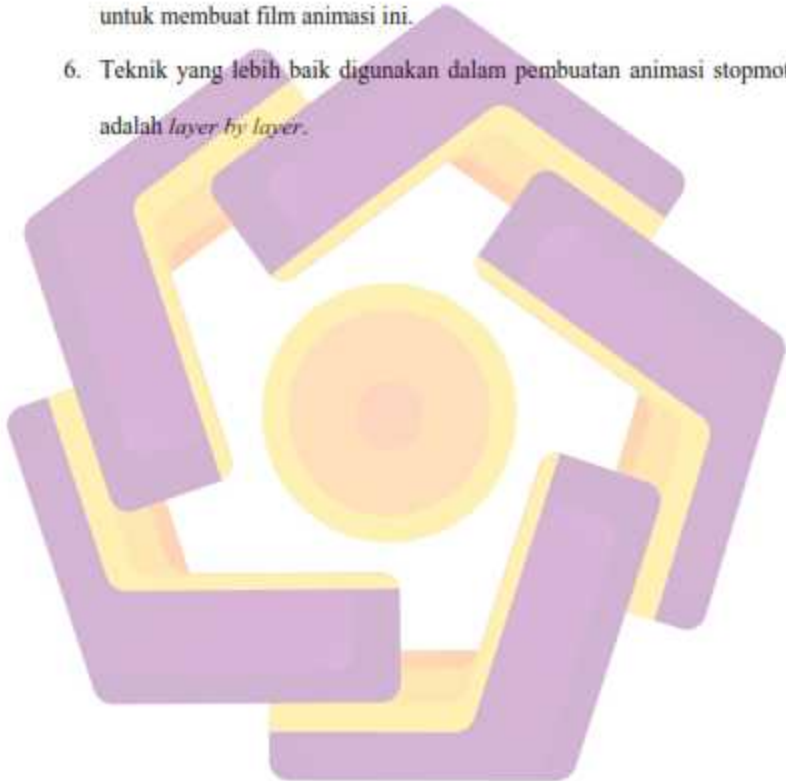
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil yang telah penulis jabarkan dalam halaman-halaman sebelumnya, dalam pembuatan skripsi “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi *Claymation* dengan *Background 3D*” ini, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi ini perlu adanya *hardware* yang mendukung untuk proses menjalankan aplikasi khususnya pada *editing* dan *rendering*.
2. Pembuatan animasi kombinasi ini terlebih dahulu membuat sketsa karakter yang nanti akan menjadi acuan dalam pembuatan *background 3D*. Setelah karakter dibuat maka *background* hanya mengikuti *storyboard* dan warna pada karakter. Dengan menggunakan *Premiere*, hasil gambar dan *background* dijadikan satu menggunakan teknik *layer by layer*.
3. Beberapa tampilan pada animasi yang dibuat dalam bentuk 3D sudah menyerupai dengan animasi *stopmotion*.
4. Animasi *stopmotion* memiliki kendala dalam pergerakan gambar yang tidak stabil, maka untuk membuat animasi *stopmotion* lebih stabil maka dapat mudah dilakukan dengan pengambilan foto ditempat tanpa merubah posisi. Yang dilakukan agar karakter terlihat bergerak yaitu mengubah gerakan tangan, kaki, atau kepala pada karakter.

5. Pembuatan film animasi seperti ini sangatlah simple. Hanya terbatas pada background 3D yang memang harus memiliki PC yang berkapasitas besar serta ketelitian. Jika sudah dalam tahap pembuatan storyboard maka akan mudah selanjutnya. Ketelitian, ketelatenan, dan kesabaran menjadi kunci untuk membuat film animasi ini.
6. Teknik yang lebih baik digunakan dalam pembuatan animasi stopmotion adalah *layer by layer*.



5.2 Saran

Dalam pembuatan skripsi ini, tentu penulis tidak sempurna dan masih banyak kesalahan yang harus dibenahi untuk kedepannya. Dengan pengalaman yang telah penulis lalui dan pahami, penulis memberikan beberapa saran bagi para pembaca agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan dapat menutupi kekurangan yang saya dapatkan.

Berikut beberapa saran yang semoga dapat bermanfaat, antara lain :

1. Pengolahan warna sangat diperlukan agar penonton tidak salah fokus. Ini dapat terjadi bila warna background dan karakter tidak seimbang.
2. Jika pengambilan dilakukan dengan menggeser karakter, maka akan terjadi pergeseran gambar yang mengakibatkan gambar akan bergoyang saat dilihat.
3. Dalam pembuatannya dilakukan perancangan terlebih dahulu dengan tahapan pra produksi, proses produksi dan pasca produksi agar mendapat hasil yang maksimal.
4. Untuk menghasilkan gerakan yang bagus, perhatikan timing pada saat menggerakkan sebuah karakter.
5. Kurangnya durasi pada suatu adegan dapat menimbulkan adegan tersebut hanya kilasan dan tidak bermakna.
6. Animasi *stopmotion* mudah dikerjakan namun kendalanya adalah pada proses yang lama dan kreativitas yang cukup. Untuk itu dibutuhkan team yang mencakup dalam hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan animasi ini dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing (*teamwork*).