

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penggunaan teknik *rotoscope* dan *inbetween* dalam pembuatan animasi 2 dimensi bermain basket dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Animasi 2 dimensi bermain basket telah selesai, sesuai dengan perancangan ide dan konsep yang telah di buat penulis agar supaya bisa mengontrol daya imajinasi yang luas serta terealisikannya imajinasi sesuai dengan konsep yang ada.
2. Dalam pembuatan animasi 2 dimensi bermain basket ini melalui beberapa tahap yakni pengumpulan data, analisis deskriptif kualitatif, metode pembuatan animasi (pra produksi, produksi dan pasca produksi).
3. Dengan komposisi yang dibuat, penulis berhasil menerapkan teknik *rotoscope frame by frame* dengan menyesuaikan antara pengaturan fps pada aplikasi Adobe Photoshop dan fps pada video menjadi 24fps yang mana nantinya akan tersedia 24 gambar dalam durasi 1 detik video. Sementara teknik *inbetween* menggunakan aturan 12fps, 24fps hingga 30fps yang mana konsep *inbetween* ini bisa digabungkan dengan *rotoscope* untuk menghasilkan gerakan animasi yang halus.

4. Alasan menggabungkan 2 teknik ini ialah karena dapat di pelajari serta di pahami dengan mudah oleh para pemula yang ingin belajar animasi. Selain itu peralatan komputer yang digunakan pun tidak banyak apalagi mahal.
5. Pada uji kuisioner video animasi 2 dimensi penulis telah berhasil membuat animasi menggunakan teknik *Rotoscope* dan *Inbetween* dengan gerakan yang halus dan hasil animasi baik bagi responden.
6. Penulis berhasil menerapkan ilmu yang telah diajarkan di bangku kuliah. Seperti menggunakan aplikasi Adobe Premiere pro dan Adobe Photoshop.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan pengembangan berikutnya, sebagai berikut :

1. Sebelum memulai proses menyunting file video di adobe premiere, pastikan video tersebut tidak ada titik buta atau objek yang akan di *rotoscope* tidak tertutupi oleh objek lainnya yang menyebabkan animator harus menggambar secara imajinatif bagian titik buta tersebut atau mereka – reka gerakan beberapa frame yang tertutup. Hal ini dapat menyebabkan hasil gambar *rotoscope* kurang bagus apabila animator tidak pandai menggambar maupun berimajinasi.

2. Pastikan juga resolusi video yang akan di rotoscope memiliki resolusi tinggi agar memudahkan menggambar *frame by frame* bagian seperti lengan, kaki, maupun kepala secara jelas dan hasilnya pun bagus.
3. Buatlah beberapa *color palette* untuk membuat warna yang sama pada tiap *frame* animasi agar supaya warna yang digunakan tetap konsisten sama dan jangan sampai berbeda.
4. Menggambar dengan konsisten.
5. Animasi 2 dimensi bermain basket yang dibuat oleh penulis ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu bagi yang bermaksud ingin mengembangkan Animasi 2 dimensi bermain basket yang serupa diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan konsep – konsep kreatif yang lebih menarik serta memiliki kualitas yang lebih baik juga.

