

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Teaser* animasi “Malioboroman Djagoan Djokdja” menerapkan dasar teknik *pose to pose* dalam membuat *key* secara manual dan teknik *motion tween* dalam membuat *key* tanpa menggambar kembali.
2. Teknik pembuatan *key* secara manual memiliki keunggulan untuk mengerjakan *shot-shot* yang kompleks sedangkan teknik pembuatan *key* tanpa menggambar kembali memiliki keunggulan lebih dalam mengerjakan *shot* yang tidak memerlukan banyak pose dan tidak memiliki pergerakan kamera.
3. Dari hasil uji perbandingan antara kebutuhan fungsional dengan masing-masing teknik dapat diketahui bahwa teknik pembuatan *key* secara manual tidak dapat memenuhi poin “*Key* apabila terdapat gambar yang sama tidak perlu digambar ulang”, sedangkan pada teknik pembuatan *key* tanpa menggambar kembali tidak dapat memenuhi poin “*Key* apabila terdapat perubahan dimensi harus digambar perubahan tersebut”, “*Key* harus terdapat gambar yang merepresentasikan *key pose*, *extreme*, dan *breakdown*” dan “*Key*

harus mampu memperkirakan jumlah *in between* yang diperlukan dalam sebuah *timing chart*".

4. Dari hasil uji kelayakan, keefektifan atau kelayakan dari teknik pembuatan key secara manual pada teaser Malioboroman sudah baik. Sedangkan keefektifan atau kelayakan dari teknik pembuatan key tanpa menggambar manual pada teaser Malioboroman sudah sangat baik.

5.2 Saran

Penulis menyadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan pada penelitian ini sehingga teknik pembuatan key tersebut dapat dikembangkan lebih baik lagi dalam membuat sebuah animasi 2D. Untuk itu terdapat saran yang penulis berikan sebagai bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan detil yang ada pada *key pose* seperti *secondary action* maupun pemberian shading pada karakter.
2. Pengembangan seperti penggabungan dua teknik tersebut atau penggunaan teknik lainnya dalam membuat *key* pada animasi.