

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melalui tahap-tahap produksi film Xyz-B dan berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Tahap produksi animasi 2D hybrid pada flash meliputi proses drawing, scanning, tracing, coloring, animating editing, dubbing, dan lipsync.
- b. Obyek gambar yang telah diolah dalam flash, yang bertipe kebendaan dan gerakan animasi sederhana dapat dipergunakan berkali-kali sehingga tidak perlu menggambar banyak gambar yang sama.
- c. Dasar manipulasi timing pada flash adalah pengurangan dan penambahan durasi keyframe. Pada bentuk animasi frame by frame dengan kecepatan 24fps untuk gerakan badan atau anggota tubuh diberikan durasi 2 frame untuk setiap keyframe.
- d. Kekurangan gambar bisa ditutupi dengan manipulasi objek. Jika gerakan dirasa terlalu cepat tambahkan durasi satu frame, jika lambat kurangi 1 frame atau hapus keyframe yang tidak dibutuhkan.
- e. Untuk gerakan benda mati diberikan 1 atau dua frame sesuai dengan kecepatan gerakan. Animasi tween tidak boleh terlalu lama, untuk satu gerakan berikan waktu 1 detik dan 4 detik paling lama.

- f. perpindahan cut untuk film hiburan remaja memiliki tempo lebih cepat, dan harus dirancang sejak pembuatan storyboard. Semakin cepat *pace* (perpindahan cut) maka semakin banyak pula cut yang dibuat.

5.2 Saran

Berdasarkan pembuatan film animasi yang telah dikerjakan, terdapat beberapa hal yang bisa dilakukan agar bisa didapatkan hasil yang lebih maksimal, yaitu :

- a. Pengerjaan sebaiknya dilakukan secara berkelompok agar bisa mendapatkan hasil maksimal. Selain itu pembagian tim dan tugas akan memberikan efisiensi waktu sehingga pekerjaan lebih cepat selesai
- b. Background artist diharapkan memiliki kemampuan digital painting dan memahami perspektif, agar bisa membuat background terlihat lebih natural.
- c. Sound effect dan background music yang dibutuhkan harus dipersiapkan sejak awal, dan sebaiknya dibuat sendiri agar dapat lebih mewakili suasana yang dibutuhkan.

Sebagai penutup dari laporan tentang pembuatan film animasi 2D berjudul *Xyz-B* , penulis berharap semoga laporan ini dapat dapat bermanfaat serta memiliki nilai lebih dalam memberikan informasi bagi para pembaca yang ingin mencoba membuat film kartun dengan metode 2D hybrid dan ingin belajar mengenai timing dalam film animasi.