

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang analisis teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “*Tenderness*”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian analisa teknik *frame by frame* pada film animasi 2D “*Tenderness*”, perancangan animasi dilakukan dengan 3 tahap, yaitu pra-produksi yang meliputi konsep ide, cerita, skenario, desain karakter, desain *background* dan *storyboard*. Kemudian tahap produksi yang meliputi sketsa *layout*, *clean up layout*, pembuatan *keyframe*, *inbetween* (pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame*), pewarnaan dan penambahan *background*. Terakhir yaitu pasca produksi yang meliputi *compositing*, *editing* dan *rendering*.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* kebutuhan fungsional pada animasi 2D “*Tenderness*” sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari kuisioner dengan responden ahli bidang animasi 2D mendapatkan total skor akhir 87,5% dimana hasil dari penerapan teknik animasi *frame by frame* sudah sangat baik.
4. Dalam perancangan animasi 2D “*Tenderness*” dengan durasi 3 menit 27 detik memakan waktu yang cukup lama yaitu kurang lebih 3 bulan, karena dari tahap pra produksi sampai pasca produksi mempunyai banyak proses yang harus dibuat. Terutama pada penerapan teknik animasi *frame by frame* yang memakan waktu pada gambar yang dibuat per *frame*.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam menggunakan teknik animasi *frame by frame* diperlukan latihan yang lebih banyak untuk meningkatkan kemampuan penggambaran dan pergerakan karakter, hal ini bertujuan untuk membuat animasi menjadi lebih baik.
2. Pembuatan animasi akan lebih baik jika dikerjakan bersama tim, dalam artian lain tidak individual sehingga setiap pengerjaan bisa fokus pada keahlian tertentu misal, pembuatan *storyboard*, *keyframe*, *inbetween*, *coloring*, *background*, dan *visual effect*.
3. Memahami dengan benar 12 prinsip animasi, terutama sebagai seorang animator untuk mempelajari *solid drawing* dan penguasaan anatomi.
4. Pembuatan visualisasi ekspresi harus lebih ditekankan agar penyampaian cerita pada animasi bisa tersampaikan dengan baik.
5. Dalam pembuatan animasi terutama saat memasuki tahapan pasca produksi disarankan untuk menggunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran setiap proses pengerjaan.