

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari permasalahan dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yakni:

1. Untuk membuat sebuah animasi 2D cukup banyak teknik perancangan animasinya, beberapa yang terkenal yakni, teknik Hybrid dan teknik Vektor. Hal ini dikarenakan kedua teknik ini lebih memudahkan perancangan pembuatan animasi 2D, dibanding beberapa teknik animasi lainnya.
2. Faktor lain yang menjadi pertimbangan yakni: mudah didapatkannya dipasaran berbagai macam alat-alat dan sarana prasarana pendukungnya.
3. Alasan menggabungkan 2 teknik animasi ini sekaligus yakni karena berbagai pertimbangan disamping dua poin diatas, yakni :
 - a. Dalam Proses gambar, tidak semua dapat digambar dengan mudah, cepat dan detail, terlebih jika tidak memiliki kemampuan menggambar yang baik. Oleh karena itu, teknik vektor digunakan untuk membuat background dan objek pendukung agar lebih detail dan menarik. Namun tingkat kesulitannya, butuh penguasaan lebih untuk penggunaan perangkat lunakya.

- b. Untuk membuat serangkaian animasi yang lebih detail digunakan teknik hybrid, agar animasi yang lebih rumit dapat dijabarkan per gambar dalam per lembar kertas, melalui rangkaian gambar manual tangan. Namun kendalanya membutuhkan kemampuan menggambar cepat dan tentu saja menggunakan banyak kertas untuk suatu gerak animasi.
- c. Jika dipandang dari aspek nilai ekonomis (khususnya jika untuk tujuan komersial), Teknik vektor memperkecil kebutuhan penggunaan kertas. Karena teknik ini tidak membutuhkan selembar kertas pun. Berbeda dengan Teknik Hybrid yang membutuhkan sedikitnya 1 kertas untuk perancangan sketsa gambar dasar, sebelum diolah secara terkomputerisasi.
4. Berdasarkan hasil kuesioner, dari 25 Responden Didapatkan hasil dari 100 kemungkinan jawaban yakni, 55 jawaban Baik, 33 jawaban Cukup, 11 jawaban Baik Sekali, 1 jawaban Kurang, dan 0 untuk jawaban Kurang Sekali. Maka Animasi ini dikategorikan, **Baik** dalam segi penyampaian informasi (informatif) mengenai efek buruk rokok.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran:

1. Apabila memiliki kemampuan menggambar yang baik, detail dan cepat, gunakanlah teknik hybrid.
2. Apabila kemampuan menggambar dan kemampuan olah grafis kurang baik, disarankan menggunakan perancangan objek dengan grafis vektor. Hal ini dikarenakan, dengan grafis Vektor, objek dapat dibuat sebagai pengganti gambar manual pada media kertas.
3. Untuk animasi yang lebih detail, gunakanlah teknik Hybrid.
4. Untuk animasi singkat dan tidak detail, gunakan teknik Vektor, hal ini dapat menghemat penggunaan kertas.

