

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari pengalaman penulis dalam memberikan layanan pembuatan animasi 2D *looping* di platform *Fiverr Marketplace*:

1. Secara keseluruhan, penulis telah menyelesaikan 22 proyek dengan 15 klien yang berbeda.
2. Pada bulan 16 Desember 2022, akun Fiverr penulis ditingkatkan menjadi *Level One Seller* setelah memperbarui layanan pembuatan animasi 2D *looping*.
3. Berdasarkan *rating* dan umpan balik dari klien, layanan pembuatan animasi 2D *looping* yang ditawarkan oleh penulis sesuai dengan deskripsi dan portofolio yang ditampilkan di profil penulis.
4. Dari total 22 proyek yang telah diselesaikan, 21 proyek mendapatkan rating 5 bintang. Salah satu klien tidak memberikan rating karena alasan privasi.
5. Berdasarkan grafik yang ditampilkan dalam Tabel 4.5, layanan pembuatan animasi 2D *looping* yang dibuat oleh penulis mendapatkan skor kelayakan yang sangat baik.

Dari penelitian dan pembahasan pembuatan animasi 2D *looping* dengan menerapkan teknik *frame by frame* pada pergerakan karakter, maka dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi *looping* 2D menggunakan teknik *frame by frame* untuk kebutuhan *Live streaming* musik *Lofi* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu diawali proses pra produksi diantaranya adalah ide konsep, desain karakter dan sketch layout yang sudah di

sesuaikan berdasarkan kebutuhan klien, kemudian proses produksi diantaranya pembuatan *rough/key animation*, pembuatan *in-between*, proses *clean up*, kemudian pasca produksi dilakukan *editing* dan *compositing*, di mana elemen-elemen animasi digabungkan sehingga membentuk hasil akhir yang siap digunakan untuk *live streaming* musik *lofi* sesuai dengan kebutuhan klien.

2. Dari penelitian ini, penulis menghasilkan sebuah animasi 2D *looping* yang dapat digunakan dalam *live streaming musik lofi*. Selain itu, animasi tersebut juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan klien untuk penggunaan lainnya.
3. Berdasarkan hasil dari kebutuhan fungsional yang berkaitan tentang animasi 2D *looping* telah terpenuhi.

5.2 Saran

Tentu saja penelitian ini tidak terhindar dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis berharap agar penelitian ini dapat terus dikembangkan ke arah yang lebih baik, baik dalam hal metode penelitian maupun hasil akhir produknya. Sebagai saran untuk pembahasan dan penelitian ini, penulis ingin menyarankan hal-hal berikut ini :

1. Melakukan latihan yang lebih banyak dalam penggunaan teknik animasi *frame by frame* untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan gerakan karakter yang lebih baik.
2. Penulis lebih memperhatikan dengan cermat animasi karakter awal dan akhir agar transisinya terasa mulus saat dilakukan *looping*. Hal ini untuk memastikan bahwa perpindahan antara *frame* awal dan akhir terlihat alami dan tidak terputus-putus.