

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, dalam pembuatan penelitian Analisis dan Pembuatan Film Kartun 2D yang Berjudul "I AM" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknik *frame by frame* dapat digunakan untuk proses penganimasian pada karakter, kucing, balon dan percikan air dalam animasi film "I AM".
2. Hasil pengujian teknik *frame by frame* dengan menarapkan 10 prinsip animasi sebagai alat ukur di antaranya *Squash and stretch*, *Anticipation*, *Slow in slow out*, *Arcs*, *Timing*, *Exaggeration*, *Secondary action*, *Pose to pose*, *Staging*, *Follow trough and overlapping* dinyatakan berhasil dengan menggunakan metode pengujian *black box*.
3. Berdasarkan hasil penilain kuisisioner yang diperoleh dari 5 karyawan MSV Studio untuk aspek teknik dalam film animasi "I AM" mendapatkan persentase 84% menunjukkan bahwa penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pendek 2D "I AM" dinilai sangat baik.
4. Data penilaian yang diperoleh dari 20 responden untuk kuisisioner mendapatkan hasil persentase 86% menunjukkan bahwa aspek cerita dalam pembuatan film animasi pendek 2D "I AM" dinilai baik.

5.2. Saran

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

1. Penggambaran karakter yang lebih solid dan konsisten.
2. Untuk penerapan prinsip animasi kalau bisa harus mencakup 12 prinsip animasi.
3. Pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus matang agar tidak terjadi kendala saat pemahaman alur cerita dan karakter saat penganimasian.
4. Dalam pembuatan keyframe dan in between, perlu diperhatikan dalam agar rapi dan terlihat bagus.

