

BAB V

PENUTUP

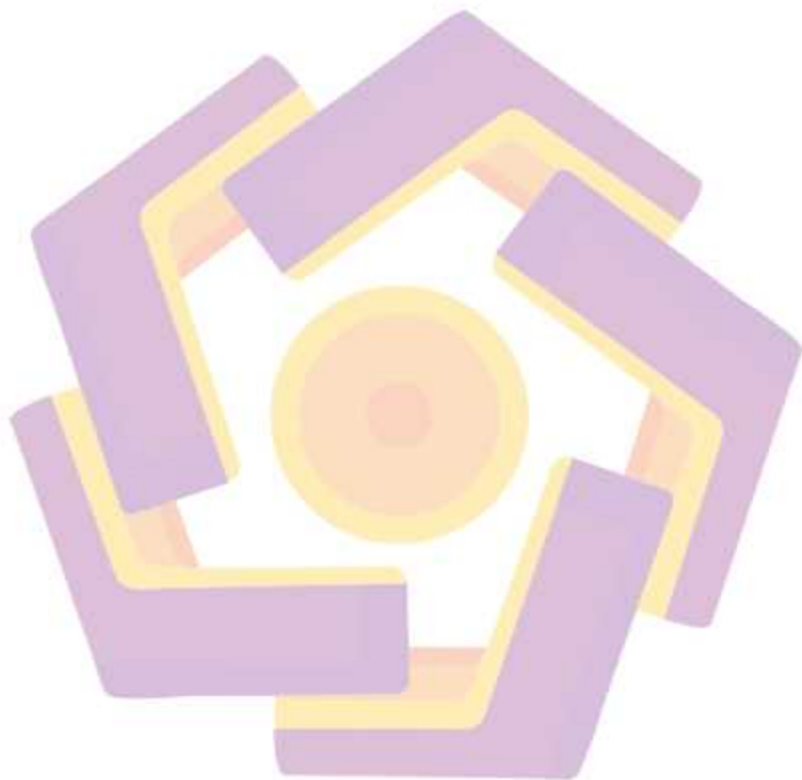
Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan serta saran berdasar pada hasil-hasil analisa, pembahasan, implementasi hingga evaluasi yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Hope”.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D Smile, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Hope” wajib dilakukan melalui 3 tahapan, yakni pra-produksi (perancangan ide dan konsep, pengumpulan data, merancang desain karakter atau *concept art*, merancang naskah, dan merancang *storyboard*), produksi (penganimasian, *compositing*, dan *editing*), dan pasca produksi (rendering, implementasi, dan evaluasi).
2. Berdasarkan hasil evaluasi uji kelayakan bahwasannya kebutuhan fungsional pada animasi pendek 2D “Hope” sudah terpenuhi.
3. Pemilihan ekstensi penyimpanan pada file sangatlah berpengaruh dalam langkah pengerjaan berikutnya sehingga lebih efektif dan tidak menimbulkan pengulangan langkah kerja.
4. Berdasarkan pada hasil evaluasi penilaian pada tampilan animasi yang diperoleh dengan melakukan penyebaran kuisioner mendapat nilai akhir

sebesar 91,6 % yang bahwasanya animasi 2D Hope sudah sangat baik penggambarannya.



5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian perancangan film animasi 2D “Hope” dengan teknik frame by frame. Untuk itu beberapa saran dari penulis untuk bisa dikembangkan lagi dalam membuat animasi yang semakin baik dimasa mendatang, antara lain:

1. Pengolahan ide, naskah cerita dan konsep karakter harus matang agar tidak terjadi kendala saat pembuatan animasi berlangsung.
2. Penggambaran karakter yang lebih solid dan konsisten.
3. 12 prinsip animasi harus benar-benar bisa diterapkan.
4. Konsep, naskah dan storyboard yang sudah dibuat seharusnya dapat menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.
5. Dalam proses drawing, editing dan compositing, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap editing dapat dipilih dengan baik.
6. Pemilihan dan penggunaan software yang tepat dapat menekan pengeluaran biaya produksi, berikut adalah software gratis alternatif yang dapat digunakan:

5.1 Tabel Biaya dan Software Alternatif

(Sumber: www.adobe.com)

No.	Software	Biaya	Alternatif	Biaya
1.	Adobe Photoshop CC2018	Rp 113.320,- /bulan	Artweaver, Krita, Inkscape	Gratis
2.	Adobe Animate CC2018	Rp 283.300,- /bulan	Blender	Gratis
3.	Adobe After Effects CS6	Rp 286.040,- /bulan	Blender, VSDC, Filmora	Gratis
4.	Adobe Premiere CS6	Rp 113.320,- /bulan	Windows Movie Maker, Blender, VSDC	Gratis
Total Biaya		Rp 795.980,- /bulan		Rp 0,-