

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan penelitian tentang implementasi teknik animasi *frame by frame* dan *cut out* pada animasi 2D “Fukuro’s Journey”, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D “Fukuro’s Journey” menerapkan beberapa teknik animasi dalam pembuatannya, yaitu teknik animasi *frame by frame* dan *cut out*.
2. Pada penelitian ini, proses pembuatan animasi 2D “Fukuro’s Journey” melalui beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Proses pra produksi meliputi pembuatan naskah, pembuatan konsep dan desain karakter dan *storyboard*. Pada proses produksi dengan teknik *frame by frame* meliputi pembuatan *rough sketch / key, in between, clean up* dan *coloring*. Sedangkan produksi dengan teknik *cut out* meliputi pembuatan *asset, background* dan proses penganimasian. Tahap terakhir yaitu pasca produksi yang meliputi proses *compositing & editing* serta proses *rendering*.
3. Karya animasi ini telah diuji oleh ahli dalam bidang yang berkaitan dengan animasi dengan hasil skor sebesar 82,85% atau termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan penilaian oleh masyarakat umum tentang kualitas animasi secara keseluruhan mendapat skor sebesar 88,4% atau termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini penulis memberi beberapa saran terkait implementasi teknik animasi *frame by frame* dan *cut out* pada satu karya animasi 2D. Dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dan *cut out*, alangkah baiknya jika seorang animator dapat memahami dasar dari kedua

teknik tersebut. 12 prinsip dasar animasi juga sangat penting agar animasi yang dibuat lebih berkualitas dan lebih menarik. Selain itu, proses *compositing* atau penggabungan juga memerlukan kemampuan supaya animasi yang akan ditampilkan nantinya bisa memiliki daya tarik lebih baik dari segi audio maupun visual. Dalam pembuatan animasi, semakin baik jika dalam prosesnya melibatkan banyak orang atau tim sehingga waktu yang dibutuhkan lebih singkat serta hasil dari karya animasi bisa lebih maksimal. Jika dalam pembuatan animasi mengalami kendala, sebaiknya animator perlu mendiskusikannya dengan para ahli atau dengan melalui *tutorial* dan referensi dari berbagai sumber.

