

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian bab satu sampai dengan bab empat dapat diambil beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang Perancangan Film Animasi Pendek 2D “Hurry” menggunakan Teknik *Frame by Frame*. Berikut beberapa kesimpulannya:

1. Pembuatan Perancangan Film animasi pendek 2D “Hurry” dilakukan melalui 4 tahap, yaitu analisa, pra-produksi (Ide cerita, *Concept Art*, Pembuatan Naskah, dan Pembuatan *Storyboard*), produksi (Penggambaran, Pewarnaan, pembuatan *Background* dan penambahan *Sound*), dan pasca produksi (*Compositing*, *Editing*, dan *Rendering*).
2. Film animasi pendek 2D “Hurry” layak untuk diterapkan dalam konsep film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* karena dibutuhkan visualisasi gelombang air, gerakan action, jurus imajinatif, karakter imajinatif, dan penggambaran background di dalam goa.
3. Dari hasil pengujian terhadap kebutuhan fungsional, 20 kebutuhan fungsional yang telah dianalisis sudah terpenuhi semuanya.
4. Berdasarkan hasil Uji kelayakan atau kuisioner tentang penilaian visual animasi mendapat nilai akhir sebesar 85,4% yang artinya tampilan film animasi 2D Hurry sudah sangat baik dan layak untuk disajikan.

5. Berdasarkan hasil Uji Story Telling atau kuisioner tentang aspek cerita mendapat nilai akhir sebesar 92,3% yang artinya isi cerita yang dibawakan oleh film animasi 2D Hurry sudah tersampaikan dengan sangat baik.

5.2 Saran

Penulisan naskah tugas akhir ini tentu masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran yang bisa dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang lebih baik di masa mendatang antara lain:

1. Dalam penerapan teknik *frame by frame* sebaiknya proses perancangan animasi harus dilakukan dengan baik dan matang sehingga pada proses produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan lancar.
2. Warna yang digunakan tidak hanya warna basic tapi disertai dengan tambahan shading, highlight dan warna warna tambahan lainnya..
3. Perlu menambahkan berbagai effect agar tampilan visual pada film animasi jadi lebih menarik dan agar film animasi dapat memiliki kesan yang bagus.
4. Prinsip animasi sebaiknya dipelajari lebih dalam agar dapat diterapkan dengan baik pada proses pembuatan animasi. Agar gerakan yang dihasilkan jadi lebih ekspresif dan lebih baik.
5. Dalam menggunakan teknik *handrawn* dibutuhkan banyak latihan agar dapat memperlancar proses menggambar *frame by frame* sehingga waktu pengerjaan tidak memakan waktu yang terlalu lama.