

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pengerjaan animasi yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Merancang adegan animasi meliputi tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.
2. Teknik *frame-by-frame* memiliki tiga tahap, yaitu *key*, *breakdown*, dan *inbetween*.
3. Penggunaan teknik *auto-inbetweening* atau pengotomatisasi *inbetween* akan mempersingkat waktu dibandingkan menggambarkan setiap *frame*, namun tidak selamanya bisa diandalkan. Titik-titik interpolasi yang dibacakan oleh komputer masih memiliki masalah dengan pembentukan gambar, meskipun jika kedua *frame* terlihat mirip.
4. OpenToonz saat ini masih kurang stabil dibandingkan perangkat lunak yang standar untuk studio animasi seperti Adobe Flash dan Toon Boom. OpenToonz akan *hang* dan tutup sewaktu-waktu tanpa meninggalkan *file recovery*.

5.2 Saran

1. Penggambaran animasi kasar harus jelas, dengan cara mengurangi garis-garis yang tidak penting sehingga akan lebih mudah menentukan penarikan garis pada tahap *cleanup*.

2. Gambar *auto-inbetween* yang kurang tepat dapat diperbaiki tanpa harus menggambar ulang, yaitu dengan cara tarik-menarik garis vektor yang kurang rapih.
3. Jika sering terjadi CTD (*crash to desktop*) atau tutup secara tiba-tiba dianjurkan untuk sering men-*save* atau mengaktifkan *auto-save* agar proyek dapat tersimpan secara otomatis dengan waktu interval yang ditentukan, misalkan setiap 15 menit program akan *save* secara otomatis.

