

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap implementasi teknik pembuatan film pendek animasi 2D “Breaktime” yang menggunakan aplikasi Live2D cubism, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan film pendek animasi 2D “Breaktime” yang menggunakan aplikasi Live2D Cubism mempunyai tahapan produksi yang sama dengan format animasi lainnya yang mempunyai 3 tahap, yaitu: pra-produksi (Pembuatan naskah, *Storyboard*, *Animatic Storyboard*, dan *Concept Art*), produksi (Pembuatan aset model karakter, *rigging* model, *facial motion recording*, dan pembuatan *scene* animasi) dan pasca-produksi. Dalam tahapan pembuatan animasi Live2D, tahap produksi merupakan proses yang paling kompleks dari ketiga proses. Namun bila proses pembuatan sudah dikuasai dan telah beradaptasi dengan tools dari aplikasi Live2D maka pembuatan animasi akan lebih mudah. Lalu dalam proses pasca produksi akan dilakukan *editing* terakhir seperti penambahan suara dialog, *BGM*, *sound effect* dan animasi spesial menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan untuk animasi Live2D “Breaktime” yang berisikan 32 responden umum dan 7 dari responden ahli, animasi sudah memberikan nilai yang sangat baik dan memenuhi syarat sebagai film pendek animasi 2D.
3. Setelah melihat kesimpulan diatas, penulis telah mengambil kesimpulan bahwa pembuatan animasi 2D dengan menggunakan format

Live2D sangat bisa dilakukan dan bisa dipakai sebagai pilihan alternatif untuk membuat animasi 2D yang mampu menampakkan pergerakan yang halus. Namun format ini juga masih ada beberapa kekurangan, seperti keterbatasan dalam penggambaran perspektif aset model karakter, sudut wajah hanya sebatas 180 derajat, dan beberapa hal lainnya.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan animasi Live2D "Breaktime" ini masih tidak terlepas dari kekurangan, baik yang disengaja atau tidak, dan kekurangan teknis lainnya yang tidak tercapai. Oleh karena itu penulis akan menuliskan beberapa saran dari pribadi dan dari para ahli yang bisa dikembangkan untuk pembuatan animasi Live2D di masa mendatang, antara lain:

1. Membuat aset animasi Live2D yang lebih detail dan beragam, dan juga mempunyai tingkat kompleksitas pergerakan yang lebih halus dan baik.
2. Memperhalus hasil rigging dan animasi *physic* agar perekaman *facial motion* bisa lebih akurat, dan juga memanfaatkan plugin tambahan untuk memperhalus penangkapan *motion*.
3. Untuk peneliti selanjutnya bisa memanfaatkan Live2D tidak hanya sebagai film animasi 2D, Live2D juga bisa dipakai sebagai produk animasi interaksi seperti dalam game, dan keperluan lainnya yang memerlukan animasi *sprite*.
4. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan bisa memperluas pembahasan terhadap format animasi Live2D yang lebih detail.