

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai penerapan teknik *inbetween* dalam pembuatan film animasi 2D “Asmara : Mythical Of Borneo”, dapat diperoleh dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”, *Inbetween* dibutuhkan pada teknik *frame by frame*.
2. *Inbetween animator* sangat membutuhkan kejelasan gerakan *keyframe* dan penggambaran *basic anatomi*.
3. Bagian *inbetween animator* dimulai dengan menganalisa dan *breakdown keyframe* dan dibutuhkan gambar sela antara *key* dan *breakdown* langsung proses *clean up animation*.
4. Terdapat beberapa tahap dalam proses pembuatan animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”, yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan, proses produksi, dan evaluasi.

### 4.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap agar dapat menjadi lebih baik lagi dalam pembuatan animasi maupun penulisan penelitian ini. Adapun saran yang dapat penulis tuliskan, sebagai berikut.

1. Kemampuan dalam pembuatan *inbetween* harus perlu dilatih terutama dalam *fundamental*, *basic anatomi* dan *proporsi* bagian ini memang membosankan tetapi ini merupakan bagian penting yang menentukan bagaimana hasil visual yang akan diberikan nantinya.
2. Gunakan waktu dengan semaksimal mungkin karena setiap project memerlukan waktu yang cukup banyak oleh karena itu gunakan waktu semaksimal mungkin.