

## BAB IV PENUTUP

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

### 4.1 Kesimpulan

1. Dalam pembuatan project "*Le Duel Mortel*" dibutuhkan tahap Analisa materi perencanaan dan produksi serta evaluasi.
2. Pembuatan animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* terbukti dapat memberikan kesan yang ekspresif.
3. Penggunaan *software Adobe Animate 2023* sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam animasi yang berjudul "*Le Duel Mortel*" mempermudah pengerjaan animasi dengan teknik *frame by frame* karena fleksibilitasnya.
4. Dari hasil penilaian para ahli didapatkan nilai untuk project yang dibuat penulis adalah sebesar **81.25** atau **BAIK SEKALI**.

### 4.2 Saran

Dalam pembuatan animasi "*Le Duel Mortel*" penulis masih memiliki banyak kesalahan. Adapun saran dan masukan sebagai berikut:

1. Untuk proporsi bisa diperhatikan lagi terutama bagian kepala karena terlalu besar menurut saya, sama konsistensi dimaksimalkan agar saat penganimasian karakter lebih bisa maksimal juga.
2. Akan lebih baik jika ekspresi pada mulut dan bola mata lebih ditekankan agar ekspresinya lebih keluar.
3. Diharapkan dalam pembuatan *debris* bebatuan lebih terkontrol dan tidak terkesan acak agar bisa mendapatkan kesan kontinuitas yang baik.