

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah antara lain:

1. Untuk pembuatan animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” memerlukan *key frame* dalam penggunaan teknik *frame by frame*.
2. Pekerjaan seorang *key animator* pada animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” diawali dengan pembuatan sketsa dan diakhiri dengan *clean up* dan *testing* warna.
3. 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 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 membuat animasi perlu terus dilatih, karena jam terbang akan memengaruhi kualitas animasi yang akan dibuat nantinya.
2. Manajemen waktu sangatlah penting, karena dalam suatu proyek pembuatan animasi memerlukan sebuah tenggat waktu sehingga waktu perlu digunakan sebaik-baiknya.