

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa

1. Membuat animasi 2D menggunakan metode cut-out maupun frame to frame tentunya harus memiliki perangkat komputer dan software yang memumpuni untuk mempermudah pembuatan, setelah itu membuat konsep cerita, desain karakter, dan desain latar. Setelah semua tersiapkan lalu membuat storyboard lalu dilanjutkan dengan pembuatan layout untuk memperjelas storyboard, setelah itu barulah dibuat animasi dan background. Setelah animasi dan background selesai dibuat langkah selanjutnya melakukan proses compositing dan gabungan semua hasil compositing di proses editing untuk ditambahkan efek suara dan finishing sampai render dan jadi sebuah film animasi yang utuh.
2. Masalah yang dijumpai adalah software yang bekerja lambat bahkan tidak merespon, tentunya hal tersebut bisa diatasi dengan mengganti perangkat komputer dengan yang lebih layak. Masalah kedua adalah waktu. Dalam membuat animasi kita harus memiliki target, dan untuk memenuhi target tersebut tepat waktu diperlukan jadwal yang tepat. Kendala seperti keadaan atau kesehatan pekerja, dan masalah – masalah internal maupun eksternal yang tidak terencana bisa menghambat pekerjaan, lalu jika pekerjaan hampir mencapai tenggat waktu yang ditentukan, maka perlu melakukan pemotongan adegan pada film.
3. Untuk membuat film animasi yang sesuai standar perusahaan dan pasar perlu keterlibatan dari pihak perusahaan industry animasi dan masyarakat konsumen film animasi sebagai penilai. Karena pada dasarnya membuat animasi perlu menentukan target konsumen agar dapat membuat animasi yang menarik dan tidak salah dalam pembuatan animasi dalam segi cerita maupun karakter.

## 5.2 Saran

Selain kesimpulan, penulis juga memiliki saran yang dapat digunakan untuk pengembangan dan pengoptimalan selanjutnya yang terkait dengan penelitian ini. Saran tersebut antara lain:

1. Ketelitian dan ketekunan sangatlah penting dalam pembuatan film animasi karena jika tidak animasi yang sudah dibuat tidak akan sesuai dengan ekspektasi dan hanya akan menjadi kekecewaan yang akan menurunkan minat dalam membuat maupun menonton sebuah film animasi itu.
2. Mulai untuk mengerjakan sesuai dengan jadwal, untuk pihak perusahaan juga sebaiknya tidak mengganti jadwal deadline secara mendadak karena itu mempengaruhi produksi dan mental animator.

