

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses pembuatan adegan terkepung disebuah Gang dalam animasi 2D, "Paranoia", kesimpulan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan animasi 2D "Paranoia", Teknik animasi *Frame By Frame* yang dibutuhkan untuk divisualisasikan.
2. Dalam divisualisasikan *Key* dalam animasi, dibutuhkan sikap konsisten dalam menggambarkan *Key* utama yang divisualkan.
3. Pembuatan *Key* beserta *In Between* membutuhkan sedikit penerapan teknik *Rotoscoping* untuk menganalisa gerakan kunci dalam produksi animasi.
4. Pada pembuatan animasi 2D "Paranoia", diperlukan pengumpulan data, proses produksi animasi hingga evaluasi hasil akhir dari produk.

### 4.2 Saran

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah diambil dari pembuatan adegan terkepung disebuah gang, maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam pengembangan animasi 2D, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Beberapa gerakan masih terdapat *Key* yang belum konsisten dan teratur, sehingga animasi yang dihasilkan masih kurang bagus. Namun masih bisa dilakukan improvisasi pada pengerjaan animasi.

2. Pada bagian Key ketika karakter Junko memutar balikkan badannya masih terlihat kurang konsisten, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut kedepannya.
3. Pergerakan pada setiap Shot dalam animasi terhitung sudah cukup bagus, namun pada bagian ketika karakter antagonis kelelahan lebih dioptimalkan lagi.

