

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pembuatan animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” menggunakan teknik frame by frame.
2. Pekerjaan seorang key animator dalam project animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” diawali dari pembuatan rough sketch animation, lalu soft sketch animation, dan diakhiri dengan proses clean up.
3. Proses dalam pembuatan animasi ini melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, proses produksi, dan evaluasi.

4.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan yang perlu penulis perbaiki di masa depan. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi dari segi kualitas animasi ataupun dari segi kepenulisan metode penelitian ini. Adapun saran yang penulis berikan sebagai berikut:

1. Belajar manajemen waktu dengan baik karena pembuatan animasi sangat menyita waktu dan tenaga. Kegagalan dalam manajemen sangat berimbas pada hasil akhir yang kurang maksimal.
2. Asah kembali kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip solid drawing pada animasi.