

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *Keyframe* project ini ditemukan bahwa *Keyframe* dibuat tidak semata mata dari nol oleh *key animator*, banyak berbagai pihak yang turut andil dalam pembuatan *Keyframe* seperti storyboard dan layout dalam penentuan karakter, pergerakan, dan angle kamera sehingga memudahkan dalam pembuatan *Keyframe*.
2. Dalam evaluasi oleh *Animation Director* dan Supervisor didapati bahwa penulis mendapatkan nilai **84%** yang dimana jika memakai skala likert nilai tersebut memiliki nilai yang **sangat baik** dalam melakukan pekerjaannya sebagai *Keyframe artist*, namun masih terdapat banyak kekurangan – kekurangan dalam berbagai aspek yang tentunya harus dikembangkan lebih lagi oleh penulis supaya dapat lebih baik dalam animasi 2d.
3. Dalam penilaian khalayak umum juga didapati nilai indeks **92.75%** yang dimana nilai tersebut memiliki arti bahwa penulis mendapat nilai dengan **sangat baik**, namun juga didapati beberapa hal yang tentunya masih kurang dan dapat ditingkatkan untuk lebih baik lagi.

4.2. Saran

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya, adapun saran yang penulis berikan adalah diharapkan dapat lebih menerapkan aspek teknis lainnya seperti 12 prinsip animasi, *Basic Drawing*, dan *Timing* dalam animasi 2D yang akan dibuat kedepannya dengan lebih baik.