

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menjelaskan proses pembuatan karakter animasi "FIGHT" dengan menggunakan teknik digital 2D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik digital 2D memungkinkan penulis menciptakan karakter animasi yang dinamis, ekspresif, dan mengesankan. Berikut adalah beberapa poin penting dari kesimpulan tersebut:

1. Digital 2D sebagai alat kreatif yang penting:

Teknik digital 2D menawarkan fleksibilitas besar dalam mengembangkan dan memodifikasi karakter animasi. Hal ini memungkinkan animator mencapai tingkat detail dan ekspresi yang sulit dicapai dengan teknik tradisional.

2. Konsistensi dengan tema pertempuran:

Pembuatan karakter animasi "FIGHT" memerlukan penyesuaian yang cermat untuk memastikan karakter tersebut sesuai dengan tema pertarungan yang diinginkan. Hal ini melibatkan pemilihan warna, desain dan gerakan yang mengekspresikan aksi dan dinamisme.

3. Relevansi dalam industri animasi:

Industri animasi merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang menghasilkan animasi sebagai produknya. Berdasarkan judul penelitian "Pembuatan dan Perancangan Karakter Animasi "Fight" dengan Teknik 2D Digital", dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki relevansi dengan industri animasi. Pembuatan karakter animasi 2D dengan teknik digital dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi produksi animasi. Hal ini dapat berdampak pada peningkatan kualitas produk animasi yang dihasilkan dan meningkatkan daya saing industri animasi di Indonesia. Selain itu, industri animasi juga memiliki potensi untuk menyerap tenaga kerja, baik sebagai tenaga kerja tetap maupun freelance. Dengan demikian, pengembangan industri animasi dapat berdampak pada peningkatan perekonomian dan penurunan angka pengangguran di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian tentang pembuatan karakter animasi 2D dengan teknik

digital seperti yang dilakukan dalam penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan industri animasi di Indonesia.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran berdasarkan penelitian yang di buat oleh penulis:

1. Teknik digital 2D dalam memproduksi karakter animasi "FIGHT" Menganalisis proses dan dampaknya.
2. Melakukan Inovasi produksi karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknologi digital 2D dengan melakukan Studi mendalam.
3. Jelajahi potensi teknologi digital 2D dalam penciptaan karakter animasi "FIGHT"

