

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan dan pembuatan film animasi 2D “Kalongman” adalah sebagai berikut :

1. Dalam membuat sebuah karakter strategi yang digunakan untuk mempercepat proses pembuatan, dengan mengerjakan semua karakter terlebih dahulu kemudian menduplikatnya.
2. Untuk sinkronisasi suara dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur Lip-Sync guna menghemat waktu .
3. Untuk membuat karakter terbang dengan karakter yang lain, penulis menggunakan dua fitur dengan memanfaatkan Forward Kinematic secara manual dan Inverse kinematic pada gerakan secara otomatis..

5.2 SARAN

Penulis memiliki beberapa masukan untuk perancangan dan pembuatan film animasi 2D dengan menggunakan teknik skeletal animation.

1. Proses tahapan produksi khususnya pada rigging memerlukan ketelitian untuk implementasi tulang kedalam gambar, agar tahap penganimasian berjalan lancar.
2. Terdapat gerakan yang tidak natural dikarenakan timing yang tidak tepat pada teknik skeletal animation. Sehingga harus memperhatikan timing pada prinsip dasar animasi.

3. Pemahaman penggunaan software Toon Boom Harmony 10.3 sangat diperlukan agar mendapatkan hasil produksi film animasi 2D yang baik.

