

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan animasi 2Dimensi yang bercerita tentang persahabatan Flee dan Bibee, dan sebagai akhir dari analisis, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

##### **1. Tahap pengembangan**

- Menentukan idea cerita
- Menentukan unsur yang membangun sebuah cerita
- Membuat scenario
- Membuat synopsis
- Mendesain karakter
- Merancang diagram scene
- Mengembangkan karakter

##### **2. Pra produksi**

- Merancang desain tokoh
- Membuat desain standar property dan vegetasi

- Menyusun standar karakter
  - Membuat storyboard
3. Produksi
- Membuat gambar key
  - Membuat gambar in between
  - Pembuatan background
4. Pasca produksi
- Pewarnaan (coloring)
  - Editing
  - Rendering
5. Proses pengerjaan animasi 2dimensi membutuhkan waktu yang cukup lama serta membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi
6. Biaya yang dikeluarkan untuk pengerjaan animasi 2D juga tidak sedikit
7. Pembuatan animasi 2dimensi dengan menggunakan teknik digital animation akan lebih mudah dilakukan bila objek yang digambar tidak terlalu rumit.
8. Jika objek animasi yang digambar dirasa terlalu rumit dan sukar untuk digambar secara digital sebaiknya gunakan teknik hybrid animation
9. Proses penganimasian menggunakan teknik digital animation bisa sedikit lebih cepat karena kita bisa langsung melakukan animasi tanpa harus melakukan

proses lain seperti scanning dan tracing dan yang lainnya yang memakan waktu lama

## 5.2 Saran

berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca yang akan terjun dibidang animasi, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut

- Dalam membuat animasi jangan terpaku pada satu software dan satu teknik saja, kombinasikan beberapa teknik yang dimiliki untuk menghasilkan kualitas animasi yang diharapkan.
- Software hanyalah suatu alat yang digunakan untuk mewujudkan imajinasi dan kreatifitas, sisanya hanyalah keinginan, kreatifitas dan kerja keras dari penggunanya yang mampu membuat software tersebut jadi bermanfaat.