

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan animasi 2D dan 3D cell shading dengan cerita yang sama, dan sebagai akhir dari analisis, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- Dalam hal waktu pengerjaan, pembuatan animasi 2D proses yang ditempuh lebih lama dibanding dengan menggunakan teknik 3D cell shading.
- Biaya yang dikeluarkan untuk pengerjaan animasi 3D lebih mahal, jika dibandingkan dengan computer yang digunakan untuk membuat animasi 2D.
- Hasil output 3D cell shading masih memiliki kekurangan pada grafisnya yang berbeda dengan animasi 2D sewajarnya, walaupun keduanya lebih menitik beratkan pada grafis 2D, tetapi hasil 3D cell shading masih kasar dan terlihat aneh untuk animasi 2D, tetapi itu bisa ditutupi dengan animasi gerakan yang halus dan fitur-fitur lainnya yang sulit dilakukan pada animasi 2D sewajarnya.
- Obyek character dan obyek kebendaan yang lain pada 3D dapat dipakai kembali kapan saja tanpa harus membuat kembali obyek tersebut, sehingga lebih menghemat waktu dan tenaga.

- Dilihat dari kualitas gerak character, dan camera viewnya, 3D lebih mudah dan praktis dalam membuatnya daripada membuatnya di animasi 2D.

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.