

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari evaluasi penelitian ini. Perancangan *Scene Animasi 2D* untuk Meghasilkan *Visual Slow motion* . Dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil animasi dengan menggunakan Teknik *Parallax*, dapat digunakan untuk pembuatan animasi *slow motion* berdasarkan presentase pose to pose dari animasi *Frame by frame* .
2. Durasi dari sebuah animasi dalam teknik *Frame by frame* tidak hanya dipengaruhi oleh jumlah frame dan nilai fps, tetapi juga dapat dimanipulasi dengan tools *Time Remapping*.
3. Berdasarkan prinsip animasi *pose to pose*, kesamaan yang dapat diterapkan dalam teknik *parallax* yaitu gerakan statis sebuah karakter yang mengalami perubahan bentuk dari 2 sumbu dimensi (x,y) .
4. Teknik *Parallax* memerlukan dasar aset dengan dimensi dua kali lipat dari dimensi animasi akhir untuk menghindari gambar pecah dalam tahap *Shape Tween*.
5. Dalam *Pose to Pose Teknik Parallax* , objek yang memiliki dasar aset lebih kompleks, memiliki pergerakan yang luasa dikarenakan setiap objek dapat digerakan sesuai pose to pose dalam animasi *frame by frame*.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut:

1. Lakukan *Shape Tween* per frame dengan referensi setiap frame yang dihasilkan oleh teknik *frame by frame* untuk mendapatkan presentasi kesamaan yang lebih.
2. Terapkan teknik *parallax* jika karakter memiliki tingkat kedalaman layer yang bervariasi.
3. Menggunakan dimensi ukuran gambar dua kali lebih besar dari dimensi animasi untuk aset *parallax*.
4. Manajemen folder harus diperhatikan guna meminimalisir kesalahan dan kebingungan karena peletakan file project tersebar dan menyatu dengan file lainnya, dan mengharuskan mencari satu persatu file yang tidak tersusun di lokasi file penyimpanan.
5. Manajemen File untuk hasil export *frame by frame* harus sesuai urutan, hal ini berkaitan dengan import animasi.
6. Kesulitan dalam pembuatan animasi Teknik *frame by frame* adalah waktu yang sangat lama dan kesabaran yang tinggi karena pembuatan gambar yang banyak. Sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya.