

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diselesaikan oleh penulis pada pembuatan animasi 2D "*redemption of Souls*" dengan judul "Pembahasan Teknik Rotoscoping dan animasi karakter pada animasi 2D "*redemption of Souls*" adalah dalam penggunaan teknik *rotoscoping* untuk membuat animasi pada *Opening "Redemption of Souls"* yang menggunakan *Software* berupa *Clip studio paint* menghasilkan gerakan animasi yang smooth dan lebih Realistik. Hanya saja pengerjaan dalam menggunakan teknik *Rotoscoping* cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama.

Penggunaan video referensi yang digunakan juga perlu kualitas video yang memadai agar dalam pembuatan pada tahap animasi dapat menghasilkan detail yang lebih realistis.

4.2. SARAN

Dalam sebuah penelitian tentu tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu penulis mengambil beberapa saran yang telah penulis dapatkan dari perancangan pembuatan animasi 2D "*redemption of Souls*" yaitu berupa:

1. Teknik *Rotoscoping* bisa digunakan dalam membuat animasi yang realistis dan smooth hanya saja membutuhkan waktu durasi yang lebih lama. Maka dari itu dibutuhkan konsistensi dan manajemen waktu yang tepat.
2. Pengembangan selanjutnya bisa digunakan untuk animasi ekspresi pada wajah untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam untuk animasi karakter.