

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan film animasi 2D, dapat disimpulkan bahwa film animasi "penyesalan" adalah film animasi yang menggambarkan seorang pelajar pada zaman sekarang sebagian besar memiliki kecanduan *game online* yang dapat menyebabkan dampak negatif pada kehidupan sekolahnya, dan pada akhirnya berusaha untuk memperbaikinya. Selama keseluruhan proses pembuatan film animasi 2D, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembuatan animasi telah diselesaikan sesuai tujuan awal yang ditetapkan yaitu membuat film animasi 2d digital dengan memakai aplikasi Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint, proses pembuatan animasi diawali dengan membuat storyboard di adobe photoshop, kemudian storyboard di kembangkan menjadi sebuah *rough animation* di clip studio paint. Pembuatan animasi di clip studio paint menggunakan teknik frame by frame dengan cara membuat gambar baru di setiap frame. Proses diawali dengan membuat key animasi untuk awal dan akhir gerakan, selanjutnya membuat frame in-between untuk gerakan lebih halus. Jumlah frame setiap detik rata-rata 8 sampai 12 frame per detik. Pada penilaian kesesuaian 12 prinsip animasi, animasi yang berjudul "Penyesalan" yang dinilai oleh salah satu ahli media di Universitas Amikom Yogyakarta memiliki persentase skor kesesuaian sebesar 90% termasuk kategori sangat baik.

5.2 Saran

Selama proses animasi " Penyesalan" penulis mendapati berbagai kesalahan serta masalah yang dihadapi, seperti *software error*, target jadwal tidak sesuai, manajemen waktu produksi yang kurang optimal, dan sering menggambar ulang animasi untuk kualitas lebih baik. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil

sebagai pelajaran menjadikan film animasi yang akan datang lebih baik daripada sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses perancangan film animasi “penyesalan” adalah :

1. Membuat *timeline* produksi dengan mempertimbangkan masalah yang kemungkinan akan dihadapi, agar ketika terjadi masalah pada salah satu tahapan produksi, masalah itu tidak akan mempengaruhi tahapan yang lain.
2. Menambah *pustaka* referensi dari berbagai macam media animasi yang ada, agar animasi yang dibuat dapat terlihat lebih hidup.

