

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Kesimpulan

1. Untuk membuat sajian pada animasi karakter pada scene berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk dengan teknik keyframing dilakukan dengan tahapan brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain, produksi visual, pasca produksi, dan evaluasi.

4.2. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Animasi masih terlihat kaku dikarenakan kerapatan keyframe animasi yang kurang.
2. Kedepannya diharapkan pada pengembang dapat memperbaiki animasi agar lebih halus dan dapat mengembangkan scene yang lebih kreatif.