

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan animasi 2D, dapat disimpulkan bahwa animasi "penyesalan" adalah 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 animasi 2D, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembuatan animasi telah diselesaikan sesuai tujuan awal yang ditetapkan yaitu membuat animasi 2d digital dengan metode *frame-by-frame* memakai aplikasi Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint serta memberi gambaran pokok permasalahan yang dialami pelajar SMA zaman sekarang dan juga memberikan ilustrasi tentang pengaruh *game online* melalui visual animasi. Dalam proses perancangan animasi 2D berjudul "penyesalan" ini menerapkan 12 prinsip animasi dengan teknik *frame by frame animate*.

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 animasi yang akan datang lebih baik daripada sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses perancangan 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.

