

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan penelitian pada penerapan Teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”, maka diperoleh kesimpulan berikut:

1. Dalam pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity” menerapkan 12 bagian dari prinsip animasi 2D terdiri dari, *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arc, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal*.
2. Penambahan gerakan kamera pada proses *frame by frame* digunakan untuk mempermudah penggambaran pada *cut* yang akan dibuat.
3. Hasil akhir berupa video telah diuji oleh para ahli di bidang animasi 2D berkaitan dengan teknik *frame by frame* serta memperoleh skor presentase sebesar 74,8% dengan kategori “Baik”. Selain itu, hasil visual akhir juga dinilai oleh khalayak umum dan memperoleh skor presentase sebesar 86,68% dengan kategori “Sangat Baik”.
4. Dari penelitian ini, dihasilkan video animasi 2D berjudul “KAGAMI of The Truth Identity” berdurasi 7.40 menit.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, Peneliti memberikan beberapa saran terkait penerapan *frame by frame*. Adapun saran yang diberikan oleh ahli yang diharapkan akan berguna bagi penelitian selanjutnya. Berikut ini saran yang diberikan:

1. Oleh Ahli : Disarankan untuk memperbaiki perspektif serta penggunaan *timing* pada aspek *spacing* dan prinsip *slow in slow out* di beberapa *scene*. Selain itu, perlu juga menambah pemahaman tentang beberapa teknik lain, seperti *anticipation* dan *arc*.

2. Oleh Peneliti : Perlu mempelajari lebih dalam tentang teknik animasi 2D agar mampu menghasilkan animasi yang lebih halus dan dinamis. Selain itu, pendalaman terhadap teknik animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar yang menunjang kualitas gerakan, ekspresi karakter, dan penyampaian cerita secara visual.

