

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa teknik frame by frame berhasil diimplementasikan dalam proses produksi animasi 2D berjudul "Elementalist" sehingga menciptakan animasi yang dinamis, ekspresif, dan memiliki daya tarik visual. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dan hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil evaluasi pada tahap alpha testing, animasi "Elementalist" mampu memenuhi aspek kebutuhan fungsional yang memperlihatkan hasil dari implementasi teknik frame by frame baik dalam aspek teknis maupun visual.
2. Hasil beta testing diperoleh melalui metode kuisioner. Penulis memperoleh hasil nilai 86,90% yang dapat disebut kategori "Sangat Baik" dengan responden umum dan nilai 87,5% yang dapat disebut kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Meskipun teknik frame by frame berhasil diimplementasikan dalam proses produksi animasi 2D berjudul "Elementalist", bukan berarti hasil akhirnya luput dari kekurangan. Sehingga penulis meminta kritik dan saran kepada praktisi ahli pada bidang animasi sebagai bahan evaluasi dan pengembangan penulis untuk kedepannya. Beberapa saran yang penulis dapat antara lain :

1. Saran pertama diberikan oleh Saudara Aziz Hammad K., seorang freelancer animator yang pernah bekerja dengan beberapa studio seperti Nyma Studio dan Makhsara Films. Beliau mengevaluasi pada bagian animasi dari karakter yang masih flat dikarenakan aksi dan reaksi antar karakter masih dinilai kurang. Beliau juga menyoroti pada bagian storytelling yang masih kurang jelas, beliau mengatakan karakter memiliki motivasi untuk saling bertarung.

Saudara Aziz juga menyoroti pada adegan animasi elemen yang kurang memberikan dampak pada *environment* sekitar serta menambahkan efek minor seperti *cam shake*, partikel berterbarangan ke arah kamera agar penonton dapat merasakan dampaknya.

2. Saran kedua diberikan oleh saudara Armansyah Danuarta Bimantara, seorang 2D artist yang berkerja di Wara Creative Studio. Beliau menekankan pada bagian *compositing* yang beliau rasa masih bisa dimaksimalkan terutama *emphasis* untuk mempertegas visual efeknya.
3. Saran ketiga diberikan oleh saudara Septian Rifqi Nursandy, seorang Sensatsu / Honsatsu / Compositor yang berkerja di PT Kreasi Studio Ubud. Beliau memberi saran untuk menambahkan adegan dimana karakter bukan hanya menggunakan elemen alam sebagai proyektil tapi juga penunjang *hand to hand combat* juga. Beliau juga menyototi bagian latar belakang yang masih terlihat monoton dan aspek alur cerita yang kurang jelas.
4. Saran keempat diberikan oleh saudara Rizza Aldiansyah, seorang animator yang berkerja di Amerta Studio. Beliau memberikan saran untuk memberikan variasi pada bagian latar belakang dengan mengambahkan elemen-elemen lain.
5. Saran Kelima diberikan oleh saudara Muhammad Faturrahman Gozali, seorang senior 2D animator yang bekerja di Uni Dreams. Beliau melihat animasi masih terlihat datar dan monoton, beliau berpendapat untuk menambah variasi pada banyak aspek dalam animasi.
6. Terakhir peneliti juga memberikan saran kepada pembaca dan peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan segi penulisan cerita disamping eksekusi visual yang perlu ditingkatkan. Dalam dunia animasi memang dinamika objek dan visual efek merupakan daya tarik utama, namun alangkah lebih baik jika cerita yang coba disampaikan bisa diterima oleh *audiens*,