

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam produksi animasi karakter 2D untuk kebutuhan *remake Jingle Amikom* dengan judul "Implementasi Teknik Frame by Frame pada 3 Karakter Batu Kecil dan Karakter Golem 2D dalam Scene Bebatuan untuk Remake Jingle Amikom", penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis menghasilkan produk berupa 4 karakter dengan animasi *looping* yang gerakannya berbeda-beda dalam bentuk 2D, yakni: satu karakter batu kecil dalam 12 *frame* yang berjalan sambil mengayunkan kedua kepala tangannya secara bergantian ke depan dan ke belakang; satu karakter batu kecil dalam 18 *frame* yang melompat-lompat ke depan dan dalam 10 *frame* gerakan badannya mengandung animasi *smear*; satu karakter batu kecil dalam 20 *frame* dengan gerakan *skipping walk* dan dalam 4 *frame* gerakan tangan kanannya mengandung animasi *smear*; serta karakter *golem* dalam 9 *frame* yang menepuk kedua tangannya mengikuti ketukan lagu *jingle Amikom* sambil memiringkan badan ke kiri dan ke kanan secara bergantian. Animasi ini telah diuji oleh tiga mentor industri, dengan hasil penilaian teknis produk sebesar 84,2% dan penilaian sikap sebesar 86,7%. Kedua hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

4.2. Saran

Penelitian ini memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mempertimbangkan sejumlah saran yang diperoleh melalui hasil uji kelayakan industri sebagai panduan untuk pengembangan di masa depan. Berikut ini adalah beberapa masukan dan rekomendasi dari para ahli:

1. Animasi dari setiap karakter memperlihatkan ekspresi wajah yang terlihat statis di sepanjang gerakannya.

2. Penerapan prinsip animasi masih bisa ditingkatkan lagi.
3. Animasi pada karakter *golem* masih tampak kurang halus, kerapatan posisinya bisa ditingkatkan.
4. Pewarnaan masih kurang optimal, terutama dalam aspek shading dan gradasi.

