

BAB V PENUTUP

Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh saat melakukan penelitian tentang Pembuatan Film Animasi Pendek 2D "*Escaped*" Menggunakan Teknik Frame by Frame. Kemudian diberikan saran-saran untuk perbaikan yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D *Escaped*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Film Animasi Pendek 2D *Escaped* dilakukan melalui 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi menyiapkan pembuatan cerita, desain karakter, dan *storyboard*. Bagian produksi melakukan proses pembuatan animasi dengan teknik frame by frame, pewarnaan karakter, pembuatan background, pengumpulan *sound*. Pasca produksi dilakukan dengan proses *compositing*, *editing*, dan *rendering*.
2. Berdasarkan hasil persentase pada uji aspek cerita, diperoleh total capaian sebesar 96,79%. Jika merujuk pada interval nilai yang ditetapkan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman para responden terhadap aspek cerita dalam Animasi 2D *Escaped* berada pada kriteria lebih dari cukup.
3. Berdasarkan hasil persentase pada uji aspek kelayakan animasi, diperoleh total capaian sebesar 82,12%. Jika merujuk pada interval nilai yang ditetapkan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman para responden terhadap aspek cerita dalam Animasi 2D *Escaped* berada pada kriteria sangat baik.

5. 2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, peneliti menyarankan beberapa hal untuk menjadi masukan yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum membuat *storyboard*, bisa membuat desain untuk *background* terlebih dahulu agar bisa lebih mudah mengembangkan *background storyboard* yang sesuai dengan proses saat membuat animasi.
2. *Storyboard* menjadi sangat penting karena menjadi acuan dalam membuat gerakan animasi agar bisa menyesuaikan dengan *background*.
3. Penggambaran karakter harus lebih konsisten saat proses pembuatan animasi.
4. Gunakan spesifikasi device yang tinggi supaya agar tidak terjadi *crash* saat proses *drawing, editing, compositing, rendering*.
5. Buat desain karakter yang tepat agar tidak terjadi kendala saat proses produksi animasi.
6. Gunakan tambahan bantuan garis perspektif saat melakukan pembuatan animasi supaya prosesnya menjadi lebih baik.