

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan dari keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan pembuatan animasi, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Dari sebuah film animasi berdurasi 2 menit 30 detik ini menghasilkan 3746 frame dengan waktu pengerjaan pengeditan selama 2 hari.
2. Untuk dapat membuat animasi yang baik, diperlukan pembelajaran bertahun-tahun untuk mengembangkannya. Termasuk dalam hal menghasilkan gerakan yang natural. Penulis sendiri masih dalam tahap belajar untuk dapat membuat gerakan animasi yang baik.
3. Pembuatan *keyframe* dan *inbetween* berpengaruh besar dalam pembuatan animasi. Karena jika kedua faktor ini tidak di kerjakan dengan benar, maka animasi yang di hasilkan tidak seperti yang di harapkan.
4. Waktu pengerjaan animasi 2D “Tanya sang Anak” menghabiskan waktu satu bulan penuh. Dimana dalam pengerjaannya, seminggu untuk pembuatan *background*, tiga minggu setengah di gunakan untuk membuat *keyframe* dan *inbetween*, dan waktu sisa nya di pergunakan untuk proses *animatic*, *editing*, dan *finishing*

5. Penggunaan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi dapat memberikan efek natural dan seni yang lebih menonjol. Penggunaan gambar dalam satu detik adalah 12 gambar dan 8 gambar.
6. Penambahan lagu latar dan *sound effect* memiliki peranan yang penting pada animasi yang dibuat, karena dapat membuat animasi lebih menarik untuk di tonton.

Penggunaan *software* yang telah di kuasai sebelumnya menjadi faktor utama dalam pengerjaan animasi yang lebih cepat.

5.2 Saran

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan video selajutnya

1. Pembuatan animasi yang efektif sebaiknya dikerjakan bersama dengan tim. Sehingga adanya pembagian kerja sesuai dengan keahlian dari masing masing individu. Pembagian kerja tersebut meliputi pembuatan *storyboard*, *keyframe*, *inbetween*, *colouring*, *visual effect*, dan *sound effect*.
2. Diperlukan pemilihan warna yang baik, sehingga warna dari karakter terlihat menyatu dengan *background*.
3. Manajemen folder haru di perhatikan guna meminimalisir kesalahan dan kebingungan di karenakan peletakan file *project* tersebar dan menyatu dengan file yang lainnya, dan mengharuskan mencari satu persatu lokasi file penyimpanan

4. Dalam menggunakan teknik *frame by frame* untuk membuat animasi yang baik, diperlukan latihan bertahun-tahun agar kemampuan terus terasah dan berkembang. Baik dalam penggambaran dan pergerakan karakter.
5. Kesulitan dalam pembuatan animasi yang menggunakan teknik *frame by frame* ini adalah pembuatan gambar yang banyak. Sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya. Saran penulis untuk penelitian selanjutnya adalah mempertimbangkan waktu dan tenaga dalam pengerjaan yang menggunakan teknik ini

