

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembuatan karakter dari contoh film yang di ambil oleh penulis dapat menjadi inspirasi bagaimana cara membuat karakter dengan cara menentukan gerak animasi, menentukan warna, bentuk animasi, mata, bulu, dan narasi serta alur cerita.

Membuat bagaimana animasi dua dimensi mempunyai daya tarik tersendiri untuk penonton dan membuat karakter baru yang mempunyai bentuk dan gambaran yang mempunyai ciri-ciri tersendiri.

Penjelasan dan pembahasan dari keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembahasan analisis dan perancangan film 2D "Ayam Dan Elang" telah diambil kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan - permasalahan di atas adalah:

1. Dalam pembuatan animasi Ayam Dan Elang memanfaatkan Toon Boom Studio 8.1 aplikasi ini menyediakan fitur-fitur khusus animasi 2D yang dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses produksi. Sebagai contoh fitur *Lip-Sync* sangat menghemat waktu sinkronisasi suara selain itu fitur *bone Creator* sangat membantu dalam penganimasian karakter,

teknik ini memudahkan animator untuk membuat gerakan karakter menjadi lebih natural.

2. Prosen modeling menggunakan tool pencil dengan cara mengambar ulang sketsa karakter yang sudah di gambar dikertas terlebih dahulu.
3. Total durasi film animasi 2D "Ayam Dan Elang" yaitu 0:37 Detik, dengan format ,Avi

5.2 Saran

Adapun saran dari laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlunya pemahaman yang lebih mendalam untuk memanfaatkan fungsi kontrol pada karakter agar mempermudah proses penganimasian.
2. Pengaturan pada saat penganimasian masih bisa dikembangkan agar animasi terlihat lebih bagus lagi.
3. Dubbing suara pada karakter bisa dikembangkan agar sesuai dengan gerakan bibir pada karakter.
4. Untuk penganimasian objek 2D dianjurkan tidak pernah menyerah untuk memahami berbagai tutorial animasi tahap per tahap.
5. Usahakan untuk merencanakan waktu *rendering* pastikan komputer tidak sedangdioperasikan untuk kegiatan lain.