

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh penulis dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "Si Hoja".

- a. Dalam menerapkan beberapa prinsip dasar animasi pada film animasi 2D "Si Hoja" animator dapat lebih mudah mengolah gambar yang sudah tersusun dengan menggunakan teknik *pose to pose*.
- b. Pada proses penerapan teknik *anticipation* dengan menggunakan *software* animasi 2D *After Effect* animator menggunakan tools yang sesuai untuk membuat teknik *anticipation* yaitu dengan menggunakan *puppet tool*, *transform tool*, dan *show onion skin*.

5.2 Saran

Peneliti berharap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dikemudian hari mampu menciptakan kembali film animasi 2D maupun 3D dengan teknik lainnya yang lebih sempurna dan mengembangkannya hingga memiliki kualitas yang lebih baik dan mampu bersaing dengan dunia industri.

Ada beberapa saran yang didapatkan selama pembuatan film animasi 2D berjudul "Si Hoja", antara lain sebagai berikut:

1. Ide cerita harus lebih luas dan dikemas secara matang, karena sangat di sayangkan ketika proses produksi sudah berjalan namun ada kendala dalam penyusunan cerita.

2. Dalam pembuatan film animasi jumlah frame harus disesuaikan dengan jenis film atau gerak. Misalnya untuk jenis film dengan gerak lambat lebih membutuhkan banyak frame yaitu sekitar 24 frame/second dan untuk film dengan gerak yang cukup cepat bisa hanya menggunakan 8-20 frame/second.
3. Angle kamera lebih di rapikan kembali agar terlihat lebih menarik sehingga penonton merasa suka dengan film yang sudah dibuat.

