

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari hasil performa teknik *frame by frame* dan *cut out* adalah :

1. Pada uji *rendering* menggunakan teknik *cut out* mampu menghasilkan *render process* lebih unggul 9 detik lebih cepat daripada teknik *frame by frame* dengan menggunakan uji coba gerakan animasi 2D melompat dengan durasi 44 detik, dan menggunakan komputer spesifikasi menengah. Ukuran file yang dihasilkan oleh teknik *cut out* lebih kecil daripada *frame by frame* dengan perbandingan 13.500 kb dengan 14.500 kb dengan menggunakan uji coba gerakan animasi 2D melompat dengan durasi 44 detik, dan menggunakan komputer spesifikasi menengah.
2. Pada uji gerakan menggunakan teknik *frame by frame* dan *cut out* dengan menerapkan 5(enam) dari 12(dua belas) prinsip animasi antara lain : *timing, anticipation, follow through & overlapping action, straight Ahead Action & Pose to pose, squash & stretch*. Penentuan frekuensi gerakan dari masing-masing teknik memiliki kelebihan masing jika dilihat dari teknik *frame by frame* maka akan leluasa untuk membuat gerakan yang didalamnya mengandung unsur 12 prinsip animasi, lain halnya jika menggunakan teknik *cut out* harus banyak

3. aset-aset yang di gunakan untuk membuat gerakan yang di dalamnya mengandung unsur 12 prinsip animasi.

## 5.2 Saran

Penelitian yang dilakukan penulis masih bersifat mendasar. Teknik *frame by frame* maupun teknik *cut out* masih bisa di kembangkan lebih jauh dalam membuat sebuah animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Untuk itu penulis memberikan saran yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan kekurangan dari prinsip dasar animasi lainnya yang belum di terapkan dalam penelitian ini.
2. Dapat menambah durasi animasi, atau menggunakan gerakan animasi lainnya.
3. Dapat menambah uji coba lainnya tidak hanya *render proses*, ukuran file dan uji gerakan
4. Untuk animator yang tidak menguasai menggambar dengan postur tubuh yang selalu tetap disarankan menggunakan teknik *cut out* karena teknik *cut out* menggunakan aset-aset yang telah digambar sebelumnya.