

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi penelitian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, penulis akan membuat kesimpulan tentang laporan skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Tujuh dengan teknik frame-by-frame. Saran-saran yang diberikan digunakan sebagai catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

1. Untuk membuat animasi ini diperlukan 27 *Scene* terdiri dari 1334 gambar yang terdiri atas *Keyframe*, *Inbetween*, *background* dan *property* , Proses *editing* memerlukan waktu 2 minggu , untuk *rendering* memerlukan waktu *rendering* 1 jam 20 menit.
2. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 12 prinsip animasi, film kartun Tujuh sudah memenuhi 10 dari 12 prinsip animasi, meliputi *Anticipation*, *staging*, *straight-ahead action and pose to pose*, *follow-through and overlapping action*, *Secondary Action*, *solid drawing*, *Timing and Spacing*, *Squash and Stretch*, *Appeal*, *Exaggeration*.

Pada prinsip *Slow in dan Slow Out* dan *Arcs* belum terpenuhi.

3. Hasil pengujian kebutuhan fungsional yang sudah dirancang sebelumnya 14 kebutuhan fungsional telah terpenuhi.

4. Video animasi berdurasi 1 menit 30 detik dengan resolusi 1920 x 1080 berformat .mp4 .
5. Berdasarkan hasil perhitungan kuisioner pada animasi ini, dengan 20 responden memperoleh nilai skala yaitu 72,6 % masuk dalam skala interval baik.

5.2. Saran

Film pendek animasi 2D ini masih memiliki kekurangan, dengan demikian penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.

1. Rancangan naskah dan *storyboard* harus disusun dengan sebaik mungkin, sehingga dapat memperlancar proses selanjutnya, dari produksi hingga proses pasca produksi untuk mendapatkan kualitas cerita yang baik.
3. 12 prinsip animasi harus benar-benar dipahami dan diterapkan dalam pembuatan setiap film animasi.
4. Penggambaran karakter lebih memperhatikan prinsip *solid drawing* agar konsisten bentuk dari karakternya.
5. Penggunaan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premiere dipilih satu versi keluaran, sehingga file project dapat linkkan pada masing-masing aplikasi untuk mempersingkat waktu rendering.
6. Penganimasian ekspresi dari tiap karakter lebih ditekankan agar visualisasi cerita dapat tersampaikan dengan baik.

7. Dalam proses drawing, editing dan compositing, gunakan spesifikasi Komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap editing dapat dilakukan dengan baik.

