

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh peneliti dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *Shillouette Animation* yang berjudul *Dearest*, antara lain sebagai berikut ini :

1. Penerapan teknik *Shillouette Animation* pada film animasi 2D berjudul “*Dearest*” sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai macam prinsip animasi, salah satu yang penulis gunakan untuk menggerakkan karakter adalah *Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose* dengan bantuan fitur-fitur pada software *Anime Studio pro 11*, penerapan prinsip animasi ini bisa diterapkan dengan baik.
2. Pada proses penerapan *bone structure* dengan menggunakan *software* animasi 2D *Anime Studio Pro 11* animator menggunakan tools yang sesuai untuk membuat gerak siluet suatu objek menggunakan *bone structure* yaitu *Add bone tool*, *transform bone tool*, dan *Manipulate bone tool*.
3. Hasil implementasi teknik *Shillouette Animation* dengan bantuan *software Anime Studio Pro 11* membuat proses produksi dapat berjalan lancar, dan hasil implementasinya pun dapat dikatakan baik, meski masih terdapat kekurangan

4. pada hasil akhir yang masih jauh dari bagus, penulis yakin hal ini tidak lain karena keterbatasan skill dan kemampuan penulis.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa video animasi yang dihasilkan peneliti masih banyak kekurangan dan butuh pengembangan yang lebih lanjut. Berikut peneliti memberikan saran dalam pengembangan aplikasi:

1. Memperbaiki gerak animasi sehingga gerak karakter dapat terlihat lebih natural.
2. Menambah jumlah frame menjadi 24fps agar gerak kamera dan perpindahan antar adeg berjalan lebih lancar.
3. Memperbanyak efek visual pada video animasi sehingga hasilnya diharapkan lebih baik dan juga penambahan partikel agar lingkungan dalam video animasi bisa terlihat lebih hidup.
4. Penulis juga diminta menambahkan lebih banyak *sound effect* atau efek suara agar kesan dan pesan yang diberikan lebih baik, sehingga dapat tersampaikan.