

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari tahap yang telah dikerjakan dalam proses pembuatan animasi 2d berjudul Kindness in penulis dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame* membutuhkan waktu 2 bulan, proses *drawing in between* harus memiliki perubahan gerakan yang halus, dan perlunya garis bantu dalam pembuatan gerakan agar tetap stabil, proses *timing* perlu diperhatikan agar sesuai tempo seperti ketika karakter berjalan.
2. Animasi ini menggunakan *library* sehingga pemanfaatan beberapa objek gambar mudah digunakan kembali ketika objek tersebut akan digunakan kembali. Sehingga menghemat pengerjaan waktu karena objek yang akan digunakan ulang bisa digunakan dengan mudah karena tersimpan dalam *library*.
3. Penggunaan *background* secara langsung *import* dari *Adobe Illustrator* cukup memperberat kinerja *penganimasian*, namun sangat membantu dalam proses *scaling*, atupun *copy* objek-objek yang dirasa perlu karena gambar berformat vektor sehingga gambar-gambar langsung dari file *Adobe Illustrator* bisa diedit ulang pada *Adobe Animate* sesuai kebutuhan.
4. Pada prosesnya perlu adanya pembagian file *scene* yang dibuat dalam software *Adobe Animate* agar pekerjaan lebih mudah dan tidak memberatkan kinerja komputer.

5. Perlunya sketsa kasar untuk membantu dalam proses *drawing* terutama *drawing* karakter.
6. Dengan penambahan desain karakter dengan bantuan Adobe Illustrator untuk menambah detail terutama untuk shot close up.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil animasi 2d berjudul *Kindness* ini masih terdapat beberapa kekurangan sehingga bagi peneliti selanjutnya saran yang bisa diberikan oleh penulis sebagai berikut :

1. Memperjelas adegan yang menjadi pokok utama dalam animasi sehingga pesanya tersampaikan.
2. Pengaturan timing pada pergerakan karakter agar animasi terlihat lebih natural kemudian teknik menggambar *frame by frame* yang perlu ditingkatkan agar hasil animasi lebih *smooth*.
3. Memanfaatkan objek-objek yang sering berulang digunakan dengan menyimpannya dalam library.
4. Perancangan durasi animasi yang matang dan pemanfaatan durasi yang harus diperhatikan agar sesuai dengan konsep, ide dan tema.