

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh peneliti dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *Squash & Stretch* yang berjudul *Sedikit Namun Banyak*, antara lain sebagai berikut ini :

1. Dalam menerapkan teknik *Squash & Stretch* pada film animasi 2D “*Sedikit Namun Banyak*” animator memberikan efek lentur dan plastis pada karakter yang dibuat.
2. Pada proses penerapan *Squash & Stretch* dengan menggunakan *software* animasi 2D *Toonboom Harmony* animator menggunakan tools yang sesuai untuk membuat teknik *Squash & Stretch* yaitu dengan menggunakan *pivot tool*, *transform tool*, dan *show onion skin*.

1.2 Saran

Peneliti berharap mahasiswa STMIK 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 menggunakan teknik *Squash & Stretch* berjudul “*Sedikit Namun Banyak*”, 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.

