

BAB V

PENUTUP

3.7 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan dari keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan analisis dan perancangan animasi 2D, telah diambil kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat simulasi berbasis animasi tanggap bencana cukup efektif lebih dapat diserap isi dari animasi tersebut.
2. Dalam membuat animasi tersebut dibutuhkan ketelitian.
3. Dalam membuat animasi dengan teknik animasi *cell* pewarnaan sketsa gambar dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, jadi gambar tidak akan pecah saat diperbesar.
4. Pembuatan sketsa dengan detail akan lebih mudah dalam melakukan proses pembuatan film kartun. Karena gambar akan menjadi lebih sesuai.
5. Dubbing suara langsung didalam studio rekaman, sehingga menghasilkan suara yang maksimal.
6. Pengeditan suara dengan menggunakan soundbooth lebih mudah karena mudah dipelajari. Dan hasil suara menjadi lebih bagus.

7. Setelah tiap cut sudah dianimasikan dan digabungkan tiap cut dan pengisian suara dilakukan di perangkat lunak premier, lebih mudah karena sudah disediakan layer khusus untuk file audio.
8. Dengan terbatasnya waktu, dan dibutuhkan kesabaran dan keahlian, film ini mampu menghasilkan kualitas yang bagus dan menarik.
9. Pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi *cell* mampu menjadi contoh dan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan animasi 2D, sehingga dapat memudahkan animator lain memahami teknik dasar pembuatan animasi 2D.
10. Desain dan animasi terbatas, namun mampu memberikan gambaran yang jelas tentang topik cerita yang diambil.

5.2 Saran

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dari laporan yang kiranya dapat dipertimbangkan oleh penulis antara lain:

1. Teknik animasi *cell* tidak cocok untuk menganimasikan gerakan yang lambat atau *slow motion*
2. Dalam pembuatan animasi dengan teknik animasi *cell* tata letak dan ukuran gambar harus sama.
3. Perlu banyak latihan sangat penting dalam menyelesaikan film yang lebih berkualitas
4. Pembuatan animasi 2D lebih baik diselesaikan oleh tim atau tidak sendirian agar hasil film lebih maksimal. Pembagian pekerjaan sangat

diperlukan untuk mengatur ketepatan waktu agar pengerjaan film lebih cepat selesai.

5. Dalam pembuatan film kartun harus mampu menghadapi beberapa kendala
6. Memperbanyak menonton film kartun sangat penting untuk menambah referensi
7. Gerakan animasi masih kurang halus dan masih perlu banyak pengembangan karena penulis kurang menguasai teknik pembuatan gerak yang berbeda

