

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari tahap-tahap pengerjaan yang telah dilakukan selama proses pembuatan animasi ini, serta berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan penerapan teknik *frame by frame* yang berarti membuat animasi berdasarkan aturan yang telah di tetapkan sehingga bergerak seusai dengan *real time*. Memahami jumlah gambar yang harus di tetapkan dan memfariasikan jarak agar terlihat lebih dinamis.
2. Animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.
3. Proses menganimasikan dilakukan dengan dua tahap. Bagian pertama adalah menggambar sketsa terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan *line-art*. Proses pembuatan dalam beberapa hal dapat melakukan *copy-paste* namun hanya sebagian kecil bagian saja, sisanya harus di gambar secara manual. Proses memakan waktu cukup lama karena dari sketsa ke *line-art* berarti menggambar ulang atau dua kali proses menggambar hal

yang sama. Dalam 1 hari estimasi gambar yang dihasilkan antara 8 gambar sampai 24 gambar.

4. Pada proses pembuatan *background* dilakukan dengan dua tahap. Pertama adalah menggambar sketsa yang dilakukan dengan *software* 3D, kemudian diberi warna pada *software painting*. Proses pewarnaan dilakukan dengan di lukis, tidak menggunakan *software* 3D dengan tujuan agar terlihat seperti animasi Jepang.
5. Proses yang cukup berat adalah proses *compositing* dan *editing*. Pada tahap ini peneliti hanya bisa bergantung pada laptop. Sering terjadi *lagging* ketika melakukan *editing* membuat proses berjalan lebih lambat. Akibatnya sangat susah untuk melihat *preview* secara *realtime*.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dibuat, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah:

1. Matangkanlah segala sesuatu pada tahap pra produksi karena tahap ini merupakan penentu hasil akhir. Semakin baik tahap pra produksi, semakin besar peluang mendapatkan hasil yang baik.
2. Giat-giatlah dalam menggambar, ada kalanya bila menjadi perfeksionis dibutuhkan saat menjadi animator sehingga sedikit saja kekurangan akan diperbaiki. Semakin banyak jumlah gambar semakin halus animasi yang dihasilkan.
3. Persiapkanlah komputer dengan spesifikasi yang cukup karena sangat berpengaruh saat proses *compositing* dan *editing*.