

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi *Pengelana Terakhir*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat tiga tahapan dalam pembuatan animasi *Pengelana Terakhir*. Tahapan pertama adalah analisa tertulis yang meliputi ide cerita hingga pembuatan storyboard. Tahap kedua adalah tahap produksi yang dimulai dari pembuatan background hingga pembuatan bagian-bagian film animasi. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi yang meliputi editing animasi sampai rendering.
2. Penggunaan Slider controller untuk lipsync dapat mempercepat dan memudahkan pengaturan tata letak bagian bagian bentuk mulut untuk setiap pengucapan suara yang diinputkan.
3. Penggunaan perangkat lunak dari Adobe Creative Suite dapat mempercepat dan memudahkan pembuatan animasi karena semua *software* saling terhubung satu sama lain sehingga tidak perlu menyimpan dalam format yang lain karena file mentah dari *software* Adobe yang satu akan kompatibel dengan *software* Adobe yang lainnya.
4. Penerapan beberapa prinsip animasi pada pembuatan animasi *Pengelana Terakhir* membuat animasi terlihat lebih hidup. Dan juga animasi yang

dihasilkan hanya terdapat 10 prinsip animasi saja karena ada dua yang tidak terenuhi yaitu prinsip Exageration, dan anticipation

5. Durasi Animasi yang dihasilkan yaitu 8 menit 29 detik.
6. Film yang dihasilkan sudah dapat dimengerti oleh penonton, karena dari 10 pertanyaan hanya ada beberapa penonton yang menjawab salah, diantaranya pertanyaan ke 2 ada 1 yang salah, pertanyaan ke 4 ada 1 yang salah, dan pertanyaan ke 5 ada 1 yang salah.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain sebagai berikut.

1. Pembuatan film animasi yang efektif seharusnya dilakukan dengan tim sehingga adanya pembagian kerja mulai dari pembuatan background sampai dengan pemberian efek sehingga animasi yang dihasilkan lebih maksimal dan cepat diselesaikan.
2. Perlu manajemen warna yang baik. Sehingga terdapat perbedaan jelas antara warna karakter dan background.
3. Penggunaan teknik *Parent* pada karakter disarankan untuk membuat animasi sederhana karena animasi yang dihasilkan cenderung datar dan pergerakan karakter masih kaku. Sedangkan jika ingin membuat animasi yang lebih detail disarankan untuk menggunakan teknik animasi yang lainnya yang bersifat per *frame*.
4. File-file yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi harus disimpan dalam folder yang teratur dan tidak dipindahkan secara sembarangan.

5. Pembuatan animasi dalam kualitas tinggi dibutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi khususnya RAM karena dalam proses pembuatan animasi membutuhkan RAM yang tinggi agar proses *rendering* bisa berjalan lancar.
6. Dalam proses rendering sebaiknya komputer jangan digunakan untuk mengerjakan aktivitas lain agar proses rendering menjadi lebih optimal.

