

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada halaman sebelumnya, dengan adanya pembuatan laporan skripsi dengan judul “ Produksi Iklan Animasi 2D Tentang Pentingnya Beladiri di Usia Dini” dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Telah dihasilkan iklan dengan konsep animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame* menggunakan *software* Anime studio dengan tema beladiri.
2. Fitur *timeline layers* mempermudah membuat animasi secara *frame-by-frame* dan dengan menggunakan gambar yang berbasis vector dapat dengan mudah membuat animasi tanpa harus menggunakan teknik animasi tradisional yang mengharuskan kita membuat puluhan bahkan ratusan gambar dengan bantuan fitur *smart bone* dalam Anime studio

5.2 Saran

Tidak ada hal sempurna di dunia ini, penulis sadar masih ada kekurangan dalam skripsi ini, maka kiranya ada kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan, dengan kekurangan dan kelebihan dalam skripsi ini semoga dapat diterima serta dapat memberi manfaat untuk pembaca.

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memberikan saran sebagai berikut,

Dalam Anime Studio hanya dapat menganimasikan *flat image* (gambar datar) yang mana hasil animasinya nanti akan terlihat kaku, maka diperlukan beberapa gambar dari berbagai perspektif guna membuat animasi tampak hidup

1. Untuk menggunakan fitur *smart bone* disarankan pembaca untuk membuat karakter langsung pada Anime Studio dikarenakan untuk menghindari dua

kali mengulang pekerjaan yang sama, dan hasil render file video yang kurang bagus jika gambar dibuat pada software lain.

2. Penggunaan *3d Background layer movement* sangat disarankan untuk membuat animasi terlihat hidup dan meningkatkan kualitas animasi.

Demikian saran yang bisa penulis sampaikan agar dapat diterima dan dijadikan masukan, semoga perancangan dan produksi iklan animasi dapat menjadi inspirasi dan dapat dikembangkan menjadi animasi yang lebih berkualitas.

