

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari berbagai proses yang telah dilalui dalam pengerjaan animasi 2d Krystallos – Fatebringer ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi 2D membuat pergerakan pada animasi tersebut menjadi lebih alami dan halus.
2. Teknik *frame by frame* memungkinkan pergerakan animasi dan juga kamera menjadi lebih dinamis dan fleksibel dalam sebuah animasi 2D.
3. Pada *teaser* animasi 2D Krystallos – Fatebringer ini, dari hasil *testing* dan evaluasi didapatkan bahwa pergerakan animasi sudah bagus, terutama pada bagian adegan aksi dan perkelahian, kekurangan terletak pada naskah cerita yang tidak terlalu *solid*.
4. *Teaser* animasi 2D Krystallos – Fatebringer ini sudah mampu menarik perhatian penonton dikarenakan pergerakan animasinya yang sudah halus.
5. Pembuatan animasi 2d dengan teknik *frame by frame* membutuhkan daya imajinasi yang tinggi dan juga kemampuan memperkirakan timing dari suatu gerakan.
6. Dalam pembuatan video animasi sendiri, suara sangat berperan penting. Pengerjaan efek suara dan musik harus benar-benar dipilih yang sesuai dan cocok dengan tema pada animasi, dengan begitu dapat memberikan nilai tambah pada video animasi yang dikerjakan.

6.2 Saran

1. Untuk membuat suatu cerita yang bagus dan menarik, pembuatan naskah harus benar-benar dikerjakan dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh, karena hal yang paling penting dalam sebuah film baik animasi maupun bukan adalah cerita itu sendiri.
2. Dibutuhkan daya kreatifitas yang tinggi dan juga perencanaan yang matang dan menyeluruh serta mengerjakan setiap langkah pengerjaan dengan benar Agar mendapat hasil animasi yang baik.
3. Cari atau buatlah musik dan *sound effect* yang sesuai dengan animasi yang dibuat, dengan begitu hasil animasi akan menjadi lebih sempurna.

