

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Implementasi Teknik Frame by frame pada Pembuatan Visual Efek Film “Bisikan”, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan teknik frame by frame dalam pembuatan visual efek film “Bisikan” berhasil membuat animasi karakter hantu sesuai dengan tujuan penelitian dengan hasil render visual efek film “Bisikan” menghasilkan durasi 7 menit. Adapun data yang mendukung dari pernyataan kesimpulan tersebut adalah:

1. Pembuatan visual efek film “Bisikan” dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: pengumpulan data, analisis, produksi, pasca produksi dan evaluasi.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dari analisa kebutuhan fungsional, hasil akhir video yang didapatkan menunjukkan semua point terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta dari hasil perhitungan kuesioner pada mahasiswa tentang aspek nilai informasi menggunakan metode skala likert didapatkan hasil persentase 87,2% dengan indeks kategori “Sangat Baik”.
4. Berdasarkan hasil pengujian beta dari hasil perhitungan kuesioner pada para ahli dibidang animasi dan multimedia tentang aspek nilai informasi menggunakan metode skala likert didapatkan hasil persentase 78,6% dengan indeks kategori “Baik”.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Adapun saran dari para ahli di bidang animasi dan multimedia yang dapat penulis menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam sebuah penelitian. Adapun saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Karena karakternya hantu, akan lebih menarik kalau opacity dibuat agak transparan, mungkin juga bisa lebih menyatu dg latar karna tidak ada shading.

2. Perhatikan lagi anticipation, slow in & out dan juga timing & spacing untuk suatu pergerakannya.
3. Berikan lebih banyak inbetween & terapkan dengan benar 12 prinsip animasi.
4. Perbaiki kontak mata antara pemeran utama dengan animasi.
5. Dibeberapa shot ada bagian ukuran tubuh hantu yang tidak konsisten sehingga perlu dibuat perbandingan antara tubuh hantu dengan karakter utama.
6. Untuk penempatan karakter bagian mata ada bagian yg *off*, sehingga karakter dan aktor saat berhadapan seperti tidak bertatapan.
7. Perbanyak referensi gerakan dan ekspresi, jangan takut untuk bereksperimen.
8. Penerapan prinsip animasinya bisa ditambahkan lagi.

