

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

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

1. Untuk menghasilkan gerakan animasi yang natural diperlukan pembuatan *keyframe* dan *inbetween* yang benar, kedua faktor tersebut sangatlah berpengaruh pada pembuatan animasi. Sebagai panduan dalam pembuatan *keyframe* dan *inbetween* yang benar bisa menerapkan beberapa prinsip animasi, pada animasi 2D “Berserker Warrior”, penulis menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi, diantaranya yaitu *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straigh Ahead Action and Pose to Pose Animation*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow-out and Slow-in*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing* dan *Appeal*.
2. Waktu pengerjaan Animasi 2D “Berserker Warrior” menghabiskan waktu dua bulan, satu bulan pembuatan gambar *keyframe*, *in-between* dan *background*, selebihnya yaitu proses *visual effect*, *editing* dan pemberian *sound*.

3. Jumlah keseluruhan frame pada Animasi 2D “Berserker Warrior” yaitu berjumlah 2159 frame, dengan format 24 FPS, dan 1 gambar untuk 2 *frame* sehingga terdapat 12 gambar yang berbeda dalam 1 detik.
4. Proses pembuatan animasi dengan teknik *handrawn* memakan waktu yang lama karena banyaknya gambar yang harus dibuat.
5. Penambahan *visual effect* dan *sound effect* memiliki peran penting pada animasi, karna dapat membuat animasi menjadi semakin menarik.
6. Penggunaan perangkat lunak *Adobe Creative Suite* dapat mempercepat dan memudahkan pembuatan animasi karena semua software saling terhubung satu sama lain sehingga tidak perlu terus menerus melakukan *render*, karena *save project* dari *adobe* dapat dijadikan atau di import sebagai file *footage* pada software *adobe* lainnya.

5.2 SARAN

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan video selanjutnya.

1. Pembuatan animasi yang efektif sebaiknya dikerjakan bersama tim sehingga adanya pembagian kerja mulai dari pembuatan *storyboard*, *keyframe*, *inbetween*, *colouring*, sampai dengan pemberian *visual effect* dan *sound effect*. Semuanya terbagi dalam divisi yang berbeda.
2. Perlu pemilihan warna yang baik, sehingga terdapat perbedaan warna yang jelas antara warna karakter dan *background*.

3. Manajemen *folder project* juga harus diperhatikan guna meminimalisir kesalahan dan kebingungan dikarenakan file *project* tersebar dan harus mencari satu persatu lokasi penyimpanan.
4. Dalam menggunakan teknik *handrawn* dibutuhkan banyak latihan agar gambar yang dihasilkan pun berkualitas bagus.
5. Kesulitan dalam pembuatan film animasi ini adalah penerapan teknik yang digunakan yaitu metode *frame by frame*, yang mengharuskan untuk membuat gambar lebih banyak dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. Hal itu disebabkan karena harus menggambar satu persatu pada setiap *frame*, saran penulis untuk penelitian selanjutnya supaya dapat mempertimbangkan waktu dan tenaga dalam pengerjaan yang menggunakan teknik ini.

