

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dapat dijelaskan bahwa keseluruhan hasil yang telah dibuat penelitian diatas bahwa telah digunakan untuk membuat animasi 2D “Penguin Pengganggu” iklan pendek ini menggunakan teknik *frame by frame*, maka hasil dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam animasi 2D “Penguin Pengganggu” yang dibuat untuk menguji sejauh mana penulis menggunakan teknik *frame by frame*, dalam pembuatan animasi ini mempunyai beberapa tahapan seperti membuat sketsa dari awal, sketsa tersebut bisa berupa teknik tradisional atau digital, dalam pembuatan animasi membutuhkan beberapa frame yang disusun satu persatu agar dapat membuat animasi tersebut bergerak, disisi lain penggunaan software juga berpengaruh dalam pembuatan animasi. Video yang dihasilkan oleh animasi ini adalah 2.5 detik.

2. Kesimpulan diatas penulis berpendapat bahwa pembuatan animasi 2D *frame by frame* adalah cara mudah membuat animasi yang mampu digerakkan setiap *frame* yang dibuat. Kekurangan dari teknik animasi ini adalah waktu yang dibuat lebih lama karena harus menggambar satu per satu frame, waktu animasi yang dibuat juga lama memakan waktu 5 bulan dan dari bagian software *Toon Boom* penggunaannya sedikit sulit bila menyusun satu per satu *frame* yang digunakan.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan animasi 2D *Frame by frame* "Penguin Pengganggu" masih bergantung pada kekurangan yang sengaja maupun tidak di sengaja. Dari itu penulis akan menambahkan beberapa saran dari para ahli dan berbagai bagian penting yang harus ditingkatkan, Adapun beberapa saran yang masuk sebagai berikut:

- 1) Background langit gelap, saya rasa bisa menambah daya tarik dengan kesan "pencurian" dalam video. Apalagi ada efek lampu taman yang dramatis. Penambahan adegan penguin mengendap di belakang dan adegan penguin ancang ancang lari sebelum "mencuri" bisa ditambahkan jadi jembatan aksi.
- 2) Adegan terlalu cepat jadi gerakan sulit dilihat, lebih baik turunkan menjadi 12 fps atau menambah jumlah gambar inbetween jika masih menggunakan 24 fps.
- 3) Buat lebih halus lagi bagian frame by framenya dan tambahkan fade in dan fade out audio.
- 4) Durasi jangan terlalu cepat, minimal 1 menit agar responden jadi lebih mengetahui bagaimana detail gerakan animasinya.
- 5) Penggunaan 12 fps dan 15 fps dengan durasi 5 detik lebih cocok.

