

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pada penerapan teknik animasi *rotoscoping* dengan *tweening* pada pembuatan animasi 2D "Void Seeker Zero" maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam produksi dari animasi 2D "Void Seeker Zero" menggunakan teknik *rotoscoping*, penerapan *rotoscoping* digunakan dalam pembuatan *key animation*.
2. Penggunaan *tweening* dalam teknik *rotoscoping* digunakan sebagai penghubung *frame* di antara dua *keyframe* untuk membuat gerakan terlihat mulus.
3. Hasil akhir dalam penelitian adalah video yang diuji oleh para animator dan ahli multimedia, yang berkaitan dengan pemanfaatan teknik *rotoscoping* dengan *tweening* dan memperoleh persentase skor sebesar 68,8% dengan kategori "Baik".

5.2 Saran

Dalam kuesioner yang diberikan kepada para animator dan ahli multimedia, peneliti juga memberikan kritik dan saran terkait penerapan *rotoscoping* dengan *tweening*. Kritik dan saran yang diberikan akan digunakan untuk memperbaiki dan menjadi pengalaman untuk penelitian kedepannya. Berikut saran yang diberikan;

1. Oleh Adam Septian : sebenarnya untuk *rotoscoping* itu harus tetap diberi bumbu 12 prinsip animasi, untuk lebih meningkatkan hasil akhirnya terutama prinsip *exaggeration*, minimal untuk *rotoscoping* juga harus dengan kualitas gerakan 3D/live action yg sudah proper koreografinya menurut saya, jadi nanti hanya perlu tracing apa adanya dari model referensi susah bisa dinikmati gerakannya, walaupun kadang masih perlu teknik yang namanya *gosei* (*copy paste* bagian tertentu) kalo di jepang, untuk hasil yang lebih konsisten karna konsistensi akan susah kalau digambar ulang terus menerus tiap *frame*, jadi bisa pake *gosei*.

2. Oleh Rokhmatulloh B. Firmansyah : Perhatikan perhitungan frame dan speed animasinya. Tidak semua animasi memiliki speed dan frame konstan. Khususnya di adegan aksi

