

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan animasi dua dimensi *Fiery Tale* pada scene pertarungan antara karakter Luvenia dan Icarus, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan scene pertarungan animasi dua dimensi *Fiery Tale* dengan teknik frame by frame berhasil dilakukan melalui tahapan pra produksi, produksi visual, pasca produksi, dan evaluasi. Setiap tahapan saling berkaitan dalam menghasilkan rangkaian adegan pertarungan yang runtut serta memiliki keterbacaan gerak yang jelas secara visual.
2. Hasil produk penelitian telah dinilai oleh tiga reviewer dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,4 dengan kategori “Baik Sekali”. Selain itu, penilaian sikap yang meliputi keaktifan komunikasi, kemampuan memenuhi brief, dan sikap dalam menerima revisi memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori “Baik Sekali”, sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi 2D *Fiery Tale* telah memenuhi kriteria penilaian baik dari aspek teknis maupun sikap kerja dalam proses produksi.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembuatan animasi dua dimensi pada scene pertarungan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan pada penelitian atau karya selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Animasi action pada scene pertarungan masih memiliki keterbatasan pada gerakan, sehingga pada beberapa bagian terlihat kaku dan kurang halus.
2. Kedepannya, diharapkan pengembang dapat menambah jumlah frame pada setiap gerakan animasi action agar transisi pose menjadi lebih halus dan hasil animasi terlihat lebih natural.