

BAB V PENUTUPAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis dan implementasi penggunaan teknik *Cut Out* pada film animasi pendek dua dimensi "*For Mama*", maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang dilakukan, teknik animasi 2D *cut-out* mampu diterapkan dalam proses produksi film animasi pendek *For Mama* melalui tahapan *asset separation*, *rigging*, serta *animation and masking*.
2. Implementasi teknik *cut-out* pada animasi *For Mama* mampu merealisasikan kebutuhan fungsional yang telah dirancang, sehingga gerakan karakter dan elemen visual dapat ditampilkan sesuai dengan perencanaan.
3. Penerapan beberapa prinsip animasi, seperti *timing*, *follow through*, *overlapping action*, dan *slow in-slow out*, berperan dalam mendukung kualitas gerakan agar terlihat lebih halus dan alami.
4. Hasil evaluasi kelayakan oleh responden ahli menunjukkan bahwa penerapan teknik animasi 2D *cut-out* pada film animasi pendek *For Mama* memperoleh nilai indeks sebesar 85,2% dengan kategori Sangat Baik, sehingga teknik tersebut dinilai layak digunakan dalam produksi animasi dua dimensi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi para ahli serta pengamatan peneliti selama proses pembuatan animasi "*For Mama*", maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Secara umum, kualitas animasi 2D *cut-out* pada animasi *For Mama* dinilai sudah baik dari segi cerita dan visual yang disajikan. Alur cerita mampu menyampaikan emosi dengan baik dan didukung oleh tampilan visual yang sesuai dengan konsep animasi. Meskipun demikian, beberapa aspek gerakan masih perlu ditingkatkan agar terlihat lebih halus dan natural. Saran perbaikan difokuskan pada penghalusan

gerakan berjalan karakter Mama serta gerakan rambut agar tidak terlihat kaku. Penerapan prinsip *follow through* dan penambahan *path object* dinilai dapat membantu meningkatkan kualitas pergerakan animasi, khususnya pada adegan di menit 1:16 dan 1:20.

2. Teknik animasi 2D *cut-out* memiliki berbagai keterbatasan dalam proses pembuatannya, sehingga menuntut ketelitian dan improvisasi dalam setiap tahapan produksi. Oleh karena itu, konsistensi dalam mengatur gerakan dan detail acting karakter menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Pengembangan ke depannya disarankan untuk menerapkan prinsip-prinsip animasi secara lebih menyeluruh, termasuk penambahan *secondary motion* untuk mengurangi kesan kaku pada gerakan. Selain itu, penggunaan referensi gerak secara konsisten, baik pada animasi action maupun acting, dinilai sangat membantu dalam menghasilkan gerakan yang lebih natural. Dengan memperbanyak latihan dan penggunaan referensi, kualitas animasi *cut-out* diharapkan dapat terus meningkat pada karya selanjutnya.

