



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Kesimpulan penulis yang pertama adalah penentuan langkah – langkah yang tepat dan cara membuat PSA yang baik dengan teknik animasi 2D dapat tercapai dengan menentukan langkah – langkah pembuatan PSA dan langkah – langkah pembuatan animasi 2D yang baik terlebih dahulu sesuai dengan teori dari para ahli mengenai PSA dan animasi 2D.

Kesimpulan penulis yang kedua yaitu mengingat target PSA karya penulis ditujukan untuk pekerja kantoran yang merupakan target usia dewasa dan terdapat kebebasan berkreasi untuk membuat *style grafis* dalam *limited animation* maka langkah yang tepat untuk teknik *limited animation* agar sesuai dengan target usia dewasa sehingga penulis dapat mencapai tujuan penulis untuk membuat PSA yang baik yaitu dengan membuat *style grafis* dari *character design, background, layout* dan *color* untuk PSA ini sesuai dengan teori para ahli mengenai ketentuan – ketentuan untuk target usia dewasa seperti tarikan garis tepi yang halus, wujud proporsi tubuh yang dewasa, *background* yang lebih menonjolkan *character design* serta pewarnaan dengan gradasi.

## B. Saran

Dalam proses pembuatan PSA berbentuk animasi 2D yang penulis lakukan, penulis menggunakan *limited animation*. Pembuatan *limited animation* memang lebih menghemat waktu dibandingkan dengan menggambar frame – frame animasi secara penuh namun dalam pembuatan animasinya penulis tidak memiliki frame – frame animasi yang bisa menjadi patokan gerakan – gerakan animasi sehingga penulis harus memperkirakan gerakan animasi secara langsung pada Adobe After Effect CS 3.

Melihat kelemahan tersebut, penulis menyarankan dalam pembuatan *limited animation*, seorang animator harus teliti untuk memperhatikan akting, dramatisasi dan *timing* gerakan dari setiap bagian *layout character* yang dianimasikan dalam *limited animation* untuk membentuk *key pose* yang kuat.

Bila akting, dramatisasi dan *timing* gerakan diperhatikan dengan teliti maka tidak hanya bagian – bagian utama dari sebuah *layout* yang akan dibuat animasinya namun juga bagian – bagian lain dari suatu *layout* tersebut tentunya akan ikut dianimasikan dengan ekspresi yang lebih kaya lagi.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A