



### **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

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengerjaan karya animasi vektor 2D dengan teknik *rotoscopy*, dapat disimpulkan menjadi beberapa hal sebagai berikut.

1. Penerapan teknik pembuatan animasi dengan adaptasi teknik lama, dalam hal ini teknik *rotoscopy* yang diadaptasi ke proses digital, membutuhkan banyak penyesuaian dan literatur khusus untuk proses pembuatannya.
2. Penggabungan antara animasi dengan *direct footage*, menjadikannya sesuatu yang unik dan merupakan karya ekperimental yang akan memperkaya referensi dunia animasi.
3. Gerakan animasi yang halus dan alami membuat objek animasi "lebih hidup".
4. Dari keseluruhan proses yang dilakukan dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini selain untuk pemenuhan nilai mata kuliah Tugas Akhir juga merupakan keberhasilan dari aplikasi secara teoritis serta kemampuan pribadi dalam sebuah tim yang dimaksimalkan.

## 5.2. Saran

Berikut beberapa saran yang berguna untuk perkembangan pembuatan animasi yang didapatkan baik dari dosen maupun dari pengalaman selama proses pengerjaan *scene* animasi ini.

1. Hal yang terpenting dalam pembuatan sebuah karya adalah ide dari karya tersebut dan bagaimana mempertahankan ide tersebut. Komputer dan perangkat pendukung yang lain hanyalah sebuah sarana saja.
2. Penguasaan teknik pembuatan, prinsip dan ilmu tentang animasi sangat besar perannya dalam pembuatan Tugas Akhir ini selain kemampuan dari animator sendiri.
3. Ada cara yang lebih praktis dalam pembuatan animasi dengan teknik *rotoscopy* digital, yakni menggunakan teknik *keyframing* di Adobe After Effect, sehingga tidak banyak menggunakan bermacam-macam *software*.
4. Kerjasama, toleransi dan komunikasi dalam tim sangat diperlukan, guna mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Referensi dari buku, saran dari dosen, cukup banyak membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Lingkungan yang kondusif dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah ketika mendapatkan *mood* yang bagus untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.