

Kesimpulan

Dalam melakukan penelitian dan membuat suatu karya diperlukan sebuah ketekunan dan ketelitian dalam setiap pengerjaannya. Termasuk dalam membuat karya Visvantara Jataka ini. Diharapkan penelitian ini akan dapat dilanjutkan dan penelitian teknik animasi cut out ini dapat bermanfaat bagi industri animasi kedepannya.

Saran

Diharapkan kepenulisan ini dapat bermanfaat, dan di penelitian selanjutnya dapat menerapkan cut out animation seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan lebih baik lagi di bagian 3D maupun 2D. Dan ada baiknya mempelajari ilmu fisika dan geografi untuk diterapkan pada animasi cut out kedepannya. Selain pengembangan teknik rigging yang menggunakan anatomi manusia sebagai salah satu cabang ilmu biologi, masih ada banyak cabang ilmu lain lagi yang bisa diterapkan di cut out animation.

Daftar Pustaka

- Afreza, A., & Syahputri, N. I. (2019). Perancangan Animasi 2D Menjaga Lingkungan Sehat dan Bersih Berbasis Multimedia. Snastikom.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso
- Yuan, Ning. 2010. Production design for traditional cut-out animation :Digital remediation of genre-specific aesthetics, 3.
- Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. The Illusions of Life Disney Animation.Italy: Disney Productions.
- Soenyoto,Partono.2017.Animasi 2D.Jakarta.PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise,Jubilee.2020.Dasar Dasar Animasi Komputer.Jakarta.PT Elex Media Komputindo.
- A.Z,Diginofac.2008.Creating Character Movement Camera Move with Flash.Jakarta.PT Elex Media Komputindo.

Lampiran



Biodata Penulis

Andini Raehana Putri

Seorang mahasiswa seniman di bidang 2D berkonsentrasi dalam pembuatan desain karakter dan penganimasian sejak tahun 2019. Sampai saat ini penulis masih belajar tentang penganimasian asset 2D dan rigging karakter.