

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Coollabs untuk Lembaga Sketsa. Saran-saran diberikan sebagai catatan dan perbaikan di masa mendatang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Coollabs untuk Lembaga Sketsa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Coollabs untuk Lembaga Sketsa dilakukan melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan urutan keseluruhan proses adalah pembuatan *Script*, pembuatan Karakter, pembuatan property, pembuatan desain lokasi, pembuatan *storyboard*, perekaman audio untuk narasi, pembuatan *animatic*, *color-styling*, konsep tataruang, pewarnaan *background*, animasi, animasi *clean-up*, *ink and paint*, *compositing*, serta *export*.
2. Penggunaan teknik animasi *frame by frame* dan penggunaan *tools* pada Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Adobe After Effects CS6 dalam

proses pembuatan animasi. Serta penerapan prinsip animasi untuk menambah kesan lebih hidup pada animasi yang dibuat.

3. Penggunaan Adobe Photoshop sebagai penyusun *layer* dan *frame* animasi agar mempermudah penyusunan seluruh adegan pada Adobe After Effects CS6.
4. Penggunaan *layer* kamera pada Adobe After Effects untuk membuat pergerakan kamera dan penambahan kesan kedalaman, yang membuat *layout* animasi tampak lebih realistis
5. Durasi animasi adalah 1 menit 15 detik, yang dipublikasikan oleh lembaga Sketsa di situs www.youtube.com dan disebarluaskan lewat media sosial yang ada. Animasi juga ditayangkan pada saat lembaga Sketsa mengadakan kunjungan ke Sekolah-sekolah.
6. Penekanan konsep cerita sudah sesuai, yang mengambil tema permasalahan pelajar yang belum tahu *passion* dan cita-cita, yang merupakan latar belakang terciptanya program kegiatan Coollabs pada lembaga Sketsa.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut:

1. Menambah keahlian dalam bidang animasi 2D agar animasi lebih bagus dan halus dalam pergerakannya.
2. Memperluas wawasan dan reverensi tentang animasi 2D.

3. Lebih memahami tahap-tahap pembuatan animasi 2D.
4. Lebih memahami manajemen *file* dalam produksi sebuah animasi.
5. Dalam pembuatan Animasi Promosi Program Coollabs ini dapat diterapkan seluruh prinsip animasi. Sehingga dapat memaksimalkan penampilan pada animasi.
6. Membuat beberapa versi durasi animasi yang dapat diimplementasikan pada Televisi, yaitu durasi 30 detik. Yang nantinya diharapkan dapat dilihat pula oleh orang tua siswa dan merekomendasikan program Coollabs pada putra-putrinya.

