

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan implementasi dari video animasi 2d yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membuat video animasi 2d yang lebih menarik lagi.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan beberapa tahapan pembuatan video animasi 2D yang berjudul Budaya Indonesia ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Video animasi ragam budaya Indonesia yang dibuat mencakup informasi mengenai 4 macam budaya Indonesia yaitu makanan khas, baju adat, tarian adat, dan rumah adat.
2. Penggunaan video ini sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 1-4 SD Kanisius Manding Yogyakarta terhadap ragam budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPS dan Seni Budaya.
3. Didalam animasi ini terdapat musik dan gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

5.2 Saran

Namun dalam pembuatannya peneliti masih mengalami beberapa kendala seperti belum menguasai *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe*

Premiere Pro. Hal ini mengakibatkan animasi yang peneliti buat terlihat kaku. Oleh sebab itu peneliti menuliskan beberapa saran bagi animator yang ingin membuat animasi yang sejenis untuk bisa dikembangkan lagi. Adapun saran tersebut diantaranya:

1. Dalam pembuatan animasi 2D yang berjudul Budaya Indonesia ini peneliti masih mengalami kesulitan dalam menggambar karakter karena tidak memiliki skill sehingga gambar yang dihasilkan masih terbilang biasa. Kedepannya diharapkan agar animator memilih penggambar yang memiliki skill menggambar yang baik sehingga menghasilkan gambar yang bagus.
2. Gerak bibir dengan *dubbing* haruslah sesuai. Untuk itu harus lebih memperbanyak latihan.
3. Untuk pembuatan *background* harus selaras antara background yang satu dengan yang lainnya, sehingga perbedaan background tetap masih selaras dengan background sebelumnya.
4. Lebih meningkatkan hasil recording dari narasi
5. Pemilihan *background* juga harus sesuai dengan tema, agar mendapatkan hasil yang lebih baik.
6. Animasi yang dihasilkan peneliti durasinya terlalu cepat, sehingga saat pembuatan storyboard harus mempertimbangkan durasi yang pas dengan alur cerita.