

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, dan setelah menyelesaikan pembuatan iklan animasi “Lindungi Hutan Borneo Berbasis 2 Dimensi” maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan animasi ini menggunakan Software Adobe Flash Professional CS5 untuk pembuatan animasi dasar, Audacity untuk proses *dubbing* dan selanjutnya diolah dengan Adobe Premiere Pro CS5 untuk penggabungan video animasi dan penambahan audio.
2. Proses menggambar karakter dan pembuatan *background* dalam iklan animasi ini dilakukan secara digital menggunakan pen tablet pada Adobe Flash, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.
3. Movie Clip adalah sebuah simbol dalam Flash yang digunakan untuk membuat objek animasi dan dapat digunakan untuk mempersingkat gerakan animasi dalam frame seperti gerakan mata, tangan, mulut maupun badan.
4. Iklan animasi ini dibuat sebagai media penyampaian informasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga hutan Kalimantan.

5. Berdasarkan persentase kuesioner pada 20 responden, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:
  - a. Animasi iklan ini sudah cukup menarik dan informasi yang disampaikan mudah untuk dipahami oleh responden.
  - b. Menurut persentase kuesioner, 95% responden setuju iklan animasi ini mampu mempengaruhi masyarakat untuk lebih menjaga hutan Kalimantan dan dianggap layak untuk dipublikasikan sebagai media penyampaian informasi.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang iklan animasi ini diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik agar didapat hasil yang maksimal. Untuk itu saran yang diberikan yaitu:

1. Pembuatan iklan animasi ini masih amatir, sehingga iklan ini belum bisa dibandingkan dengan iklan – iklan animasi yang dibuat oleh profesional. Sebaiknya pembuatan iklan animasi dilakukan secara kelompok atau kerja tim, untuk hasil yang maksimal dan penghematan waktu pengerjaan.
2. Iklan animasi ini masih menggunakan teknologi 2D (dua dimensi), penulis mengharapkan di masa depan dapat dikembangkan dalam bentuk 3D (tiga dimensi) agar visualisasi animasi menjadi lebih hidup dan nyata.