

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penulis telah menyelesaikan film kartun “ Petualangan Khoerul” ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Didalam perancangan pembuatan film kartun “ Petualangan Khoerul” menggunakan beberapa metode analisis yaitu :
  - ✓ Metode analisis PIECES, yang meliputi, *Performance, information, control, efficiency, service.*
  - ✓ Metode analisis kebutuhan sistem, yang meliputi, *software, hardware, dan brainware.*
  - ✓ Metode analisis biaya – manfaat, analisis ini menggunakan 3 (tiga) metode :
    - Metode Periode Pengembalian (*Payback Periode*), pada metode ini proyek film kartun ini mencapai titik impas (*Break Even Point*) pada waktu 1 tahun 7 bulan 8 hari sehingga dinyatakan layak diterima.
    - Metode Pengembalian Investasi (*Retrun on Investment*), proyek ini menghasilkan keuntungan sebesar 41,53% dari biaya investasi, proyek ini layak.
    - Metode Nilai Sekarang Bersih (*Net Present Value = NPV*), dengan tingkat bunga diskonto yang digunakan sebesar 6,50% keuntungan yang diterima sebesar Rp. 21.161.528,48. Proyek ini layak

2. Pada proses perancangan pembuatan film kartun “ Petualangan Khoerul” ini, ada 3 tahapan besar yang harus dilalui, yaitu:

- ✓ Pra Produksi, yang meliputi ide, sinopsis, desain karakter, storyline, skenario, dan storyboard.
- ✓ Produksi , yaitu meliputi modeling dan rendering.
- ✓ Pasca Produksi Editing yang merupakan hasil akhir dari tahapan pra produksi, produksi, dan pascaproduksi.

### 5.2 Saran

Berkaitan dengan banyaknya kendala dan kekurangan saat penulis mengerjakan kartun animasi ‘Petualangan Khoerul’ ini, maka penulis mengusulkan beberapa solusi :

- a. Pembuatan animasi 3D sebaiknya dikerjakan secara tim sesuai dengan spesifikasi bidang keahlian masing-masing.
- b. Terlebih dahulu memahami tentang proses pembuatan sebuah animasi pemahaman akan proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
- c. Mencoba dan terus mencoba adalah cara terbaik untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- d. Sebaiknya memperbanyak bahan dan literatur sebagai rujukan, karena untuk saat ini penulisan buku-buku kartun animasi masih sangat minim.