

BAB V PENUTUP

Setelah penelitian selesai dan dilakukannya pengambilan data secara kuesioner maka didapatkan persentase hasil. Kemudian penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan dan beberapa saran yang dirangkum dibawah ini.

5.1 Kesimpulan

Setelah penelitian diselesaikan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut yang peneliti rangkum dalam beberapa poin berikut :

1. Penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D “Sapa Kamu” berpengaruh secara kualitas dan pesan yang ingin disampaikan, dimana animasi yang dibuat dengan teknik ini menghasilkan kualitas yang cukup dan pesan yang tersampaikan dengan baik. Namun memiliki kelemahan pengerjaannya memakan waktu yang cukup lama karena melewati beberapa proses.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai 12 prinsip animasi. Animasi ini memenuhi ke-12 prinsip animasi tersebut yang ada.
3. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai kebutuhan fungsional. Animasi ini sudah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional yang ada.
4. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuesioner mengenai penilaian aspek cerita pada animasi ini mendapat nilai akhir sebesar 96,57% yang artinya cerita dan pesan moral tersampaikan dengan sangat baik.
5. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuesioner mengenai penilaian aspek kesesuaian visual mendapat nilai akhir sebesar 86,17% yang artinya animasi ini sudah sangat baik dari segi visual dan layak untuk dijadikan media.

5.2 Saran

Setelah semua proses diselesaikan, penulis memberikan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai acuan atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Animasi akan lebih baik lagi disampaikan dengan fase yang perlahan agar narasi dan ceritanya lebih tersampaikan dengan baik pada penonton.
2. Kurangnya pemanfaatan prinsip animasi dapat memberikan gerakan animasi serasa kurang halus dan lebih kaku.
3. Penggunaan suara dapat memberi efek dramatis suatu keadaan maka dari itu lebih baik menggunakan suara efek dan musik yang lebih dramatis
4. Pemanfaatan prinsip *exaggeration* dalam animasi sangatlah penting untuk membuat ekspresi karakter yang lebih ekspresif. Maka dari itu menggunakan prinsip ini untuk ekspresi karakter akan lebih berpengaruh pada feel karakter.
5. Penggunaan prinsip *timing and spacing* sangatlah berpengaruh terhadap suatu penyampaian cerita. Penataan *timing* yang bagus akan mempermudah animasi untuk dipahami.
6. Visualisasi dengan warna akan lebih menonjolkan cerita dari suatu *scene* karna visualisasi dengan satu warna atau *monochromatic* akan menunjukkan *mood* atau perasaan yang sama.
7. Jika akan melakukan pengujian mengenai pengaruh cerita terhadap motivasi penonton sebaiknya membuat kuisioner yang sehubungan dengan motivasi dari cerita tersebut.
8. Memperdalam beberapa teknik dan *style* animasi agar tidak berpatokan kepada satu *style* atau teknik tertentu.