

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini, akan disampaikan kesimpulan hasil analisis dan pembuatan aset vektor 2D dalam konteks Gerhana Matahari dan Gerhana Bulan. Selain itu, akan diberikan saran-saran untuk perbaikan dan catatan untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penulisan skripsi ini, proses pembuatan Aset Vektor 2D Gerhana Matahari dan Gerhana Bulan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, seperti pengumpulan data, analisis masalah yang teridentifikasi dari data, serta melalui proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Dalam penelitian ini, teknik vektor digunakan untuk membuat Aset 2D, dengan menggunakan software Adobe Illustrator CC 2020.
3. Hasil penelitian terhadap faktor informasi yang digunakan dalam pembuatan Aset Vektor 2D Gerhana Matahari dan Gerhana Bulan menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut sesuai dengan harapan tim visual animasi Gerhana Matahari dan Gerhana Bulan, dengan skor Likert rata-rata sebesar 78,38%.
4. Hasil penelitian ini berupa gambar dan file dalam format .ai.
5. Aset yang dibuat terbagi menjadi dua jenis yaitu aset reusable (aset yang digunakan kembali) dan aset khusus. Untuk jumlah aset reusable total ada tiga, lalu untuk aset khusus total ada empat belas.
6. Aset yang dibuat, tidak mengikuti ukuran aslinya dikarenakan dalam video edukasi gerhana Matahari dan Bulan informasi ukuran dari objek aslinya tidak diperlukan.

5.2 Saran

Peneliti mengakui bahwa terdapat kekurangan dan kesalahan yang mungkin terjadi baik disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, peneliti berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut baik dari segi

metode penelitian maupun hasil produk yang dihasilkan. Adapun saran yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas topik serupa, untuk menggunakan teknik-teknik 2D lain dalam pembuatan aset, sehingga aset yang dihasilkan dapat lebih bervariasi dan sempurna.
2. Untuk menghasilkan aset 2D yang berkualitas, sangat penting bagi peneliti selanjutnya untuk menunjukkan kesabaran dan ketelitian dalam setiap langkah pengerjaannya.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperdalam dan mengeksplorasi *tools* yang tersedia dalam software Adobe Illustrator.

