

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah diuraikan oleh penulis, maka dapat ditarik kesimpulan. Yaitu:

1. Pembuatan film pendek animasi 2D "SCARS" ini terdiri dari tiga tahap, yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pra Produksi adalah tahap membangun pondasi, yang mana akan menentukan seperti apa animasi akan dibuat dan menjadi seperti apa, hal yang ada pada Pra Produksi adalah ide, naskah, tema dan *storyboard*. Produksi adalah tahap pembuatan aset dan kebutuhan lainnya seperti karakter, *animating*, *background* dan *backsound*. Pasca Produksi adalah penambahan efek yang mendukung *scene* yang ditampilkan sampai rendering.
2. Animasi 2D "SCARS" dibuat menggunakan format 1920x1080 FHD dan memakai *frame rate* 15FPS yang memiliki durasi berkisar 2 menit yang ditayangkan pada platform Youtube.
3. Animasi 2D "Scars" memberikan pesan bahwa jika memiliki masalah berat dan merasa tertekan hingga depresi janganlah memaksa memikulnya sendiri dan berbagilah dengan seseorang, percayalah bahwa masih ada orang yang peduli denganmu.
4. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan untuk animasi 2D "Scars" responden umum yang targetnya adalah mahasiswa dengan rentan umur 21 sampai 30 tahun, usia ini dipilih karena rentan dengan fase *quarter life crisis* yang mana dapat mengganggu mental orang yang mengalaminya. Responden ini mendapatkan 82.91% dan termasuk kategori sangat baik. Responden ahli menargetkan orang yang bekerja di bidang animasi minimal 2 tahun, karena orang tersebut memiliki pengetahuan seperti apakah animasi yang baik dan benar. Responden ini 79% dengan skor tersebut termasuk kategori cukup baik.

5.2. Saran

Penulis naskah tugas akhir ini tentu tidak lepas dari kelemahan dan kesalahan, baik disengaja atau tidak. Oleh karena itu penulis menuliskan beberapa saran yang bisa dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang lebih baik dimasa mendatang antara lain:

1. Menerapkan 12 prinsip animasi dengan lebih baik.
2. Pengolahan naskah cerita yang lebih matang agar pesan bisa tersampaikan, serta pembuatan aset terutama dubbing lebih kuat.
3. Menguasai pembuatan animasi frame agar gerakan animasi bisa lebih dinamis dan halus.

