

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam tahap yang telah dikerjakan pada perancangan animasi 2 dimensi sebagai media promosi *Atsbi* ini, peneliti dapat mengambil kesimpulan:

1. Perancangan animasi 2 dimensi ini dilakukan dengan melalui 3 tahap. Yang pertama adalah tahap pra-produksi, tahap dimana peneliti membuat ide cerita, tema, synopsis, desain karakter, naskah serta *storyboard*. Kemudian tahap produksi, peneliti membuat *background*, membuat animasi *frame by frame*, melakukan pewarnaan animasi, rendering animasi, merubah format mov menjadi mp4. Lalu tahap terakhir yaitu pasca produksi tahap dimana peneliti melakukan *compositing*, *rendering* dan publikasi karya melalui kanal *Youtube* dan *Instagram*.

2. Animasi 2 dimensi ini dipromosikan ke media sosial *Instagram* dan *Youtube*. Penyebaran melalui *Instagram* mulai dari tanggal 25 Juli 2023 mendapatkan *insight* yang cukup baik dilihat dari jumlah pengunjung akun *Instagram Atsbi*. Kemudian promosi melalui *Youtube* mulai dari tanggal 25 Juli 2023 mendapatkan *insight* cukup baik yakni banyaknya pengguna *Youtube* yang menyukai animasi tersebut.

3. Berdasarkan hasil *Beta Testing* yang diperoleh dari hasil kuisioner *skala likert* dapat hasil akhir 96,9% yang dimana animasi 2 dimensi sebagai media promosi *Atsbi* tersampaikan dengan sangat baik.

4. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* dengan hasil akhir yang didapatkan bahwa memenuhi 9 prinsip animasi dan memenuhi semua kebutuhan fungsional.

5.2 Saran

1. Proses perancangan animasi harus matang sehingga proses produksi dan pra produksi dapat berjalan dengan lancar dan animasi yang dihasilkan mempunyai kualitas cerita dan gerakan yang baik.
2. 12 prinsip animasi seharusnya benar-benar dipahami dan diterapkan dalam perancangan animasi.
3. Konsep, naskah dan *storyboard* yang sudah dibuat seharusnya menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.
4. Bagi *Atsbi*, perancangan ini dapat menjadi alternatif media untuk promosi dalam bentuk yang berbeda dari media yang sudah dimiliki dan dapat lebih mengembangkan pemasaran secara *online* dengan memanfaatkan media sosial yang mudah dijangkau dan marak digunakan.
5. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai media untuk promosi berupa animasi 2 dimensi dan dapat dijadikan referensi untuk laporan terkait dengan animasi 2 dimensi sebagai media promosi.