

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan animasi motivasi 2D “Make Your Mark” dengan metode *frame by frame* untuk kalangan remaja ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan animasi singkat “Make Your Mark” sebagai media motivasi dianggap berhasil dengan bukti data dimana seluruh responden mengetahui bahwa animasi ini adalah animasi motivasi (data pada lampiran).
2. Animasi “Make Your Mark” ini disukai oleh kalangan remaja dengan 31 responden menyatakan suka dengan animasi, sedangkan 7 responden lainnya memilih untuk netral.
3. Metode *frame by frame* yang digunakan pada animasi “Make Your Mark” ini terbilang pas, dengan 18 responden menyatakan sesuai, 18 responden lainnya menyatakan netral, dan hanya 2 responden menyatakan tidak sesuai.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari pembuatan animasi motivasi 2D “Make Your Mark” dengan metode *frame by frame* untuk kalangan remaja ini adalah sebagai berikut.

1. Secara menyeluruh, penonton mengetahui pesan motivasi yang diberikan karena menggunakan metode narasi langsung. Namun terdapat 27 responden yang memilih media motivasi sebaiknya diterapkan dengan metode cerita pendek dengan amanat cerita dibandingkan dengan metode narasi langsung agar animasi lebih bervariasi dan tidak membosankan.
2. Bila menggunakan 24 FPS, harap agar kedepannya dapat memaksimalkan penggunaan setiap *frame* nya, terbukti dengan 18 responden yang masih ragu-ragu, dan 2 responden yang menjawab tidak cocok.
3. Bilamana ingin menggunakan metode yang sama dengan animasi ini, yaitu metode narasi langsung, dapat memperkaya gerakan animasi agar tidak monoton, diharapkan lebih bervariasi dan didukung oleh sudut pengambilan gambar yang baik (data jawaban terdapat pada lampiran).