

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Perancangan dan Pembuatan Film Pendek Animasi 2D “Jangan Rusak Hutanku”. Saran-saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang animasi 2D “Jangan Rusak Hutanku”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Jangan Rusak Hutanku” dilakukan melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari alpha testing bahwasannya kebutuhan fungsional pada animasi 2D “Jangan Rusak Hutanku” sudah terpenuhi.
3. Dari hasil pengujian terhadap kebutuha fungsional, 14 kebutuhan fungsioanal yang telah dianalisis sudah terpenuhi semuanya
4. Berdasarkan hasil dari Beta Testing penilaian tampilan animasi mendapatkan nilai akhir sebesar 82,1% yang bahwasanya animasi 2D Jangan Rusak Hutanku sudah sangat baik.

5. Berdasarkan hasil Beta Testing aspek cerita mendapatkan nilai akhir sebesar 74,2% bahwasannya maksud cerita yang dibawakan oleh animasi 2D Jangan Rusak Hutanku cukup tersampaikan dengan baik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengelolahan naskah cerita dan konsep karakter harus matang agar tidak terjadi kendala saat pembuatan animasi berlangsung.
2. Storyboard yang sudah dibuat harusnya menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.
3. Penggambaran karakter dan background yang lebih solid dan konsisten.
4. 12 prinsip animasi harus benar-benar dipahami dan diterapkan dalam pembuatan film animasi.
5. Penganimasian ekspresi dari tiap karakter lebih ditekankan agar visualisasi cerita dapat tersampaikan dengan baik.
6. Dalam proses penggambaran, penganimasian, dan editing, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran pengerjaan, agar detail setiap pembuatan baik penggambaran, penganimasian, dan editing dapat dilakukan dengan baik.