

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan Animasi 2D Edukasi “Menyikat Gigi Untuk Pencegahan Gigi Berlubang Pada Anak Kecil” dengan teknik *motion graphic*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berhasil mengimplementasikan *motion graphic* sebagai sarana edukasipada anak-anak. Perancangan hasil dari *storyboard* dengan menggunakan 29.97 FPS yang dipublikasikan pada platform media sosial *youtube*.
2. Hasil uji kelayakan menggunakan kuisioner yang diisi oleh 20 responden umum dan 10 responden ahli menunjukkan bahwa video animasi 2D Edukasi “ Menyikat Gigi Untuk Pencegahan Gigi Berlubang Pada Anak Kecil ” layak digunakan dan berada pada skala “Sangat Baik” dengan presentase 82% (Umum) & 92,4% (Ahli).
3. Video edukasi *animasi 2D motion graphic* ini merupakan media penyampaian informasi mengenai 2 hal yang dibahas dalam mengedukasikan cara menyikat gigi untuk gigi berlubang bagi anak kecil yaitu tatacara dan animasi 2D *motion graphic*.

#### **5.2 Saran**

Kekurangan pada pembuatan animasi ini masih banyak sehingga perlu di sempurnakan lagi. Oleh karena itu, beberapa saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Memperbanyak referensi untuk meningkatkan kualitas video dan desain.
2. Konten yang terdapat animasi 2D *motion graphic* ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah beberapa informasi yang ada.
3. Teknik *motion graphic* ini dapat dikembangkan lagi dengan konsep dan alur yang lain dan mengikuti trend.

4. Dalam proses drawing, editing dan compositing, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap editing dapat dipilih dengan baik.
5. Untuk menghasilkan video yang baik sangat disarankan pada pra produksi dipersiapkan dengan matang sehingga proses produksi dan pasca produksi berjalan dengan lancar.

