

BAB V PENUTUP

Berdasarkan perhitungan kuisioner dan hasil kuisioner yang didapatkan maka penelitian ditutup dengan kesimpulan dan saran. Berikut beberapa kesimpulan dan saran yang didapat dari keseluruhan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Setelah penelitian diselesaikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Rumusan masalah terjawabkan dengan penelitian ini. Yaitu pembuatan animasi menggunakan Teknik *Motion Graphic* ini diawali dengan Praproduksi yaitu pembuatan ide,tema, sinopsis, naskah, dan storyboard. Dilanjutkan Produksi yaitu pembuatan aset, pembuatan animasi dan mencari suara latar. Diakhiri dengan Pasca produksi yaitu *compositing, editing, dan rendering.*
2. Penggunaan teknik *motion graphic* dalam pembuatan film animasi 2D "Save The Planet" berpengaruh secara efisien pengerjaan, dimana animasi yang dihasilkan secara cepat. Namun memiliki kelemahan dimana kualitas yang didapat tidak sehalus teknik lain.
3. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai 12 prinsip animasi. Animasi ini memenuhi ke-12 prinsip animasi tersebut yang ada.
4. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai kebutuhan fungsional. Animasi ini sudah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional yang ada.

5. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuisioner mengenai penilaian aspek cerita pada animasi ini mendapat nilai akhir sebesar 95% yang artinya maksud dan cerita edukasi tersampaikan dengan baik.
6. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuisioner mengenai penilaian aspek kesesuaian visual mendapat nilai akhir sebesar 92% yang artinya animasi ini sudah sangat baik dari segi visual dan layak untuk dijadikan media edukasi.

5.2 Saran

Setelah penyusunan skripsi ini diselesaikan, penulis memberikan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai acuan atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Shoot – shoot dalam animasi ini masih terlalu flat, jika menggunakan shoot – shoot dalam angle tertentu akan meningkatkan segi visual.
2. Narasi kurang mewakili fenomena yang terjadi di era sekarang, dimana energi terbarukan sudah mulai diproduksi. Akan lebih baik menggunakan narasi yang relate dengan fenomena saat ini.
3. Asset desain memiliki kesan flat, Menggunakan permainan warna dan bentuk agar mendapat visual yang lebih menarik.
4. Sebaiknya kuisioner dipisah pada tiap kategori atau kapasitas responden. Dimana responden yang bekerja dibidang animasi atau animator mendapat pertanyaan yang lebih berbobot. Berbeda dengan masyarakat umum maupun bidang lain.