

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*", diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" dilakukan melalui 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *alpha testing* bahwa kebutuhan fungsional pada film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *beta testing*, penilaian tampilan animasi mendapat total nilai sebesar 87,6% yang dapat dikatakan film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" sudah sangat baik dari segi aspek penggambaran animasi.
4. Berdasarkan hasil beta testing, penilaian aspek cerita mendapat total nilai sebesar 81,6% yang dapat dikatakan maksud atau pesan cerita yang disajikan oleh film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" sudah tersampaikan dengan sangat baik.
5. Dalam pembuatan film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" dengan durasi 3 menit, penulis membutuhkan waktu pembuatan kurang lebih selama 6 bulan. Dikarenakan pembuatan film animasi ini dilakukan oleh satu orang, maka pembuatan animasi memakan waktu yang cukup lama. Jadi bisa disimpulkan semakin banyak orang yang dapat

membuat animasi yang ikut serta dalam pembuatannya, waktu yang dibutuhkan menjadi semakin sedikit. Selain dari aspek waktu, seperti pembuatan background, animasi dengan metode frame by frame, coloring dan penggunaan audio akan lebih maksimal.

5.2 Saran

Berdasarkan film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*" ini masih terdapat beberapa kekurangan. Sehingga saran yang bisa diberikan oleh peneliti sesuai dengan kuesioner yang telah diberikan adalah sebagai berikut :

1. Kedepannya bisa lebih dimainkan ekspresi atau mimik para tokoh yang ada di animasi ini agar lebih terasa *feel*-nya ke penonton.
2. Untuk adegan *fight* bisa lebih dibuat variatif lagi dengan berbagai macam referensi adegan *fight* yang ada.
3. Kalau bisa animasi ini ditambahkan sebuah narasi atau percakapan agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan jelas oleh para penonton.
4. Untuk bagian *voice over* sudah bagus, tapi alangkah baiknya untuk lebih ekspresif dalam pengisian suara.