

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran dari data yang diperoleh selama penelitian tentang penerapan teknik *Cut Out* pada animasi 2D "*Nightmare*". Di bab ini juga akan mengemukakan saran dari beberapa pengisi kuisioner.

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah penulis menyelesaikan penelitian tentang penerapan teknik *Cut Out* pada animasi 2D "*Nightmare*". Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D "*Nightmare*" dilakukan melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha testing* Segala kebutuhan fungsional yang dibutuhkan pada animasi 2D "*Nightmare*" telah terpenuhi.
3. Karya animasi ini telah di uji oleh ahli dalam bidang animasi dengan hasil skor sebesar 63,7% atau termasuk dalam kategori "Baik". Sedangkan penilaian oleh masyarakat umum tentang kualitas animasi secara keseluruhan mendapat skor 76,5% atau termasuk dalam kategori "Baik"

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian. Penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai masukan, yaitu sebagai berikut

1. Perlu lebih meningkatkan *Compositing* dan Ekspresi Karakter
2. Menerapkan prinsip animasi dengan baik dan memperbaiki pergerakan karakter yang kaku. Mempelajari lebih banyak lagi unsur animasi seperti pergerakan/perubahan, timing, dan percepatan.
3. Lebih meningkatkan pergerakan animasi *Cut Out*