

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir dalam perancangan dan pembuatan film animasi 2D Ayo Mengaji, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D Ayo Mengaji melewati tiga tahap. Tahap pertama yang dilewati adalah pra produksi. Pada tahap ini di buat rancangan film yang akan dibuat, mulai dari ide cerita, naskah, desain karakter, perancangan warna, sampai *storyboard* cerita tersebut. Tahap berikutnya yang dilakukan adalah produksi, pada tahap ini mulai dikerjakan semua yang telah dirancang pada proses pra produksi, mulai dari pembuatan *background*, *in between*, *key animation*, dan pewarnaan. Kemudian tahap terakhir yang dilakukan adalah pra produksi, pada tahap ini dilakukan penggabungan atau komposisi antara karakter, *background*, musik dan pergerakan kamera. Dan yang terakhir pada tahap ini adalah melakukan *rendering* yang menghasilkan sebuah file video utuh dengan format .mp4.
2. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada santri dan pengajar TPA Nurul Iman pada tanggal 19 Januari 2019 dengan 47 responden dan kepada siswa di TK Negeri Pembina Bantul pada tanggal 13 Februari 2019 dengan 25 responden, rata-rata tertinggi pada kategori sangat setuju dengan nilai rata-rata 60,857, kemudian kategori setuju dengan nilai rata-rata 10, lalu kategori kurang setuju dengan nilai rata-rata 1.142, dan kategori tidak

setuju dengan nilai rata-rata 0. Dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari film animasi 2D Ayo Mengaji dapat tersampaikan dengan baik, yaitu adalah mengajak atau menyampaikan ajakan untuk mengaji, terutama di Taman Pendidikan Al-Qur'an.

## 5.2 Saran

Pada pembuatan film animasi ini, masih mempunyai kekurangan yang perlu di perbaiki dan disempurnakan lagi. Oleh karena itu, saran penulis yang dapat diberikan oleh penulis antara lain:

1. Memperbanyak referensi penerapan prinsip-prinsip animasi, agar hasil animasi menjadi lebih baik.
2. Memperbanyak referensi mengenai desain karakter dan pergerakan animasi.
3. Memperbaiki *timing* agar dengan gerakan yang sedikit, animasi tetap dapat dinikmati dengan baik.
4. Film animasi akan lebih baik apabila gerakan yang ditampilkan lebih halus.