

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam implementasi Teknik *Motion Graphic* pada film animasi 2D “DUMbPLING”, penulis melakukan proses animasi menggunakan *Adobe After Effect* dengan cara menggerakkan ilustrasi yang sudah dibuat di *Adobe Photoshop*. Untuk menggerakkan setiap elemen yang ada di ilustrasi tersebut sesuai dengan naskah sejarah digunakan perpindahan mulai dari *position*, *scale*, *opacity* hingga *rotation* yang diatur sesuai kebutuhan. Sedangkan dalam implementasi Teknik *Frame by Frame* pada film animasi 2D “DUMbPLING”, penulis menggunakan salah satu teknis dari prinsip animasi yaitu *Straight Ahead* yang mana berarti penulis menggambar satu persatu step gerakan di tiap *frame* yang ada sesuai dengan *storyboard*.
2. Hasil film animasi 2D “DUMbPLING” di evaluasi melalui 2 tahapan yaitu *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha testing* berfokus pada evaluasi terhadap kebutuhan fungsional dan evaluasi terhadap prinsip animasi. Hasil dari *alpha testing* pada kebutuhan fungsional adalah semua kebutuhan fungsional terbukti ada dalam film. Sedangkan dalam evaluasi terhadap 12 prinsip animasi, 10 dari 12 prinsip terbukti dipakai dalam film animasi 2D “DUMbPLING”. *Beta testing* berfokus pada evaluasi terhadap ahli dan evaluasi terhadap penonton. Evaluasi terhadap para ahli dari *Mocca Studio* mendapatkan hasil 84,5% dengan kategori sangat baik. Evaluasi terhadap para penonton mendapatkan hasil 91,3 % dengan hasil sangat baik.
3. Hasil film animasi 2D “DUMbPLING” diimplementasikan kedalam berbagai ajang festival film animasi hingga tingkat nasional. Pada ajang AMICTA 2023 film animasi 2D “DUMbPLING” mendapatkan penghargaan *Winner 2*. Pada ajang tahunan Program Studi TI (Teknologi Informasi) film

animasi 2D “DUMbPLING” mendapatkan penghargaan *Best Style 2D Animation* dan *Best Of The Best 2D Animation*. Sedangkan pada ajang festival Animakini, saat ini sedang dilakukan proses pendaftaran hingga tanggal 19 November 2023.

4. Dari seluruh hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis serta hasil dari film animasi 2D “DUMbPLING”, film ini dapat menjadi salah satu media hiburan karya anak bangsa dengan menggabungkan 2 teknik berbeda yang masing-masing memiliki khas dari segi visual hingga teknik pembuatan.

5.2 Saran

Dalam pembuatan film animasi hingga penyusunan naskah skripsi ini, penulis tentu tidak terlepas dari kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja, baik secara teknik maupun non-teknis. Maka dari itu, berikut adalah beberapa saran yang dapat diperbaiki serta dikembangkan lagi untuk dalam pembuatan film animasi yang lebih baik:

1. Film animasi 2D “DUMbPLING” dapat dibuat lebih halus lagi dikarenakan ada beberapa adegan yang masih terlihat kaku.
2. Dalam pembuatan film animasi, untuk kedepannya harus memiliki ketelatenan dan serta konsistensi dalam menggambar terutama dalam animasi menggunakan teknik *frame by frame*. Penerapan visual efek seperti api dan air dapat lebih dikembangkan lagi.