

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses penelitian Pembuatan Animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang Sebagai Media Edukasi Kultural Dengan Teknik *Motion Graphic* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra – produksi, produksi, dan pasca – produksi. Pra – produksi merupakan proses perencanaan dalam pembuatan animasi yang terdiri dari penentuan ide dan konsep, pembuatan naskah atau skenario, desain karakter dan latar, ditutup dengan storyboard yang berfungsi sebagai panduan visual untuk animator ketika mengerjakan animasi. Tahapan produksi dilakukan dengan mulai menggerakkan animasi menggunakan properti *transform* yang ditambahkan *keyframe* dan *expression* lalu membuat audio yang mendukung animasi dan menambahkan narasi. Pada tahapan pasca – produksi dilakukan *compositing* dan *rendering* yaitu merapikan kembali animasi dan melakukan *export* animasi agar file animasi dapat diputar di banyak perangkat.
2. Evaluasi *alpha testing* menyatakan bahwa animasi telah memenuhi kebutuhan fungsional yang telah ditentukan.
3. Evaluasi *beta testing* kepada masyarakat umum mendapatkan total skor sebanyak 88,75% yang ketika dibandingkan dengan interval skor dinyatakan sebagai kategori sangat baik. Para ahli memberi penilaian dengan total skor 84% yang dinyatakan sebagai kategori sangat baik.
4. Proses perancangan dan produksi animasi Meratus & Jempang membutuhkan waktu sekitar 12 bulan, dimulai dari proses pencarian dan riset cerita hingga evaluasi. Hal ini terjadi karena seluruh proses penelitian dari awal hingga selesai dilakukan tanpa membentuk tim. Pencarian informasi terkait Gunung Meratus, Danau Jempang, dan Korrie Layun Rampan memakan waktu yang cukup lama karena minimnya dokumen resmi yang dapat diakses.

## 5.2 Saran

Dalam proses pembuatan animasi ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan yang tidak penulis sadari. Sehingga responden banyak memberi kritik dan sarannya sehingga penulis bisa memproduksi animasi yang lebih baik lagi di masa depan. Kritik dan saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa *shot* yang *timing*-nya terlalu cepat sehingga penonton kurang dapat menikmati animasi yang ditampilkan.
2. Kurang maksimalnya hasil produksi dan pengerjaannya yang tidak efisien karena tidak ada tim yang memiliki spesialisasi dalam masing-masing aspek produksi.
3. Kendala utama selain dari tidak adanya tim adalah keadaan perangkat lunak yang tidak cukup memadai sehingga banyak terjadi gangguan ketika menggunakan fitur seperti *puppet pin* dan *3D layer* di Adobe After Effects.
4. Teknik *matte painting* yang masih sangat kurang, sehingga animasi terlihat tidak memiliki gambar yang konsisten.