

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan pembahasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan mengenai pembuatan film animasi "Gaya Hidup di masa Pandemi Covid 19" menggunakan blender sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan video animasi ini melalui beberapa tahap diantaranya menentukan ide, mencari referensi, menguji kelayakan film animasi tersebut, menganalisa kebutuhan, menentukan target produksi, melakukan produksi dan melakukan evaluasi.
2. Dari hasil uji kebutuhan informasi dengan hasil akhir didapatkan bahwa semua poin kebutuhan informasi telah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar dan telah diisi oleh 30 responden secara acak yang diujikan melalui kuesioner, baik itu mahasiswa atau yang sedang bekerja dan yang lainnya. Diperoleh presentase nilai sebesar 90,2% dan film animasi "Gaya Hidup di masa Pandemi Covid 19" menggunakan blender secara valid termasuk kategori sangat valid atau sangat baik dan layak untuk dipublikasikan.

#### **5.2 Saran**

Penulisan naskah dan hasil akhir dari pembuatan film animasi "Gaya Hidup di masa Pandemi Covid 19" menggunakan blender ini tentu masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran yang bisa dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang lebih baik, antara lain :

1. Pembuatan animasi 3D sangat berpengaruh pada perangkat yang digunakan, Maka harus diperhatikan dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dimiliki.

2. Ide dan cerita lebih menarik lagi sehingga penonton lebih menikmati film animasi 3D yang dibuat.
3. Saat proses dubbing, voice talent lebih mendalami karakter dan suasana perasaan karakter dalam setiap adegan dan percakapan.

