

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, penulis akan membuat kesimpulan tentang laporan skripsi dengan judul Perancangan Film Kartun "A Tale Before Sleep" dengan Animasi 2D. Saran-saran yang diberikan digunakan sebagai catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D "A Tale Before Sleep", diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Film Kartun "A Tale Before Sleep" dilakukan melalui 4 tahap, yaitu analisis, pra-produksi (Ide cerita, *Concept Art*, Pembuatan naskah, dan pembuatan *Storyboard*), produksi (Penggambaran, Pewarnaan, *Background* dan *Foreground*, dan *Sound editing*), dan pasca produksi (*Compositing*, *Editing*, dan *Rendering*).
2. Pembuatan keyframe dan inbetween berpengaruh besar dalam pembuatan animasi. Karena jika kedua factor ini tidak dikerjakan dengan benar, maka animasi yang dihasilkan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Dari sebuah film animasi berdurasi 2 menit ini menghasilkan 2532 frame.
4. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 12 prinsip animasi, film kartun A Tale Before Sleep telah memenuhi semuanya.

5. Dari hasil pengujian terhadap kebutuhan fungsional, 6 kebutuhan fungsional yang telah dianalisis sudah terpenuhi semuanya.
6. Berdasarkan hasil Beta testing atau kuisioner tentang penilaian tampilan animasi mendapat nilai akhir sebesar 96.85% yang artinya animasi A Tale Before Sleep sudah sangat baik penganimasiannya.
7. Berdasarkan hasil Beta testing atau kuisioner tentang aspek cerita mendapatkan nilai akhir sebesar 98.05% yang artinya maksud cerita yang disampaikan oleh film animasi A Tale Before Sleep sudah tersampaikan dan tervisualisasikan dengan sangat baik.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan animasi seperti mengolah naskah dan konsep cerita harus dilakukan dengan baik dan matang sehingga proses produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan lancar sehingga animasi yang dihasilkan mempunyai kualitas cerita yang lebih baik
2. Pemilihan warna harus disesuaikan antara karakter dan background untuk menghindari hasil warna yang seragam.
3. Penganimasian ekspresi dari tiap karakter lebih ditekankan agar visualisasi cerita tersampaikan dengan baik.
4. Konsep, naskah, dan storyboard yang sudah dibuat seharusnya menjadi acuan dalam mengerjakan animasi yang dibuat.
5. Gunakan spesifikasi computer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar proses pengerjaan dapat lebih efisien.

6. Konsep, naskah dan storyboard yang sudah dibuat seharusnya menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.
7. Dalam proses drawing, editing dan compositing, gunakan spesifikasi computer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap editing dapat dilakukan dengan baik.

