

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, Penulis membuat kesimpulan tentang laporan skripsi dengan judul Pembuatan dan Perancangan Film Animasi 2D “Dream” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*. Saran – saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Pembuatan dan Perancangan Film Animasi 2D “Dream” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D “Dream” berpengaruh secara visual, dimana animasi yang dihasilkan lebih halus dan natural. Namun memiliki kelemahan dimana pembuatan *frame demi frame*-nya akan memakan banyak waktu.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai 12 prinsip animasi. Film animasi 2D “Dream” ini memenuhi ke-12 prinsip animasi tersebut, yang meliputi *Solid Drawing, Timing and Spacing, Squash dan Stretch, Anticipation, Ease in dan Ease Out, Arcs, Secondary Action, Staging, Appeal, Exaggeration*.

3. Berdasarkan hasil pengujian *Alpha Testing* mengenai 13 kebutuhan fungsional. Film animasi 2D “*Dream*” ini sudah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional yang ada.
4. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuisioner mengenai penilaian aspek cerita pada film animasi 2D “*Dream*” mendapat nilai akhir sebesar 95,588% yang artinya maksud cerita yang dibawakan oleh film animasi “*Dream*” sudah tersampaikan dengan sangat baik.
5. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari data kuisioner mengenai penilaian aspek tampilan pada film animasi 2D “*Dream*” mendapat nilai akhir sebesar 90,362% yang artinya animasi “*Dream*” sudah sangat baik dari segi visual.
6. Berdasarkan uji kelayakan cerita berupa sinopsis, naskah dan *storyboard* yang diajukan kepada ahli/dosen dalam bidang animasi mendapati hasil perbaikan cerita yang sudah terpenuhi.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai acuan atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan *shot-shot close-up* untuk memperjelas keadaan atau kondisi khusus. *Shot close-up* sangat berguna untuk memperjelas emosi dan memperkuat penekanan ide sehingga penonton akan lebih terfokus pada shot yang khusus tersebut. Seperti pada contohnya di animasi ini akan lebih baik lagi jika terdapat *shot close-up* ketika terjadi singkonisasi antara robot dan karakter Niko.

2. Dalam membuat film animasi harus diperhatikan untuk siapa animasi ini akan dipertontonkan. Dikarenakan pada animasi ini tidak semua orang memahami proses koding program, maka tidak semua orang pula bisa memahami animasi ini. Jika penonton dari semua kalangan, alangkah baiknya jika alur disesuaikan agar dapat dipahami untuk semua kalangan.
3. Untuk pengisian *voice over* alangkah baiknya menggunakan *mic* yang bagus dan melalui proses editing audio. Sedangkan untuk pemilihan *sound effect* akan lebih baik lagi jika menyatu dengan *scene* yang ada.
4. Tingkatan level audio dari keras dan lirihnya audio akan lebih baik jika dilakukan komposisi yang benar. Sehingga tiap-tiap *sound effect*, *voice over*, dan musik akan lebih harmonis.
5. Penggunaan *negative space* dalam animasi ini sudah baik seperti pada karakter Niko dan robot yang tampak kontras dari *background*. Namun jika hal ini terlalu sering digunakan seperti halnya pada shot khusus yaitu *long shot*, maka karakter dengan *background* akan tampak kurang begitu harmonis dan kurang menyatu.
6. Evaluasi validitas pertanyaan. Kebutuhan fungsional sebagai dasar pembuatan kuisisioner sebaiknya dilakukannya validasi dari ahli. Agar pertanyaan – pertanyaan dari kuisisioner dikatakan valid. Sehingga hasil dari validasi dapat ditentukannya durasi dan visual dari animasi yang akan dibuat.