

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Perancangan Film Pendek Animasi 2D "*Pertempuran Jokotole*". Saran-saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D *Pertempuran Jokotole*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Film Pendek Animasi 2D "*Pertempuran Jokotole*" dilakukan melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha testing* bahwasanya kebutuhan fungsional pada animasi 2D *Pertempuran Jokotole* sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *Alpha testing* bahwasanya animasi 2D *Pertempuran Jokotole* sudah memenuhi 12 prinsip animasi.
4. Berdasarkan hasil dari *Beta testing* penilaian tampilan animasi mendapat nilai akhir sebesar 80,1% yang bahwasanya animasi 2D *Pertempuran Jokotole* sudah sangat baik penggambarannya.

5.2 Saran

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

1. Pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus matang supaya tidak terjadi kendala ketika pembuatan animasi berlangsung.
2. Pengolahan Alur cerita supaya agar di perjelas lagi.
3. 12 prinsip animasi harus benar-benar diterapkan terutama poin *Squash and Stretch*.
4. Konsep, naskah dan *storyboard* yang sudah dibuat seharusnya menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.

5. Dalam proses *drawing*, *editing* dan *compositing*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap *editing* dapat dipilih dengan baik.

