

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum proses pembuatan dalam video 2D ini melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan pada data tersebut.
2. Perancangan animasi menggunakan standar produksi animasi yang memiliki 3 Tahap; Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pada tahap Pra Produksi dimana penulis mulai merancang konsep, tema, naskah cerita, dan storyboard. Kemudian pada tahap Produksi dimana penulis mulai melakukan drawing, coloring, background, sound recording dan sound editing sebagai bahan dalam pembuatan objek animasi . Kemudian pada tahap Pasca Produksi dimana penulis melakukan compositing video per scene , editing untuk menggabungkan semua video perscene sesuai dengan storyboard, dan yang terakhir adalah proses rendering video.
3. Pada pembuatan video animasi dua dimensi tentang pengamalan pancasila sebagai alat bantu belajar ini, bentuk karakter yang dibuat berjumlah lima sesuai dengan sila-sila yang ada dalam pancasila serta memiliki karakter yang berbeda beda.

4. Pada video animasi yang telah dibuat tersebut telah berhasil menjelaskan materi yang diambil dari buku pelajaran K13 yang digunakan pada SDIT Persada Bayat
5. Video animasi yang telah dibuat di gunakan sebagai bahan ajar pada kondisi online dengan baik.
6. Dalam evaluasi yang telah di laksanakan, video animasi tersebut dinyatakan baik digunakan sebagai alat bantu belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian yang menggunakan table *Skala Likert* maka angka indeks yang di dapat adalah 81,07 % tergolong dalam kategori Sangat baik

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan pada video animasi dua dimensi tentang pengamalan pancasila sebagai alat bantu belajar ini sebagai berikut :

1. Merancang konsep dengan matang sebelum memulai produksi animasi.
2. Animasi untuk karakter sebaiknya menggunakan detail seluruh badan tidak hanya berkedip, senyum, dan berputar.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih memperhatikan ekspresi karakter untuk lebih menghidupkan karakter animasi.
4. Sebelum membuat animasi diharapkan mengerti akan teori-teori animasi sehingga animasi yang dihasilkan efektif dan berkualitas demi kepuasan baik pihak klien maupun target audience.
5. Sebelum melakukan peneletian sebaiknya referensi yang di gunakan berjarak kurang dari 5 tahun dari penelitian yang dilakukan

6. Sebaiknya metode yang digunakan harus jelas dan dapat di tonjolan misal menggunakan Pieces atau framework

