

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan video animasi berjudul **Depo**. Berikut kesimpulan yang di dapat dari semua proses membuat animasi berjudul **Depo** :

1. Proses pembuatan animasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu : pra-produksi, produksi, serta pasca produksi. Pada tahap pra-produksi penulis memikirkan ide cerita, lalu membuat desain karakter serta storyboard animasi. Pada tahap produksi penulis mulai membuat animasi dari storyboard yang sudah dibuat. Pada tahap pasca produksi, penulis mengedit dan mengevaluasi ulang animasi, kemudian dipublish pada platform yang sudah ditentukan.
2. Teknik *frame by frame* pada animasi **Depo** memerlukan tingkatan ketelitian yang tinggi. Frame Digambar satu persatu, yang kemudian diberi warna, lalu disatukan, menghasilkan animasi berdurasi 5 menit 42 detik.
3. Dari data kuesioner yang diperoleh, animasi **Depo** memiliki respon yang cenderung baik dari segi cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga dapat tersampaikan dengan baik, sedangkan untuk kualitas masih cukup dan dapat ditingkatkan lagi.
4. Pembuatan video animasi **Depo** telah berhasil diselesaikan dengan tujuan yaitu membuat animasi dengan Teknik *frame by frame*, serta menggambarkan permasalahan yang dialami para penjudi dan dampaknya melalui visual animasi.

#### 5.1 Saran

Dalam Proses pembuatan video animasi berjudul **Depo** yang telah melalui begitu banyak proses, hal ini lah yang menjadi saran untuk pembuatan projek animasi yang akan datang. Sehingga bisa menghasilkan hasil akhir yang lebih baik lagi. Saran tersebut adalah :

1. Mematangkan konsep, mulai dari jalan cerita, aplikasi yang dipakai untuk membuat animasi, serta motivasi karakter agar hasil akhir lebih konsisten serta tidak melenceng dari konsep awal
2. Memanagement waktu produksi secara teratur, menentukan berapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk setiap proses, dimulai dari pra produksi

- hingga pasca produksi agar proses pembuatan lebih tertib dan kondusif
3. Melihat lebih banyak lagi referensi, terutama referensi Gerakan animasi agar hasil akhir animasi lebih matang
  4. Mencoba software lain agar tidak terpaku hanya pada satu software
  5. Meminta saran dari ahli selama proses pembuatan, supaya animasi dapat lebih ditingkatkan dan mendapat hasil akhir yang maksimal

