

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada tahap sebelumnya, penulis membuat kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan yang berjudul Pembuatan Video Animasi 2D “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SD N 2 Jogoprayan yang diharapkan kesimpulan ini dapat menjadi catatan perbaikan pada penelitian mendatang adalah sebagai berikut ;

- 1 Dalam membuat animasi ini penulis memerlukan 25 scene secara keseluruhan untuk memvisualkan semua narasi yang telah dibuat sebelumnya, dalam pembuatan animasi ini digunakan beberapa teknik animasi antara lain adalah teknik *keyframe*. Proses editing animasi memerlukan waktu 6 minggu, untuk proses rendering yang telah dilakukan dengan perangkat komputer dengan spesifikasi yang digunakan penulis memerlukan estimasi waktu 15 menit.
- 2 Berdasarkan hasil pengujian 12 prinsip animasi, Video animasi edukasi “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia” beberapa sudah memenuhi syarat prinsip animasi dan masih ada yang belum terpenuhi, diharapkan dengan penelitian ini maka untuk penelitian yang akan datang dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan agar tidak menemui kendala yang sama dan

berdasarkan pengujian beta testing dengan menggunakan kuisioner didapat hasil akhir bernilai 76,0% pada skala likert, dan masuk kategori baik.

- 3 Hasil akhir video animasi edukasi ini berdurasi 6 menit 49 detik dengan resolusi 1440 X 1080p dengan format .mp4.

## 5.2 Saran

Aniansi edukasi “Mari Menenal Pahtawan Indonesia” ini masih memiliki kekurangan pada beberapa poin, oleh karena itu penulis menyarankan beberapa hal sebagai acuan yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

1. Dalam perancangan naskah dan *Storyboard* harus disusun dengan sebaik mungkin sehingga akan mempermudah dalam proses produksi hingga proses paska produksi sehingga menghasilkan kualitas video animasi-edukasi yang baik.
2. 12 prinsip animasi setidaknya dapat diterapkan pada animasi yang akan dibuat sehingga dapat menghasilkan animasi 2D yang sesuai dengan standar yang telah dibuat.
3. Dalam pembuatan karakter animasi diharapkan dapat menggunakan prinsip *solid drawing* sehingga karakter animasi konsisten dalam bentuk dan ilustrasi karakternya.
4. Dalam proses menganimasikan gerakan mulut harus diperhatikan dengan kesesuaian suara yang telah dilakukan perekaman sebelumnya, sehingga sesuai antara gerakan mulut dengan suara karakternya.

5. Untuk mempercepat proses pengerjaan video animasi terutama dalam proses rendering, dapat menggunakan *hardware* yang mumpuni dan memenuhi spesifikasi yang direkomendasikan.

