

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi penelitian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, penulis akan membuat kesimpulan mengenai laporan skripsi yang berjudul Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul “Serigala dan Tiga Domba Kecil”. Kritik dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai catatan dan perbaikan di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian mengenai Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul “Serigala dan Tiga Domba Kecil”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul “Serigala dan Tiga Domba Kecil” dikerjakan melalui 4 tahap, yaitu analisis, pra-produksi (*Ide cerita, Screen Play, Storyboard, Character dan Background Development*), produksi (*Concept Art, Coloring, Pembuatan Background, Middleground dan Foreground*) dan pasca produksi (*Compositing, Editing, Sound Editing dan Rendering*).
2. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 12 prinsip animasi, film animasi “Serigala dan Tiga Domba Kecil” sudah memenuhi 12 prinsip animasi yang meliputi Squash and Stretch, Anticipation, Follow Through and Overlapping Action, Secondary Action, Timing and Spacing, Slow In

and Slow Out, Arcs, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Exaggeration, Staging, Appeal dan Solid Drawing.

3. Dari hasil pengujian terhadap kebutuhan fungsional, 8 kebutuhan fungsional yang telah dianalisis sudah terpenuhi secara keseluruhan.
4. Berdasarkan hasil *Beta testing* atau kuisioner tentang penilaian aspek tampilan animasi mendapat persentase nilai akhir sebesar 83,5% yang artinya animasi “Serigala dan Tiga Domba Kecil sudah sangat baik dalam penganimasiannya.
5. Berdasarkan hasil Beta testing atau kuisioner dari aspek cerita, Film animasi “Serigala dan Tiga Domba Kecil” memperoleh persentase nilai akhir sebesar 99,2% yang artinya visualisasi naskah cerita dalam film animasi “Serigala dan Tiga Domba Kecil” sudah sangat baik.

5.2 Saran

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

1. Proses perancangan animasi mulai dari pengolahan naskah dan konsep karakter harus dilakukan dengan baik dan matang sehingga saat proses produksi dan pasca produksi dapat berjalan lancar dan animasi yang disajikan memiliki kualitas yang baik.
2. Desain karakter harus dibuat dengan perbedaan yang signifikan antara satu karakter dengan yang lain.

3. Pemberian warna karakter dan background harus disesuaikan agar tidak terlalu sama dan tidak terlalu kontras.
4. Visualisasi ekspresi karakter lebih dipertebal agar maksud dari cerita dapat tersampaikan dengan baik.
5. Saat pengerjaan animasi harus dilakukan dengan teliti supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti adanya objek atau background yang bocor.
6. Pemilihan dan penggunaan background harus lebih variatif agar tidak monoton.
7. Perbanyak referensi gerakan dan gestur animasi agar maksud dari gerakan dapat tersampaikan dengan baik.
8. Dalam proses *designing*, *drawing*, *editing* dan *compositing*, gunakan perangkat atau komputer dengan spesifikasi tinggi agar proses pengerjaan dapat dilakukan dengan lancar.