

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan animasi 2D sebagai *Promotional Video Game Spiritum* produksi Raden Studio adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan Animasi 2D PV “Spiritum” berhasil diselesaikan melalui proses metode produksi animasi yang dipilih oleh penulis.
2. Animasi PV “Spiritum” dianggap berhasil memperoleh impresi yang baik dan juga menarik minat *audience* terhadap *game* berdasarkan data *testing responden survey*.
3. Animasi PV “Spiritum” terbilang cukup membantu *audience* dalam mengenal konsep cerita pada *video game*, dengan perolehan nilai 9 responden yang menyatakan membantu dan 4 yang memilih mungkin.

5.2 Saran

Saran yang diambil oleh penulis pada pembuatan animasi PV 2D Spiritum yang menjadi kelemahan animasi ini, supaya menjadi bahan evaluasi bagi para penulis selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Membuat adegan menjadi lebih hidup dengan menambahkan efek suara pada adegan yang dianggap vital untuk membuat *audience* lebih mendalami situasi yang terjadi.
2. Memperhalus runtutan momen cerita sehingga *audience* dapat lebih mudah memahami momen pada adegan animasi.
3. Memperhalus pergerakan serta lebih memperhatikan penggunaan warna pada animasi efek visual.