

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi peneliti yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, penulis akan membuat sebuah kesimpulan tentang laporan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Rubah dan Beruang” Dengan Metode Frame by Frame”. Saran-saran yang diberikan digunakan sebagai catatan dan perbaikan kedepannya.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang animasi 2D “Rubah dan Beruang”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan Film Animasi 2D “Rubah dan Beruang” dilakukan melalui 8 tahap yang digambarkan dalam gambaran umum penelitian, yaitu Ide cerita dan konsep teknik pembuatan, *Story/Referensi*, uji kelayakan, analisis kebutuhan, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan evaluasi.
2. Pesan film animasi “Rubah dan Beruang” telah tersampaikan kepada para penonton, dengan hasil *Beta Testing* Aspek Cerita “cukup baik”, 6/10 responden menjawab dengan benar.

3. Berdasarkan *Alpha Testing* terhadap kebutuhan fungsional, 4 kebutuhan fungsional yang telah dianalisis telah terpenuhi.
4. Berdasarkan *Beta testing* tentang penilaian aspek tampilan animasi mendapatkan nilai akhir sebesar (88.4%) yang artinya animasi “Rubah dan Beruang” sudah sangat baik penganimasiannya.
5. Berdasarkan *Beta Testing* tentang penilaian aspek cerita animasi mendapatkan nilai akhir sebesar (75%), yang artinya maksud dan cerita yang disampaikan oleh film animasi “Rubah dan Beruang” sudah tersampaikan cukup baik.

5.2 Saran

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

1. Proses perancangan animasi seperti pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus dilakukan dengan baik dan matang agar proses produksi dan pasca produksi dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.
2. Dalam penganimasian atau proses *in-between* harus diperhatikan dengan baik, agar bisa menghasilkan gerakan karakter yang natural dan halus.
3. Pewarnaan pada setiap karakter harus mempertimbangkan arah datangnya cahaya, agar animasi terlihat memiliki dimensi, serta warna

tokoh yang harus terlihat kontras dengan objek lain agar memudahkan para penonton dalam mengenali objek.

4. Mempelajari sudut pandang atau perspektif, akan lebih mempermudah dalam proses pembuatan animasi, baik tokoh maupun *background*.
5. 12 prinsip animasi harus benar-benar dipahami agar dapat menghasilkan gerakan animasi yang lebih nyata.
6. Penggambaran ekspresi dari tiap karakter lebih diperlihatkan agar visualisasi atau gambaran keadaan cerita dapat tersampaikan.
7. Konsep, naskah, dan *storyboard* yang telah dibuat seharusnya menjadi bahan acuan dalam proses pembuatan film animasi.
8. Dalam proses *drawing*, *editing*, dan *compositing*, setidaknya gunakan komputer dan alat dengan spesifikasi yang mendukung agar proses dalam pengerjaan film animasi dapat berjalan dengan lancar.