

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, penulis akan membuat kesimpulan tentang laporan skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Goa Kehidupan dengan Animasi 2D. Saran-saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D Goa Kehidupan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Film Kartun "Goa Kehidupan" dilakukan melalui 4 tahap, yaitu analisis, pra-produksi (Ide cerita, *Concept Art*, Pembuatan Naskah, dan Pembuatan *Storyboard*), produksi (Penggambaran, Pewarnaan, *Background* dan *Foreground*, dan *Sound editing*), dan pasca produksi (*Compositing*, *Editing*, dan *Rendering*).
2. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 12 prinsip animasi, Film kartun Goa Kehidupan ini baru terpenuhi 10 dari 12 prinsip animasi, meliputi *solid drawing*, *Timing and Spacing*, *Squash dan Strecth*, *Anticipation*, *Slow in dan Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Staging*, *Appeal*, *Exaggeration*.
3. Dari hasil pengujian terhadap kebutuhan fungsional, 15 kebutuhan fungsional yang telah dianalisis sudah terpenuhi semuanya.

4. Berdasarkan hasil Beta testing atau kuisioner tentang penilaian tampilan animasi mendapat nilai akhir sebesar 82,6% yang artinya animasi Goa Kehidupan sudah sangat baik penganimasiannya.
5. Berdasarkan hasil Beta testing atau kuisioner tentang aspek cerita mendapat nilai akhir sebesar 90,6% yang artinya maksud cerita yang dibawakan oleh film animasi Goa Kehidupan sudah tersampaikan dan tervisualisasikan dengan sangat baik.

5.2. Saran

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

1. Pembuatan *concept art* harus matang dan sesuai dengan tema animasi yang akan ditujukan untuk usia tertentu. Pembuatan karakter harus lebih di konsepskan lagi agar tidak terjadi kendala pada saat proses produksi.
2. Pemilihan warna *background* harus sesuai dengan cerita, tidak memiliki warna yang kontras, dan tidak lebih menonjol dari warna karakter di dalamnya.
3. Pembuatan karakter yang konsisten.
4. Penganimasian ekspresi lebih ditingkatkan agar visualisasi cerita dapat disampaikan dengan baik.
5. Konsep cerita, naskah dan stroyboard yang sudah dibuat harus menjadi acuan dalam implementasi film yang dibuat.