

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian Pembuatan Film Animasi pendek 2D “Patchwork” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*. Saran-saran diberikan dan perbaikan yang akan mendatang tercantum berikut.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi pendek 2D “Patchwork”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan Film Animasi pendek 2D “Patchwork” Menggunakan Teknik *Frame by Frame* dilakukan melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha testing*, kebutuhan fungsional animasi pada animasi 2D “Patchwork” sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *Alpha testing*, bahwa animasi 2D “Patchwork” sudah memenuhi 12 prinsip animasi.
4. Berdasarkan hasil *Beta testing* penilaian aspek *storytelling* mendapat nilai akhir sebesar 82,67% maksud cerita yang di depiksi oleh animasi 2D “Patchwork” sudah tersampaikan dengan sangat baik.

5. Berdasarkan hasil *Beta testing* penilaian aspek animasi mendapat nilai akhir sebesar 81,44% yang bahwa animasi yang sudah ervisualisasikan dalam animasi 2D "Patchwork sudah sangat baik.

5.2 Saran

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

1. Pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus benar-benar matang agar tidak jadi kendala saat memasuki tahap produksi.
2. Membuat storyboard se detail dan sejelas mungkin tentang apa yang ingin di sampaikan dalam film sehingga tahap produksi dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.
3. *Pacing* dari film harus di sesuaikan dengan suasana agar tidak merusak *mood* yang ingin di visualisasikan. Serta melakukan *build 6gup* yang matang untuk menekankan konflik dari cerita.
4. Pemilihan *sound effect* dan audio sangat mempengaruhi *mood* dan kualitas animasi. Sehingga harus memilih yang benar-benar tepat agar tidak merusak pesan dan visual yang ingin disampaikan.
5. Volume suara pada animasi harus memiliki keseimbangan agar penonton dapat lebih mengerti visual apa yang ingin disampaikan melalui animasi.